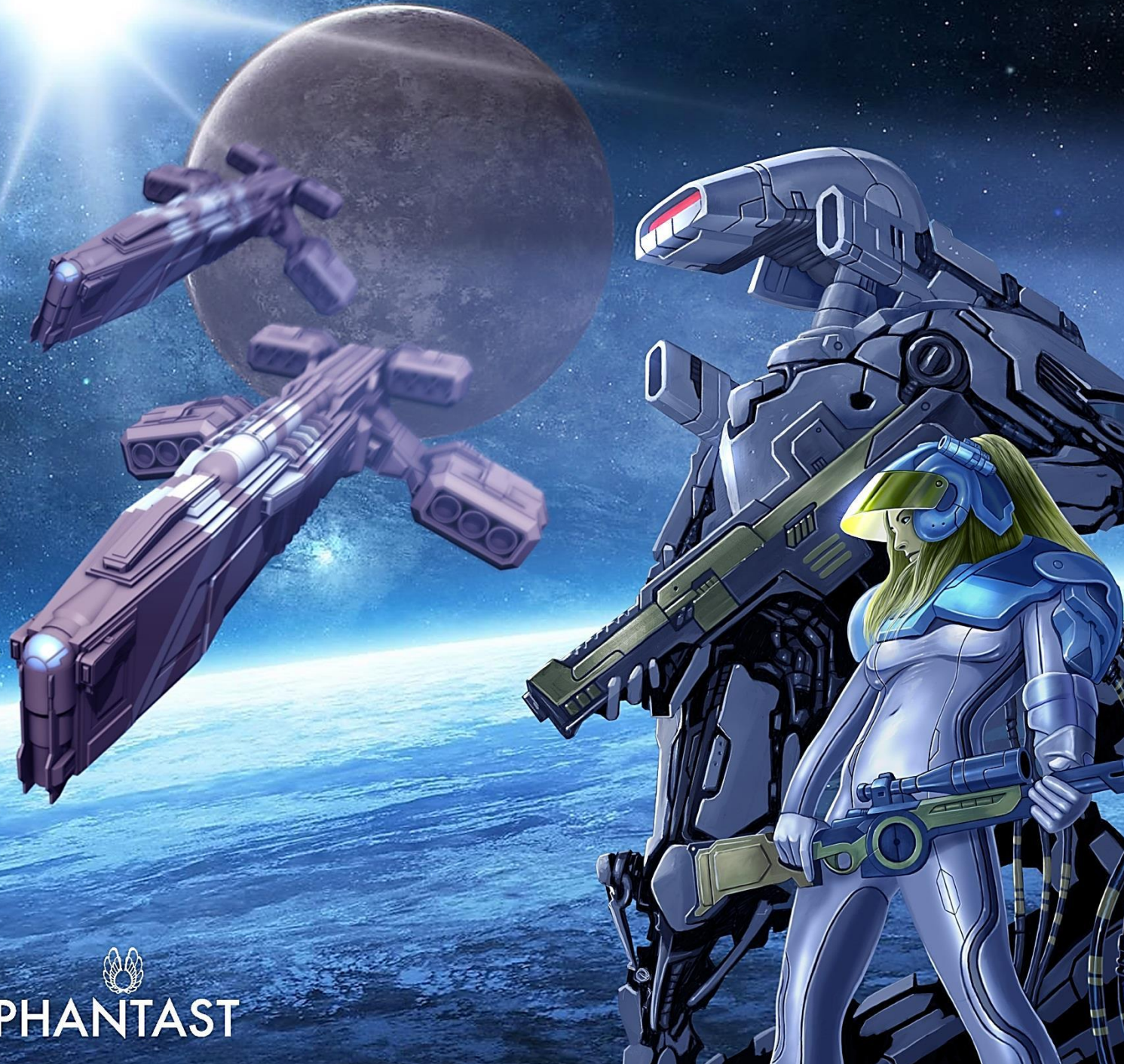


16 - SPACE OPERA



Inhalt

Artikel

Vorwort - von Judith Madera	4
Das Universum in Bildern – von Judith Madera	11
Das Salz in meiner SF-Suppe: Space Operas – von Holger M. Pohl	28
Über Space Operas – von Alfred Kruse	37
Isaac Asimovs <i>Foundation</i> -Trilogie – von Almut Oetjen	82
Hinter den Kulissen von <i>Asgaroon</i> – von Allan J. Stark	102
Die Entstehung einer Space Opera – von James A. Sullivan	125
Von Glühwürmchen, Schatten und Bügeleisen – von Markus Drevermann	138
Robert Picardo – Der Doktor der <i>Voyager</i> – von Judith Madera	162
<i>Perry Rhodan</i> als Comic – Ein Held will neu erfunden werden – von Kai Hirdt	173
Paul McAuleys <i>Der Stille Krieg</i> – von Rainer und Dennis	183
Weltraumopern – Musiktipp von Judith Madera	203
<i>O.R.I.O.N Space Opera</i> – Ein Wilder Genremix – von Judith Madera	206

Rezensionen

<i>Liaden – Der Agent und die Söldnerin</i> , Sharon Lee und Steven Miller	34
<i>Bedenke Phlebas</i> , Iain Banks	78
<i>Leviathan erwacht</i> , James Corey	99

<i>Die Maschinen</i> , Ann Leckie	107
<i>Space Pirate Captain Harlock</i> , Anime	110
<i>Das Haus der Sonnen</i> , Alastair Reynolds	123
<i>Sterne in Asche</i> , Uwe Post	135
<i>Wie Star Wars das Universum eroberte</i> , Chris Taylor	147
<i>Star Wars – Purge</i> , Hayden Blackman	150
<i>Der Fall des Imperiums</i> , Walter Jon Williams	167
<i>Jupiter Ascending</i> , Film	170
<i>Starstruck</i> , Comic	179
<i>Biom Alpha</i> , Uwe Post, Frank Lauenroth und andere	193
<i>Raumpatrouille Orion</i> , Hörspiel	196
Interviews	
mit Kai Meyer zu <i>Die Krone der Sterne</i>	90
mit Bernd Perplies zu <i>Star Trek</i>	113
mit Andreas Suchanek zu <i>Heliosphere 2265</i>	153
Kurzgeschichte	
<i>Zug um Zug</i> – von Allan J. Stark	211
Impressum	234

Space Operas – Fantasy mit Raumschiffen?

Vorwort von Judith Madera

Ähnlich wie die Drachen gehörten die Space Operas nicht zu den Themen, die auf meiner „Will ich unbedingt mal für den PHANTAST machen“-Liste stehen (die Liste gibt es wirklich, in meinem Kopf).

Vielmehr kam das Thema – wieder einmal – zu uns, da die Science Fiction seit etwa einem Jahr eine kleine Blütezeit erlebt und viele Verlage wieder verstärkt SF-Titel, auch Space Operas, bringen –, wobei noch keiner wirklich weiß, ob diese erfolgreich werden oder nicht.

Es scheint eher, als würden die Verlage nach einer neuen phantastischen Goldader graben. Nach dem großen Fantasy-Hype rund um *Der Herr der Ringe*, *Harry Potter* und *Twilight* sowie dem

kleinen Dystopien-Hype um *Die Tribute von Panem* fehlte in den letzten Jahren ein großes Thema, auf das sich alle stürzen konnten. Nun hat einer wieder angefangen mit der SF, und plötzlich haben viele Verlage einen oder gleich mehrere Titel im Programm – und mir kam die Idee, dass genau jetzt vielleicht ein guter Zeitpunkt wäre, um wieder ein SF-lastiges Thema zu machen und sich den Weltraumoperen zu widmen, zumal ich wieder richtig Lust darauf bekommen habe.

Bereits bei der Planung gab es diverse Diskussionen, was denn eine Space Opera eigentlich ist und was nicht. Mancher legt da viel Wert auf die „Opera“, das Große und Ausufernde. Riesige

galaktische Reiche, eine umfangreiche Historie, verschiedene Kulturen und Spezies plus familiäre Machtstrukturen, garniert mit dem ultimativen Kampf Gut gegen Böse – mit *Star Wars* als der reinsten und wahren Form der Space Opera (auch wenn die Filme dreißig Jahre nach den ersten Genrevertretern kamen).

Dem anderen reichen ein paar Planeten und Raumschiffe, es muss auch nicht alles so ernst und seriös sein, sondern schlicht unterhaltsam und actiongeladen. Eben ein bisschen Wilder Westen im Weltraum, raue Helden, ein bisschen Geballer, Humor und vielleicht noch eine Liebesgeschichte – und natürlich die Schönheit der Sterne.

In einem Punkt stimmen jedoch fast alle überein: Eine gute Space Opera zeichnet sich durch den viel beschworenen *sense of wonder* aus. Sie braucht keine glaubwürdigen technischen Erklärungen und nicht zwingend Tiefgang – sie muss schlicht phantastisch und zumindest ein wenig spektakulär sein. Ohne „Wow“-Gefühl keine gelungene Space Opera.

Im Prinzip haben wir bei einer Space Opera das, was auch die High Fantasy ausmacht: eine Heldenreise plus reichlich Konflikte zwischen verschiedenen Reichen. Nur gibt es hier keine Elben, Zwerge und Orks, sondern Klingonen, Cyborgs und Clutch Turtles. Während in Fantasyromanen oftmals die Spezies der tolkienschen Welt zu Grunde gelegt werden, warten Space Operas mit ganz unterschiedlichen und nicht immer humanoïden Spezies auf – und damit mit jeder Menge Vielfalt, die Fantasyfans begeistern könnte. Diese trauen sich jedoch eher selten an



Space Operas heran, denn obwohl die Nähe zur Fantasy so groß ist, handelt es sich eben doch um SF – und SF liest so mancher aus Prinzip nicht, weil sie als zu technisch und kalt empfunden wird. Dabei zeigen gerade Space Operas, dass auch die SF sehr bunt, heldenhaft, abenteuerlustig und, ja, auch wunderbar klischeehaft sein kann.

Nach fünf Jahren PHANTAST liegen die Space Operas wieder recht nah an unserem ersten Thema, der Science Fantasy. Passend dazu dürfen wir euch wieder die traumhaften Illustrationen von Allan J. Stark bieten, der mit *Asgaroon* wahrlich ein riesiges Universum geschaffen hat und uns dazu einen kleinen Werkstattbericht sowie eine Kurzgeschichte spendiert. Ein Interview, das ich im März diesen Jahres mit ihm für Literatopia geführt habe, war eine maßgebliche Inspiration für diese Ausgabe.

Da ich Space Operas zwar wahn-sinnig gerne mag, aber selbst kein Experte im Thema bin, habe ich Alfred Kruse für den Leitartikel gewinnen können, der einen seeeehr umfangreichen Einblick in die Entstehung und Entwicklung der Space Opera gibt. Dieser wird humorvoll ergänzt durch die Ausführungen von Universal Columnist Holger M. Pohl, der erklärt, warum Space Operas das Salz in seiner SF-Suppe sind, und darüber ein bisschen ins Schwärmen kommt. Auch für Interviews haben sich schnell passende Gesprächspartner gefunden: Mit Bernd Perplies haben wir über seine *Star Trek*-Romane gesprochen, mit Kai Meyer über seine bald erscheinende Space Fantasy *Die Krone der Sterne* und mit Andreas Suchanek über das Universum von *Heliosphere 2265*. James A. Sullivan und Kai Hirdt spendierten uns jeweils einen Werkstattbericht zu *Chrysaor* beziehungsweise den neuen *Perry Rhodan*-Comics. Auch André

Skora, Michael Quay und Kai Bosse steuerten Rezensionen bei, und unsere Stammredakteure Markus Drevermann, Almut Oetjen und Dennis Kock konnten sich ebenfalls für das Thema begeistern. Sogar unser Lektor Rainer Skupsch, der bei jeder Ausgabe einen riesigen Berg Texte bewältigt, konnte sich aufraffen, an einem Artikel mitzuarbeiten.

Und so kommt es, dass diese PHANTAST-Ausgabe die bislang umfangreichste geworden ist. Da einige Artikel aufgrund von akutem Zeitmangel auf der Kippe standen, habe ich etwas mehr eingeplant, um Ausfälle zu kompensieren. Letztlich kam aber fast alles, was ursprünglich angedacht war, und beim Zusammenbasteln klappte mir mit jeder weiteren Seite die Kinnlade ein Stückchen mehr herunter. In diesem Sinne herzlichen Dank an alle, die diesen PHANTAST mitgestaltet haben und das Thema damit so umgesetzt haben, wie ich es mir vorgestellt hatte: von

den Anfängen bis in die Moderne, von prämierten internationalen Titeln bis hin zu deutschen Geheimtipps und neben Büchern auch Filme, Serien, Hörspiele, Comics und ein bisschen Musik. Wie immer bleibt am Ende das Gefühl, eigentlich gerade erst richtig angefangen zu haben und dass immer noch wahnsinnig viel in dieser Ausgabe fehlt. Das tut es auch! Aber irgendwo müssen wir einen Punkt setzen, und letztlich macht es für mich auch den Charme des PHANTAST aus, dass wir zwar versuchen, die Themen von vielen Seiten zu beleuchten, letztlich jedoch vor allem unsere persönlichen Erfahrungen und Vorlieben einfließen lassen. Ich hoffe, Ihr seht das ähnlich und habt mit dieser Ausgabe mindestens so viel Spaß wie ich beim Zusammenbasteln.

In diesem Sinne: *Lebt lang und in Frieden* - und genießt diese Ausgabe!

- Judith



Feedback? Feedback!

Das Jammern über ausbleibendes Feedback hat Früchte getragen, auch wenn wir eigentlich gar nicht sooo wenig Rückmeldungen bekommen – die meisten sind nur ziemlich kurz und eine Seite voller „Tolle Ausgabe!“ und „Superschön geworden“ sähe wohl etwas seltsam aus. Vielleicht liegt es schlicht am Vormarsch der Social Media, dass zwar immer mehr Leute vernetzt sind, aber gleichzeitig immer weniger gesagt wird.

Dennoch an dieser Stelle ein fettes Dankeschön an alle, die den PHANTAST lesen und denen er gefällt! (Natürlich dürft ihr auch sagen, was euch nicht gefällt – oder auch, was euch besonders gut gefällt, damit wir davon mehr einbauen können).

Ein ausführlicheres Feedback haben wir von unerwarteter Seite

erhalten – und zwar von Hermann Ritter, der die Ausgabe 15 „Drachen“ im *Perry Rhodan* 2865 vorstellte. Wohl nicht ahnend, dass wir uns in der aktuellen Ausgabe ausgerechnet den Space Operas widmen würden ☺ ...

„Durch Zufall stieß ich auf #Phantast 15# mit dem Schwerpunktthema »Drachen«. Eine nette Kombination von sehr guten Illustrationen, schönen Artikeln zum Thema und einer Menge themenbezogener Rezensionen. Dazu kommen Interviews mit passenden Autoren, so unter anderem mit dem deutschen Fantasy-Autor Christoph Hardebusch. Sehr schön fand ich den Artikel von Moritz Glgfnz Mehlem (der seinen Namen wirklich so angegeben hat, aber der zweite Vorname immerhin in Anführungszeichen): »Who put the dragons into Dungeons and Dragons?«. Ein netter,

verdammt gut zu lesender Artikel über die Fantasy-Frühzeit des Rollenspiels und die Darstellung von Drachen dort.“

Lieber Hermann, wir freuen uns, dass dir die „Drachen“-Ausgabe so gut gefallen hat und dass du sie einer Erwähnung im *Perry Rhodan* für würdig erachtet hast. Das aktuelle Thema „Space Opera“ sagt dir hoffentlich ebenso zu, und wir würden uns freuen, wenn du uns wieder eine kleine Erwähnung spendierst, zumal das Thema ja wunderbar passt!

Wer uns einen kleinen Leserbrief schreiben mag oder auf seinem Blog, Facebook, Twitter etc. auf uns hinweist, darf uns gerne schreiben an madera@literatopia.de



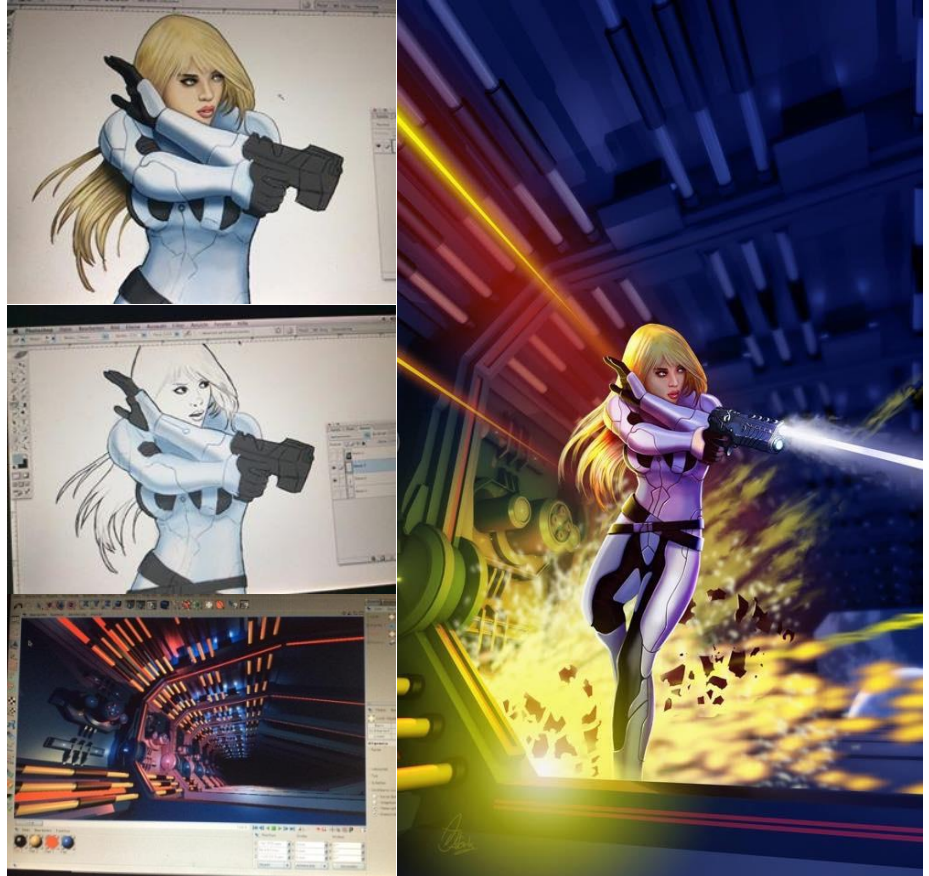
Der Illustrator: Allan J. Stark

Ich genieße die freie Zeit, die ich habe, um mich gedanklich mit dem Asgaroon-Universum zu beschäftigen. Leider nehmen mir die Pflege meiner Mutter und die damit verbundenen Umstände oft die Kraft, mich an einen Zeitplan zu halten, der zum Schreiben notwendig ist. Ich fahre gerne nach Italien, wo ich abschalten kann und Muße finde, das Asgaroon-Universum weiter auszubauen.

Da ich auch illustriere, habe ich die Möglichkeit, meine Visionen exakt umzusetzen und den Look der Space Opera selbst zu gestalten. Allerdings sehe ich meine Zukunft eher als Autor denn als Illustrator.

www.youngarts.de

<http://asgaroon.papierverzierer.de>



Das Universum in Bildern

zusammengestellt von Judith Madera

Zu einer guten Space Opera gehört der oft genannte *Sense of Wonder*, das Staunen angesichts fremder Welten und Kulturen. Diesen *Sense of Wonder* rufen auch Bilder unseres Universums hervor, Teleskopaufnahmen von fernen Nebeln, Sternen und Galaxien. Ein paar der schönsten Aufnahmen haben wir in dieser Ausgabe für Euch zusammengestellt und haben vorab ein paar Erklärungen angefügt für alle, die genauer wissen wollen, was sie da sehen.

Carina-Nebel

(ESO/T. Preibisch, CC BY 4.0)

Der Carina-Nebel (siehe Seite 16 und 17) dürfte vielen SF-Fans bekannt sein, schließlich sind

Aufnahmen von ihm in der *Star Trek*-Serie *Raumschiff Voyager* zu sehen. Man kann ihn aber auch von der Südhalbkugel aus mit bloßem Auge als rötliches Leuchten im Sternbild Schiffskiel erkennen. Der Carina-Nebel gehört zu den sogenannten Emissionsnebeln und stellt eine gewaltige Landschaft aus Staub, Gas und jungen Sternen dar, die sich über 200-300 Lichtjahre erstreckt. Damit ist der Carina-Nebel eine der größten interstellaren Wolken, in der neue Sterne entstehen.

Seinen Namen verdankt der Nebel einem der massereichsten und instabilsten Sterne, die bisher bekannt sind: Eta Carinae. Er ist in etwa vier Millionen Mal heller und 150 Mal größer als

unsere Sonne und dabei circa 29.000°C heiß. Der Stern ist vor allem für seine Helligkeitsschwankungen bekannt, die in den Jahren 1835 und 1845 besonders heftig waren, sodass Eta Carinae als zweithellster Stern am Nachthimmel zu sehen war. Das Bild auf Seite 16 ist eine Panorama-Aufnahme des Carina-Nebels, aufgenommen mit dem ESO Very Large Telescope (VLT).

Der Mystische Berg

(NASA, ESA, and M. Livio and the Hubble 20th Anniversary Team (STScI), public domain)

Der „Mystische Berg“ (siehe Seite 18) ist eine der bekanntesten Detailaufnahmen des Carina-

Nebels und wurde zum zwanzigsten Geburtstag des Hubble-Weltraumteleskops veröffentlicht. Diese Formation, die an einen Berg erinnert und Assoziationen zur Schöpfung weckt, besteht aus einer drei Lichtjahre hohen Gassäule aus kaltem Wasserstoff, die durch die Strahlung naher Sterne zerrissen wird. Innerhalb der Säule werden zudem neue Sterne geboren, deren Gase aus dem Gipfel herausströmen und auf dem Bild an eine herausgestreckte Hand erinnern.

Der Mystische Berg würde in etwa so aussehen, wenn man direkt davor stünde (wofür man 7500 Jahre mit Lichtgeschwindigkeit dorthin reisen müsste). Hubble macht zwar keine Farbaufnahmen, doch in diesem Bild wurde das sichtbare Licht abgebildet, wobei Sauerstoff blau, Wasserstoff und Stickstoff grün und Schwefel rot leuchten.

Orion-Nebel

(NASA, ESA, M. Robberto (Space Telescope Science Institute/ESA)

and the Hubble Space Telescope Orion Treasury Project Team, public domain)

Auf Seite 19 seht ihr eines der detailliertesten Bilder des Orion-Nebels, das vom Hubble-Weltraumteleskop gemacht bzw. aus vielen Einzelaufnahmen zusammengesetzt wurde. Der Orion-Nebel, der im Sternbild Orion liegt und mit bloßem Auge als nebliger Fleck als Teil des Schwertes (unter den drei Gürtelsternen) zu erkennen ist, gehört ebenso wie der Carina-Nebel zu den Emissionsnebeln und stellt eines der aktivsten Sternentstehungsgebiete unserer galaktischen Nachbarschaft dar. Experten schätzen sein Alter auf circa eine Million Jahre und nehmen an, dass er sich zu einem offenen Sternhaufen entwickeln wird. Erste Beobachtungen des Orion-Nebels aus dem 17. Jahrhundert fanden wenig Beachtung, da man die lichtschwächeren Teile mit den damaligen Teleskopen nicht erkennen konnte.

Auf Seite 20 ist die Position des Nebels im Sternbild Orion zu erkennen: als heller Fleck inmitten der rötlichen Wolken, ein Stückchen unter den Gürtelsternen. (Rogelio Bernal Andreo, CC BY-SA 3.0)

Der Blasennebel

(NASA, ESA, and the Hubble Heritage Team (STScI/AURA), CC BY 3.0)

Dieses wunderschöne Bild wurde zum 26. Geburtstag des Hubble-Teleskops veröffentlicht und zeigt den circa 8000 Lichtjahre entfernten Blasennebel (siehe Seite 21) im Sternbild Kassiopeia. Er gehört wie auch der Carina- und der Orion-Nebel zu den Emissionsnebeln. Seine blasenartige Struktur wurde durch den Sternenwind eines extrem hellen und heißen Sterns mit etwa 45 Sonnenmassen erzeugt. Dieser ist als hellster Punkt links oberhalb der Blasenmitte zu sehen und sendet hohe Mengen an energiereicher UV-Strahlung ab, welche

die Gasmassen in der Blasenwand zum Leuchten bringt. Bei dem Bild handelt es sich um eine Falschfarbendarstellung, bei der verschiedene Elemente nachträglich eingefärbt wurden (Sauerstoff blau, Wasserstoff grün und Stickstoff rot).

Affenkopfnebel

(NASA, ESA, and the Hubble Heritage Team (STScI/AURA), [CC BY 3.0](#))

Und noch ein Geburtstagsfoto, dieses Mal zum 24. des Hubble-Teleskops. Es zeigt eine Sternentstehungsregion des circa 6400 Lichtjahre entfernten Affenkopfnebels (siehe Seite 22) als Infrarotaufnahme, auf der düstere Staubwolken vor dem Hintergrund leuchtenden Gases, überwiegend Wasserstoff, zu sehen sind. Massereiche, junge Sterne (im Bild vor allem links zu sehen) zerreißen mit ihren Sternwinden die Staubwolken und erzeugen so diese imposante Silhouette. Durch die Sternen-

winde heizt sich der Staub zudem auf und ist daher im Infrarotbereich sehr schön als zerfaserte Wolke zu erkennen.

Krebsnebel

(NASA, ESA, J. Hester and A. Loll (Arizona State University), *public domain*)

Der Krebsnebel (siehe Seite 23) ist das sechs Lichtjahre große Überbleibsel einer Supernova, die vor circa 7000 Jahren stattfand und im Jahr 1054 von japanischen und chinesischen Astronomen sowie von amerikanischen Ureinwohnern beobachtet wurde. Damals erschien neben der Sonne kurzzeitig ein zweiter Stern, der am Tag zu sehen war. Die ausgefransten orangen Arme, die den irischen Astronomen und Namensgeber Lord Rosse an Krebsbeine erinnerten, sind die Überreste des Sterns und bestehen überwiegend aus Wasserstoff. Im Zentrum des Nebels befindet sich ein sogenannter Pulsar – ein winziger, extrem

massereicher Stern, der sich wahnsinnig schnell um die eigene Achse dreht und die Teilchen in seiner Umgebung so stark beschleunigt, dass diese eine sehr starke Strahlung abgeben. Dadurch blitzt der Stern mehrmals pro Sekunde kurz auf – er pulsiert quasi. 1967 konnten sich Forscher das Aufblitzen nicht erklären und hielten es für möglich, dass es ein Signal einer außerirdischen Zivilisation sei. Auch das Bild des Krebsnebels stammt vom berühmten Hubble-Teleskop und wurde aus 24 Einzelbildern zusammengesetzt.

Monstersterne im Tarantelnebel

(NASA, ESA, P Crowther (University of Sheffield) [CC BY 3.0](#))

Ein internationales Team von Astronomen hat 2016 mit dem Hubble-Teleskop neun sogenannte Monstersterne im Supersternhaufen R 136 entdeckt (siehe Seite 24). Dieser stellt eine zentrale Region im Tarantelnebel dar und ist circa 1-2 Millionen

Jahre alt. Die vielen jungen, extrem massereichen Sterne bringen den Nebel mit ihrer Strahlung zum Glühen und verleihen ihm seine zerfaserte Optik. Die entdeckten Monstersterne haben in etwa die 100-fache Masse unserer Sonne.

Der Tarantelnebel liegt in der Großen Magellanschen Wolke, einer von zwei Zwerggalaxien in nächster Nachbarschaft unserer Milchstraße. Von der Südhalbkugel aus sind die beiden Magellanschen Wolken mit bloßem Auge zu erkennen, eine erste schriftliche Erwähnung erfolgte jedoch erst im Jahr 964 durch den persischen Astronomen Al Sufi.

Katzenaugennebel

(NASA Image, Hubble ST, public domain)

Im Sternbild Drache liegt in circa 3000 Lichtjahren Entfernung einer der bekanntesten und komplexesten planetarischen Nebel: der Katzenaugennebel, dessen Sphären auf der Hubble-

Aufnahme auf Seite 25 sehr schön zu erkennen sind. Diese Sphären werden durch unterschiedliche Phasen von Gasverlust geprägt und sind als Ringe sichtbar.

Planetarische Nebel besitzen eine Hülle aus Gas und Plasma und stellen quasi Sterne in hohem Alter dar. Sie existieren im Anbetracht eines Sternenlebens nur für einen kurzen Augenblick, der höchstens einige zehntausend Jahre andauert. Der Name stammt vom meist kugelförmigen Erscheinungsbild, das an einen fernen Gasplaneten erinnert.

Das Auge Gottes: Helixnebel
(NASA, ESA, and C. R. O'Dell (Vanderbilt University) CC BY 3.0)

Auch das sogenannte Auge Gottes (siehe Seite 26) im Sternbild Wassermann gehört zu den planetarischen Nebeln und wurde 1824 vom deutschen Astronomen Karl Ludwig Harding entdeckt. Aufgrund seiner Nähe zur Erde

(er liegt „nur“ 450-650 Lichtjahre entfernt) wurde der Helixnebel schon früh relativ gut beschrieben. Er erscheint am Nachthimmel in etwa halb so groß wie der Vollmond. Da er jedoch recht lichtschwach ist, kann man ihn nicht mit bloßem Auge erkennen. 1996 konnte das Hubble-Teleskop erstmals „kometenähnliche Knoten“ in der Hülle aufnehmen. Wahrscheinlich bildeten sie sich, als eine heiße Gaschale vom weißen Zwerg ausgestoßen wurde und mit einer erkalteten älteren Schale kollidierte, und werden in einigen hunderttausend Jahren verdampfen. Es wäre jedoch vorstellbar, dass sich planetenähnliche Objekte daraus bilden könnten, die dann durch die Galaxie wandern würden.

Den Beinamen „Das Auge Gottes“ hat der Nebel übrigens 2003 bekommen, als im Internet via Kettenmail das Gerücht aufkam, er zeige ein Ereignis, das nur alle 3000 Jahre stattfindet. In der Mail

stand unter anderem: „Wünsch dir etwas ... du hast in das Auge Gottes geblickt.“ Nun ja, eine gewisse Ähnlichkeit mit einem Auge ist nicht zu leugnen. Aber es könnte auch Saurons Auge sein, wer weiß.

Whirlpool-Galaxie: Messier 51 (NASA, ESA, S. Beckwith (STScI), and the Hubble Heritage Team (STScI/AURA) [CC BY 3.0](#))

Eine der schönsten Aufnahmen einer Spiralgalaxie ist dem Hubble-Teleskop von der sogenannten Whirlpool-Galaxie/M 51 (siehe Seite 27) gelungen. Sie wurde bereits 1773 von dem französischen Astronomen Charles Messier entdeckt und als diffuses Objekt eingestuft. Erst im 19. Jahrhundert erkannte der

irische Astronom William Parsons die spiralförmige Struktur der etwa 28 Millionen Lichtjahre von unserem Sonnensystem entfernten Spiralgalaxie. Auffällig bei M 51 ist die kleinere Begleitgalaxie (auf dem Bild nicht zu sehen), durch deren Gezeitenwechselwirkung ungewöhnlich viele neue Sterne entstehen, die jedoch eine vergleichsweise kurze Lebensdauer haben. Die Sternentstehungsgebiete sind auf dem Bild als pinke Punkte zu erkennen, die sich überwiegend in zwei riesigen Spiralarmlen aufreihen. Die blauen Flecken stellen hingegen Sternenhaufen dar.

M 51 ist eine der nächsten Galaxien mit einem sogenannten aktiven galaktischen Kern, der auf dem Bild wie ein riesiger

Stern aussieht. Er erscheint so hell, weil in ihm zahlreiche Sternwinde (expandierende Supernovaresten) aufeinander treffen – und weil sich in ihm durch ein supermassereiches Schwarzes Loch Materie ansammelt. Schwarze Löcher haben einen unheimlichen Ruf, weil nichts von ihnen nach außen dringt, nicht einmal Licht. Man kann jedoch hineinstürzen.

Das Hubble-Bild wurde im Bereich des für uns sichtbaren Lichts aufgenommen – M 51 würde also in etwa so aussehen, wenn man sie aus einiger Entfernung durch den Sichtschirm seines Raumschiffes anschaut. Wer nicht so weit reisen möchte, kann M 51 mit einem guten Teleskop im Sternbild Jagdhunde beobachten.





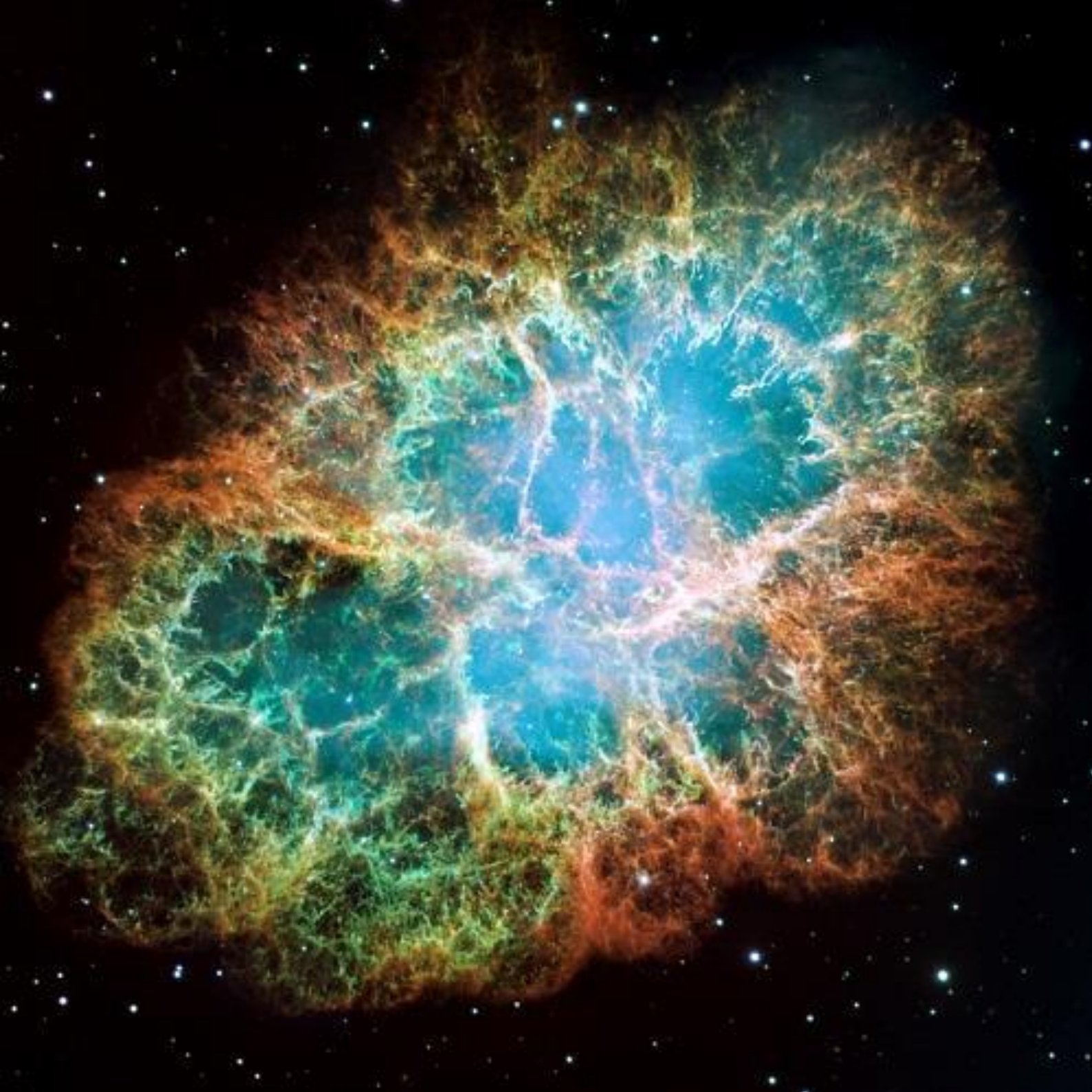




















Das Salz in meiner SF-Suppe: Space Operas

Eine Kolumne von Holger M. Pohl

Nein, eine Space Opera ist kein weltraumfähiger Browser aus dem Hause Opera Software. Es handelt sich auch nicht um eine Oper, in der Arien im Weltraum geschmettert werden. Und auch nicht um die Weltraumvariante einer Daily Soap. Es ist ... na ja, Space Opera eben.

Diese ganze PHANTAST-Ausgabe ist den Space Operas gewidmet. Und sie haben es auch verdient! Space Operas sind nämlich das Salz in der SF-Suppe.

Stellt sich zunächst einmal nur die Frage: Was ist denn überhaupt eine Space Opera? Was macht sie aus? Was zeichnet sie aus?

Die Antworten darauf sind höchstwahrscheinlich so vielfältig wie die Anzahl der Körner in einem Salzstreuer. Natürlich gibt es Definitionen. Oder die Versuche davon. Je nachdem, auf welcher Seite man steht, hängt man der einen Definition an oder lehnt sie ab. Eine allgemeingültige und für jeden akzeptable Definition zu finden wird in etwa so schwierig sein wie eine Definition der SF als solche überhaupt.

Beschränken wir uns also darauf, dass ich die Frage für mich beantworte. Diese Antwort kann für andere gelten ... muss es aber nicht. So wie auch für mich die Definitionen anderer relevant sind oder nicht. Aber das ist das Schöne an Space Operas. Man

darf nämlich noch seinen eigenen Traum träumen!

Okay, also was braucht eine Space Opera für mich? Klar: Raumschiffe. Große. Riesengroße! Oder auch kleine, ganz besondere. Aber eben Raumschiffe. Nächste Zutat: natürlich die Gegend, in der sich diese Raumschiffe aufhalten. Der Weltraum, unendliche Weiten ...

Dazu dann noch Außerirdische, Liebe, Rache, Krieg, Freundschaft, Heldentum ...

Wie man sieht: eine ganze Menge. Und wie man ebenfalls sieht: Vieles davon ist ersetzbar. Nicht umsonst – und dem kann ich für den Anfang mal zustimmen – nennt man die Space Operas in Anlehnung an die Pferde-Opern,

diese abenteuerlichen Wild-West-Geschichten, so, wie man sie nennt.

Und schon hätten wir noch etwas, was unbedingt dazu muss: Abenteuer! Spannung! Action! Hört sich alles etwas trivial an? Ist es! Und weiter?

Etwas fehlt aber noch! Etwas, was gerne übersehen wird, aber für mich persönlich unabdingbar zu Space Operas gehört: der Sense of Wonder! Dieses unfassbare Staunen, wenn man sich in neue, unentdeckte Länder oder Welten aufmacht. Sie erforscht. Sie manchmal auch erobert.

War es nicht ein wunderbares Gefühl, mit Perry, unserem Mann im All, erst die nähere Umgebung der Erde zu erforschen, dann die halbe Galaxis, schließlich noch den Andromeda-Nebel und zig andere Galaxien zu betreten?

Oder mit den Arisiern gegen diese bösen, bösen Eddorer zu kämpfen. Als Mitglied der Lensmen?

Als Freme dem Muad'Dib Paul Atreides in seinen Djihad gegen den Padischah Imperator zu folgen!

Mit Cliff Allister McLane und der Crew der *Orion* gegen die Frogs zu ziehen?

Und ja, für mich war auch der Kampf an John Sheridans Seite gegen die Schatten eine herrlich abenteuerliche Space Opera!

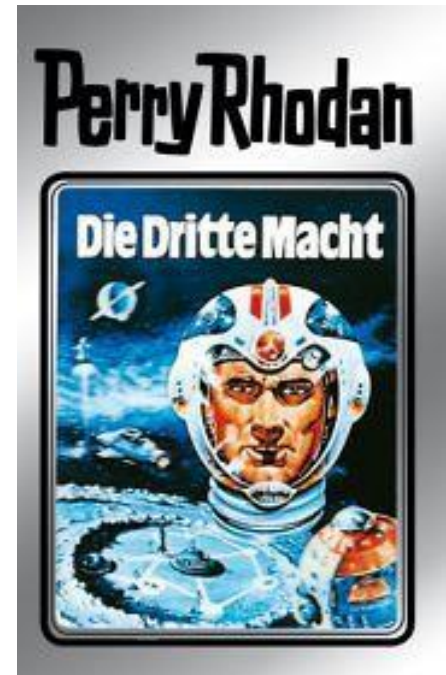
Und ja, ich wollte zu gerne als junger Padawan in Obi-Wan Kenobis Dienste treten, um ein Jedi zu werden.

Ich könnte noch zahlreiche Beispiele nennen, was ich - und vielleicht nur ich - als Space Opera sehe und was ich zu lesen und zu sehen genossen habe. Und heute immer noch genieße!

Gut, aber warum nun Salz und warum überhaupt SF? Würde es nicht genügen, so mir der Sinn nach fernen Ländern, Abenteuern, Kriegen und Konflikten, Hass und Liebe usw. stünde, Western - also Pferde-Opern -

zu lesen oder irgendwelche historischen Abenteuer? Oder mir regelmäßig eine Daily Soap reinzuziehen? Die haben mehr oder weniger auch diese Zutaten. Die Außerirdischen heißen dann entweder Indianer oder sind irgendwelche Wilden auf irgendeiner Insel in der Südsee. Und statt Raumschiffen gibt es eben Pferde oder Schiffe.

Tja, da sind wir wieder an dem Punkt, über den immer wieder



mal gerne gestritten wird: Sind Space Operas eigentlich überhaupt SF, austauschbar, wie ihre Geschichten sind? Was aber dann zwangsläufig zur nächsten Frage führt: Was, bitte schön, ist SF überhaupt? Diese Frage kann ich nicht für andere beantworten – aber für mich.

Es gibt keine allgemeingültige und einstimmig anerkannte Definition, was denn SF nun genau ist.

Für mich ist SF eine Suppe, mit vielen, vielen unterschiedlichen Zutaten, von denen mal die eine, mal die andere dominant ist. Ich könnte mich jetzt seitenweise darüber auslassen, welche Zutaten das für mich alles sind. Und würde wahrscheinlich Zustimmung ebenso wie Ablehnung, Anerkennung ebenso wie Widerspruch bekommen. Die leidige Crux der fehlenden allseits anerkannten Definition der SF.

Doch machen wir es kurz, denn es geht ja hier in erster Linie um Space Operas und nicht hauptsächlich um SF.

Science Fiction hat viel mit SCIENCE zu tun. Das wird keiner bestreiten. Die SCIENCE in der SF ist für mich eben unter anderem auch die Sache mit der Weltraumfahrt und den Raumschiffen. Nicht umsonst saß ich stundenlang vor dem Fernseher, wenn die Amerikaner eine Rakete starteten. Nicht umsonst stand ich um drei Uhr in der Nacht auf, als Neil Armstrong als erster Mann den Mond betrat. Nicht umsonst habe ich angefangen Luft- und Raumfahrttechnik zu studieren.

Dass SF nicht nur, aber auch und viel im Weltraum spielt, wird keiner bestreiten. So wenig wie das Vorhandensein von Raumschiffen.

Real existierende „Fremde“ wie Indianer oder Südsee-Wilde haben mich nie wirklich fasziniert. Klar, ich habe Karl May ebenso gelesen wie *Robinson Crusoe* oder *Die Schatzinsel*. Nette Abenteuer! Doch so richtig faszinierend wurde es erst, als ich mit *Perry Rhodan* das Universum zu er-

obern begann. Die Außerirdischen, denen ich dabei – und bei anderen Abenteuern – begegnete, machten für mich einen nicht zu vernachlässigenden Bestandteil der SF aus.

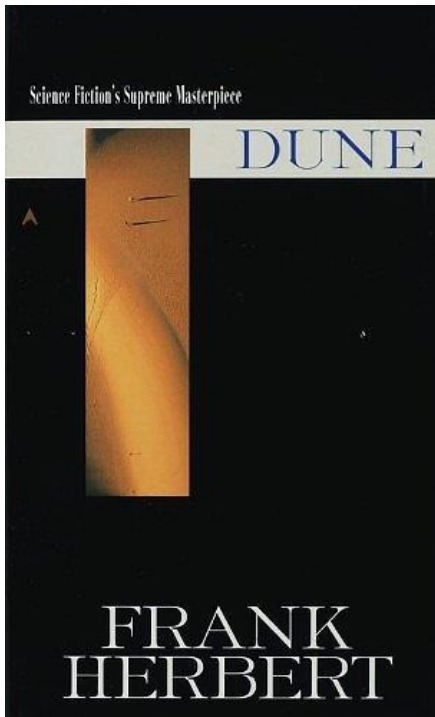
Dass in der SF nicht nur, aber auch Außerirdische zu Wort kommen, wird keiner bestreiten.

Wenn wir nun den Bogen zurück zu den Space Operas schlagen, dann wird keiner bestreiten können, dass der Weltraum, Raumschiffe und Außerirdische darin vorkommen. Und das nicht zu knapp! Darum sind für mich Space Operas eine der vielen Spielarten der SF.

Natürlich wird es den einen oder die andere geben, die dieser Definition so nicht zustimmen können oder wollen. Das Recht ist ihnen unbenommen. Sie haben wahrscheinlich für sich eine andere Definition. Vielleicht sogar eine Definition, bei der ich mich fragen muss, ob ich überhaupt Space Operas lese. Oder SF.

Denn so gesehen ist *Der Marsianer* lediglich eine moderne Variante des *Robinson Crusoe*. Doch sei's drum. Jeder darf sich nach seiner Façon selig lesen.

Aber kommen wir zurück zu den Space Operas: Warum sind sie nun das Salz in meiner SF-Suppe? Weil diese Suppe nach und nach immer eintöniger wurde. Man könnte auch sagen: fa-



der. Die SF-Werke, die ich in den letzten Jahren gelesen habe, waren sicher nicht schlecht. Zumindest die meisten nicht. Doch sie faszinierten mich nicht. Mag man es Nostalgie nennen. Oder auch die Erwartung, dass SF für mich doch etwas mehr ist als literarisches Geschwurbel. Jedenfalls faszinieren mich die neueren Werke der SF längst nicht so, wie Space Operas das oft genug immer noch tun. Aber nicht, dass das falsch verstanden wird: Meine SF-Suppe ist durchaus lecker, aber so richtig salzig wird sie eben nur, wenn ich ab und an eine Space Opera lese. Oder versuche, eine zu schreiben.

Ich für meinen Teil habe kein Problem damit zuzugeben, dass meine ersten schriftstellerischen Versuche (die garantiert niemand zu lesen bekommt) von den Space Operas meiner Teen- und Twenzeit inspiriert waren. Ach, wie liebte ich unseren Mann im All und schickte meine Helden in noch entferntere Galaxien,

noch gewaltigere Raumschlachten, auf noch fremdere Welten. Oder dieser ganz und gar schwarzweiß gefärbte Kampf zwischen den Eddorern und den Arisiern – der Kampf zwischen Gut und Böse –, der sich in was-weiß-ich-wie-vielen Galaxien zutrug. Entfernungen spielten keine Rolle. Meine Helden kämpften gegen die Dunklen Lords, und die hatten was-weiß-ich-wie-viele Galaxien erobert. Die Frogs hießen bei mir anders, waren aber genauso bestrebt, der Menschheit den Kragen umzudrehen, sie zu vernichten, über den kosmischen Jordan gehen zu lassen.

Raumschiffe, Aliens, Weltraum, Konflikte ... all das waren Zutaten meiner ersten Geschichten. Space Operas eben! Ich las sie, und ich schrieb sie. Halt, nein, stimmt so nicht. Ich lese sie, und ich schreibe sie! Was würde ich darum geben, endlich mal wieder eine gute, unterhaltsame und wegen mir auch höchst triviale

Space Opera in die Finger zu bekommen!

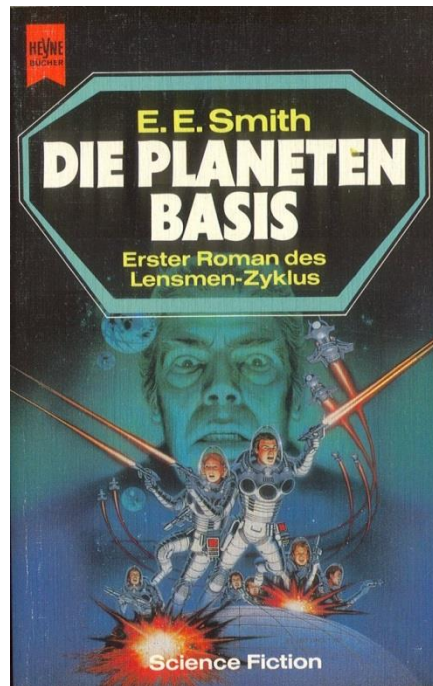
Leider ist das aber nicht ganz so einfach. Wenn es Raumschlachten und Aliens gibt, dann oft genug bitte schön physikalisch, ethisch, moralisch und was weiß ich noch einwandfrei. Political Correctness ist angesagt!

Ja, ich weiß, Einstein und Co. haben gewisse physikalische Grenzen gesetzt – jedenfalls nach unserem heutigen Stand des Wissens –, aber muss mich das so unbedingt interessieren? Muss ich mich deswegen einschränken lassen, wenn ich einfach nur eine Space Opera lesen respektive schreiben will? Himmel, was ist dabei, wenn ein fiktives Raumschiff in einem fiktiven Universum mit einer fiktiven Technik Entfernungen zurücklegt, die es in der realen Welt niemals zurücklegen könnte? Eine Raumschlacht mit Tausenden von Raumschiffen zu führen – wohlwissend, dass eine dermaßen große Anzahl nicht erforderlich

ist, um eine gewaltige Schlacht zu schlagen.

Hey, SF heißt nicht nur Science sondern auch FICTION! Und die kann, muss sich aber nicht unbedingt an realen Naturgesetzen orientieren.

Hin und wieder – das gebe ich zu, ohne dass es mir peinlich ist – werde ich ein wenig nostalgisch. Mag vielleicht am Alter liegen. Vielleicht kommt es tatsächlich



mit dem Alter – zumindest bei manchen –, dass sie gerne mal wieder Kind sein möchten. Nicht unbedingt sich kindisch benehmen – aber wie ein Kind staunen. Es ist nun jedoch nicht so, dass ich etwas dagegen hätte, dass die SF erwachsen geworden ist. Ganz im Gegenteil. Sie hat es verdient, und es wurde auch Zeit! Aber die Frage ist: Hat sie über das Erwachsenwerden das Kindsein vergessen? Wenn dem so ist – und es gibt hinreichend Indizien dafür –, dann leidet sie an einem Syndrom, dem Tag für Tag unzählige Erwachsene anheimfallen: Ich erinnere mich nicht mehr daran, dass ich einmal Kind war!

Schade! Sehr schade! Besonders für jene, denen dieses kindlich-spielerische Element abhanden gekommen ist. Sie werden nicht erfahren, welche Wunder ihnen entgehen.

Ich möchte nicht, dass es mir auch so ergeht. Die Welt und das Leben erwartet oft viel von mir als Erwachsenem. Ich will aber

nicht, dass das Kind in mir verkümmert. Und wenn ich nichts Neues mehr finde, dann krame ich ab und zu einen meiner alten Perrys raus oder meine *Lensmen*-Bücher oder *Dune* oder einen Grainger oder ... oder ... oder. Um wieder ein wenig zu träumen. Um den Sense of Wonder zu spüren, den mir diese Bücher immer noch geben, sooft ich sie auch schon gelesen habe. Oder ich mache mich auf den Weg, eine neue Space Opera zu suchen ...

... um dorthin zu gehen, wo noch nie ein Mensch zuvor gewesen ist ...

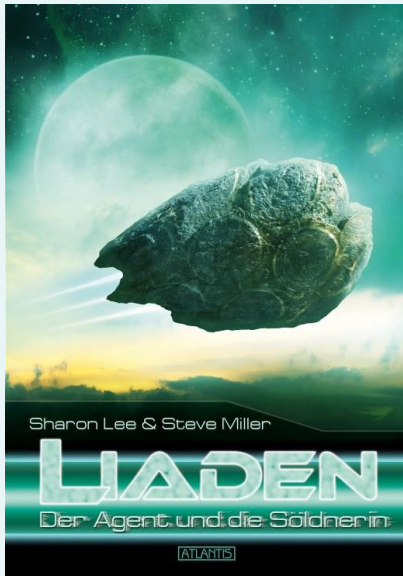
Holger M. Pohl (Jahrgang 1959)

schreibt für den Fantasyguide (www.fantasyguide.de) relativ regelmäßig Kolumnen rund um die Phantastik. Darüber hinaus veröffentlicht er dort – die im Augenblick ruhende – Online-Heftserie *Darkener – Mystery Division*.

Er gehört zum Autorenteam der SF-Reihe *Die 9. Expansion* aus dem Wurdack-Verlag sowie zum Team der SF-Serie *Rettungskreuzer Ikarus*, die im Atlantis-Verlag erscheint. 2015 erschien *ARKLAND – Aufbruch ins Gestern*, der erste Band einer Fantasy-Trilogie, beim Verlag Torsten Low. Der 2. Band wird im Jahr 2017 erscheinen.

Beruflich arbeitet er im Kundendienst eines unabhängigen Energieversorgers, und privat geht er gerne auf Reisen. Unter anderem nach Neuseeland, wie man in diversen Reiseberichten nachlesen kann.

[Mehr über Holger M. Pohl auf fantasyguide.de](http://www.fantasyguide.de)



Autoren: Sharon Lee und Steven Miller

Verlag: Atlantis (2014)

Originaltitel: Agent of Change (1988)

Übersetzerin: Ingrid Herrmann-Nytko

Titelbild: Timo Kümmel

Genre: Space Opera

A5-Paperback

339 Seiten, 13,90 EUR

ISBN: 978-3864021954

Liaden – Der Agent und die Söldnerin

Eine Rezension von Judith Madera

Val Con yos'Phelium besitzt in seiner Funktion als Agent viele Identitäten. Einst war der Überlebenskünstler ein Scout und stellte den Erstkontakt zu fremden Völkern her; nun werden seine Aktivitäten von einer Mentalschleife geleitet, die permanent seine Erfolgs- und Überlebenschancen ausrechnet. Sein wahres Ich gerät dabei immer mehr in Vergessenheit, auch weil er als Agent viele seiner persönlichen Erinnerungen geopfert hat. Umso mehr erstaunt es ihn, dass er einer Söldnerin zu Hilfe kommt, als diese von Angehörigen einer Mafia angegriffen wird. Miri Robertson entpuppt sich als widerspenstige und abgebrühte junge Dame, an der Val

Con mehr liegt, als er begreifen kann. Ihr Überleben ist ihm wichtig, und da die Mentalschleife ihm sagt, dass ihre Überlebenschancen ohne ihn gleich null sind, will er an Miris Seite bleiben. Beide sind Gejagte, und gemeinsam wollen sie die Flucht in ein anderes Planetensystem wagen ...

Der erste Roman des *Liaden*-Zyklus konzentriert sich stark auf die beiden Protagonisten Val Con und Miri, die sich zufällig begegnen und zunächst eine Zweck-Allianz bilden. Die taffe Miri ist es gewohnt, allein zu bestehen, und tut sich schwer damit, Val Cons Hilfe anzunehmen. Allerdings hat sie eine

Schwäche für schöne Männer, und der Liade Val Con ist verdammt attraktiv – und ziemlich verrückt.

Die Mentalschleife macht ihn gleichermaßen zu einem knallharten Killer wie zu einer gestörten Persönlichkeit, die selbst Freunde angreift, wenn sie als Bedrohung eingestuft werden. Dennoch ist der Liade auch unheimlich charmant und glänzt mit besten Umgangsformen. Dass Val Cons wahres Motiv, Miri zu helfen, ein romantisches Interesse ist, wird dem Leser früh klar, doch der Agent und die Söldnerin brauchen lange, um ihre eigenen Gefühle zu verstehen.

Der *Liaden*-Zyklus wird vom Atlantis Verlag als eine der besten Space Operas seiner Zeit beworben; in der ersten Romanhälfte kann man diese Auszeichnung jedoch schwer nachvollziehen. Die schnöde Agentenhandlung lässt die exotische Atmosphäre einer Space Opera ver-

missen, und die Schauplätze sind denen unserer Gegenwart auf der Erde so ähnlich, dass man kaum merkt, dass der Roman auf einem anderen Planeten spielt (wobei so manches in den späten Achtzigern vielleicht als futuristisch galt und heute Normalität ist, wie beispielsweise visuelle Telefonie).

Man spürt, dass das Buch schon einige Jahre auf dem Buckel hat, zudem enthält es viel vom Lebensgeist seiner Zeit und wirkt für heutige Leser daher ziemlich retro. Negativ fällt außerdem auf, dass Miri zwar eine harte Kämpferin ist, aber wie eine klischeehafte Frau dahinschmilzt, wenn sie schöne Kleider und Schmuck bekommt.

Die zweite Hälfte fühlt sich schon mehr nach einer Space Opera an, da nun die Unterschiede verschiedener Kulturen sowie wahrlich futuristische Technologien in den Vordergrund treten. Val Con gehört zu einem Liaden-Clan und zu einem

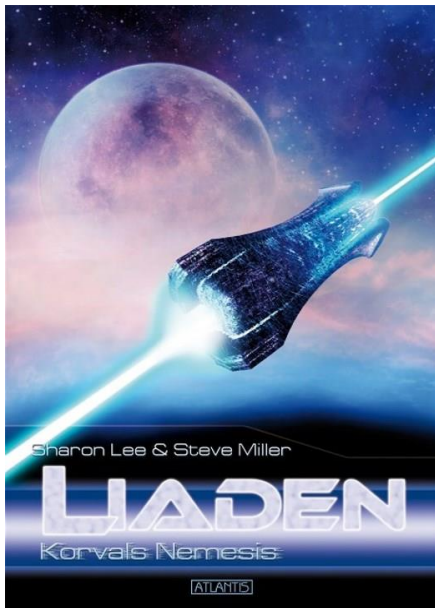
Clan der Clutch-Turtles, schildkrötenähnlichen Aliens, die viel größer als Menschen sind und deutlich länger leben. Entsprechend handelt es sich um gemächliche Persönlichkeiten, die die Menschen als hektisch und unhöflich empfinden. Bei einem Clutch-Turtle dauert bereits die Nennung seines vollständigen Namens mehrere Stunden.

Die riesenhaften Gestalten wirken schrullig, und ihr Sinn für Höflichkeit sorgt für so manch komischen, aber sehr unterhaltsamen Dialog. Allerdings haben die Turtles auch eine zweite, gnadenlose Seite, wenn sie eines ihrer Familienmitglieder in Gefahr wähen. Und Familienmitglieder sind nicht nur Blutsverwandte, sondern auch enge Freunde, die als Brüder und Schwestern angesehen werden.

Die Einblicke in die Kultur der Turtles sind höchst interessant. So züchtet ein Clan beispielsweise Messer aus Kristall, was gut zwanzig Jahre dauert – eine klei-

ne Zeitspanne für einen Turtle, eine große für das kurze menschliche Leben. Ihre Raumschiffe fliegen langsamer als die der Menschen und verwenden einen gänzlich anders gearteten Antrieb, der zu speziellen Effekten führt.

Über die drei menschlichen Kulturkreise erfährt man dagegen noch wenig. Es gibt die Terraner, die dem heutigen Menschen am



ähnlichsten und im galaktischen Vergleich nicht viel wert sind, die Liaden, die ziemlich aristokratisch und auch etwas exotisch wirken, und die grausamen Yxstrang, die man nur von Überfällen auf andere Schiffe kennt und die von Terranern und Liaden daher als Wilde angesehen werden. Dass Val Con ein Liade ist, bemerkt der Leser nur dann, wenn seine ungewöhnliche Hautfarbe erwähnt wird – und an seinem Ehrgefühl.

Der Agent und die Söldnerin erschien zuvor bei Heyne und wurde 2015 im Atlantis Verlag neu aufgelegt – inklusive neuer Covergestaltung, die sehr professionell und schick aussieht und dem Erscheinungsbild der anderen Romane angepasst wurde (nachdem die Reihe bei Heyne nicht fortgeführt wurde, erschien sie im Atlantis Verlag, der nun die ersten Bände nachliefert). An

diesem Roman kann man sehr gut erkennen, dass auch kleinere Verlage hochwertige Bücher produzieren und in punkto Gestaltung die meist sehr standardisierten Versionen der großen Verlage übertreffen können. Die *Liaden*-Romane sehen jedenfalls grandios aus!

Fazit

Nach einem recht langatmigen, aber irgendwie auch charmanten Einstieg nimmt der erste Roman des *Liaden*-Zyklus spürbar an Fahrt auf und verdient sich die Bezeichnung Space Opera insbesondere durch die fremdartige Kultur der Clutch-Turtles sowie die exotische Atmosphäre in der zweiten Buchhälfte. Das Potential der Reihe ist bereits zu spüren, doch noch würde man die Bezeichnung „eine der besten Space Operas seiner Zeit“ nicht unterschreiben.

Über Space Operas

Leitartikel von Alfred Kruse

>>SUGGESTION DEPT: In these hectic days of phrase-coining, we offer one. Westerns are called "horse operas", the morning housewife tear-jerkers are called "soap operas". For the hacky, grinding, stinking, outworn space-ship yarn, or world-saving for that matter, we offer "space operas".<<

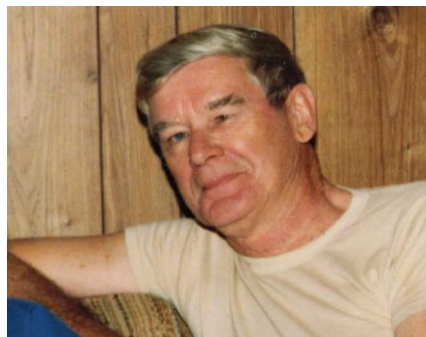
Mit diesem ironischem Kommentar von Wilson Tucker im Fanzine „Le Zombie“ aus dem Jahr 1941 (Ausgabe 36) war der Begriff „Space Opera“ geboren.

Um aber diesen Begriff exakt zu definieren, müsste man eigentlich zuerst den Begriff „Science Fiction“ genau beschreiben – und da hakt es bereits. Denn schon die Gernsback'sche Definition

aus den Zwanzigern trifft den Kern des Genres nicht wirklich:

>>SF ist der Typ Geschichte, der von Jules Verne, H. G. Wells und Edgar Allan Poe geschrieben wurde.<<

Natürlich wurde diese erste Definition in den letzten neunzig Jahren mehrfach erweitert, um-



Wilson Tucker 1988 (Foto: Judy Mays, public domain)

geschrieben, modifiziert und und und. Doch das Ergebnis war in jedem Einzelfall unbefriedigend, unpräzise und voller Löcher.

Zu jeder Definition von „Science Fiction“ findet man Romane, die dem Empfinden nach definitiv SF sind, jedoch von der Definition ausgeschlossen werden. Die besten „Definitionen“ sind die Kommentare von Damon Knight und Norman Spinrad zu diesen Kasteneinteilungen:

>>Science Fiction ist das, auf das wir zeigen, wenn wir von SF sprechen.<< Damon Knight

>>Science Fiction ist alles, was als SF verkauft wird.<< Norman Spinrad

Tatsächlich sind diese extrem groben Verallgemeinerungen das Beste, was es an Definitionen zur SF gibt, eine wissenschaftlich exakte Herangehensweise an die Definition des Genres stößt durch die nicht-wissenschaftliche Entstehung von Literatur und die Begeisterung einer gewissen Gruppe von Schriftstellern, jederzeit die Grenzen einer solchen Definition durch einen neuen Roman oder eine neue Kurzgeschichte auszutesten, auf massive Probleme.

Also versuchen wir erst gar nicht, SF exakt zu definieren, und gehen davon aus, dass jeder Leser seine eigene Vorstellung des Genres hat, die ebenso valide ist wie die seines Nachbarn.

Das oben geschilderte Problem einer exakten Definition setzt sich fort, wenn man die Untergruppen, aus denen die SF besteht, auszuprägen versucht.

In der Wikipedia wird zwischen den Kategorien „Hard SF“ und „Soft SF“ unterschieden, und es

werden (u. a.) die folgenden Subgenres angesprochen :

- ◆ Alternate History
- ◆ Apokalypsen und Postapokalypsen
- ◆ Biopunk
- ◆ Cyberpunk
- ◆ Feministische SF
- ◆ Libertarian SF
- ◆ Kaiju
- ◆ Military SF
- ◆ Social SF
- ◆ Space Operas
- ◆ Steampunk
- ◆ Superhelden
- ◆ Zeitreisen



Man kann zwar einzelne Begriffe scharf definieren (Zeitreise: eine Geschichte mit einer Zeitreise in Vergangenheit oder Zukunft), jedoch lässt sich kein Werk, sei es Roman oder Kurzgeschichte, genau und nur in ein Kästchen packen, jedes Werk ist eine Mischform vieler verschiedener dieser Subgenres.

Mit dieser kompletten Unschärfe bei den Basisdefinitionen versuche ich jetzt zu definieren, was unter dem Begriff „Space Opera“ zu verstehen ist:

Unter einer Space Opera verstehen wir ein SF-Werk (Roman, Story, Gedicht etc.), das entweder hauptsächlich im Weltraum und/oder auf vielen verschiedenen Planeten spielt und galaxisweite Entwicklungen darstellt.

Damit haben wir die Space Opera abgegrenzt von der Planetary Romance (spielt nur auf einem Planeten, Fokus "Romance"), aber auch von der MilSF (kein

bzw. nicht notwendigerweise Militär), obwohl, wie oben bereits gesagt, durchaus, in der Regel und normalerweise Mischformen vorkommen.

Man beachte, dass hier keinerlei literarisches Qualitätsmerkmal in der Definition des Subgenres vorhanden ist. Doch trotzdem wird mit dem Begriff „Space Opera“ auch heute noch eher triviale SF beschrieben. Um den Grund dafür zu erklären, schweife ich zum SFCD-Clubsiegel, dem Vorläufer des heutigen DSFP, ab. Hier findet sich in der damaligen Vereinszeitschrift „ANDROmeda“, Nummer 3 aus dem März 1956 folgende Ankündigung:

>>Die Literarische Abteilung gibt bekannt: Der Club führt ein Clubsiegel, das nur von Mitgliedern des gewählten Vorstandes als solches bzw. in Form eines Stempels benutzt werden darf. Eine anderweitige Verwendung ohne Genehmigung des Vorstandes, wie z.B. durch Ver-

lage und Einzelpersonen zu Reklame- und sonstigen Zwecken ist untersagt. Widerrechtliche Benutzung wird strafrechtlich verfolgt. Obige Bekanntmachung wurde den Satzungen des SFCD entnommen, die demnächst allen Mitgliedern zugeschickt werden.

[...]

Wir unterscheiden zwischen SF, SPACE OPERA und ZUKUNFTSROMAN. In die erste Sparte gehören Romane, die ein heute bekanntes wissenschaftliches Thema im Rahmen des jetzt als möglich erkannten weiter ausbauen und zu ergründen versuchen, wohin die heutige Wissenschaft führen kann. In die zweite Sparte gehören Romane, die – ohne weiteren Anspruch auf wissenschaftliche Weiterentwicklung zu erheben – ein bekanntes Thema dazu benutzen, um im Rahmen einer möglichst spannenden Handlung Raumkriege, interplanetare und sonstige Differenzen zu beschreiben. In die dritte Sparte endlich gehören Romane, die auf wissenschaftliche Korrektheit überhaupt verzichten und Sachen und Handlungen beschreiben, die

vielleicht einmal eintreten können, die aber nach dem heutigen Stande der Wissenschaft als unwahrscheinlich zu betrachten sind.<<

Diese Qualitätsdenke entstand bereits kurz nach Wilson Tuckers Prägung dieses Genre-Begriffs. „Space Opera“ wurde er dann umgedeutet, um romantische interplanetare oder interstellare Weltraumaction-Romane zu beschreiben. Hier stellt sich sehr schön und überaus deutlich eine gewisse Ignoranz der damaligen (internationalen) SF-Community dar. Subgenres werden mit einem Qualitätsbegriff versehen – was schlicht und einfach absolut falsch ist, damals ebenso wie heute. Ebenso wie es Trash und Trivialkram im Bereich „Social Fiction“ gibt, existieren auch höchst literarische und anspruchsvolle Werke im Bereich „Space Opera“. Denn beides sind nur formale Katalogisierungen, keine Qualitätseinstufungen, wie dies oben beim frühen SFCD in Übereinstimmung mit der dama-

ligen internationalen und allgemeingültigen Sichtweise suggeriert wurde. [Der Western, die „Horse Opera“, reicht ja auch von *Stagecoach* auf der einen Seite über Trash und Trivialfilme, Perlen wie *Soldier Blue* und *True Grit* (beide Versionen) bis hin zu den existentialistischen Westernfilmen eines Jack Nicholson.]

Wie gesagt, damals so falsch wie heute. Wobei der Begriff „Space Opera“ heute sogar noch falscher genutzt wird als früher und retrospektive Sentimentalitäten gegenüber SF der Goldenen Jahre ausdrückt. Ich enthalte mich wohlweislich jeder Ab- oder Überqualifizierung des Begriffs an sich, gehe lieber gleich in medias res und betrachte die ersten Space Operas aus dem Beginn des letzten Jahrhunderts.

Zwei Prototypen: *Star Wars* und *Star Trek*

>> *Space: the final frontier. These are the voyages of the starship En-*

terprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds, to seek out new life and new civilizations, to boldly go where no man has gone before.<<

Doch halt, bevor ich dann tatsächlich mit den frühen Space-Opera-Beispielen beginne, möchte ich noch einen anderen Aspekt beleuchten. Dazu betrachten wir den Film *Star Wars* (den Jüngere als *A New Hope* kennen) und die Serie *Star Trek*. Bei dieser Serie bleibe ich beim Original mit James T., obwohl vieles auch für alle Teile des Franchises gilt.

Star Wars ist definitiv Space Opera, spielt im Weltraum und auf mehreren Planeten, stellt galaxisweite Verwicklungen dar. Ist außerdem bunt, actionorientiert und auf den ersten Blick nicht wirklich tief Sinnig. Auf den zweiten kommen dann natürlich Themen wie die Transformation Grimmscher und amerikanischer Märchen in den SF-Kontext und die Moderne, der Begriff des

Bildungsromans oder die Analogie zu Weimar auf, aber wir wollen gar nicht so weit gehen und *Star Wars* einfach als leichtes SF-Abenteuer des Subgenres „Space Opera“ ansehen.

Ebenso ist *Star Trek* eine Space Opera - vordergründig. Denn die Serie spielt im Raum und auf vielen Planeten, an einigen wenigen Stellen von *TOS* (in *TNG* und späteren Serien wird das deutlich mehr) werden auch galaxisweite Entwicklungen angesprochen. Also: Space Opera. Aber der Begriff passt eigentlich nicht, in vielen Serienfolgen ist er sogar unzutreffend. Da greifen dann eher Subgenres wie „Alternate History“, „Social Fiction“ (*Reise nach Babel*), „SF-Krimi“ oder „Planetary Romance“ (man denke nur an all die von James T. gebrochenen Herzen). Von der Sub-Sub-Kategorie „Kirk redet 'nen Computer tot“ einmal ganz abgesehen. *Star Trek* hat Space-Opera-Anteile, jedoch überwiegend hier in vielen Fällen andere

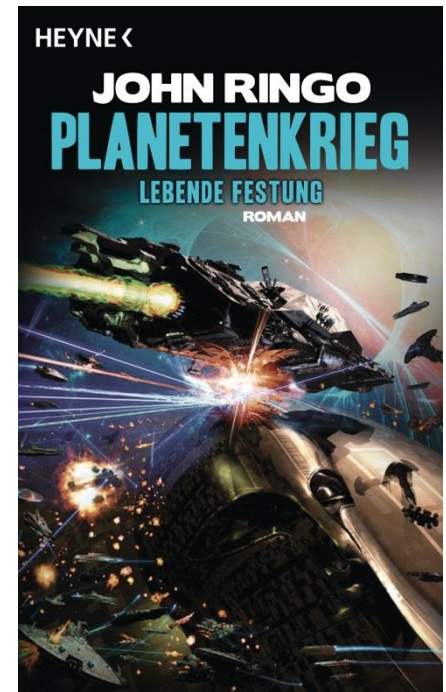
Aspekte, weswegen bei der Einordnung als „Space Opera“ ein schaler Geschmack im Mund zurückbleibt.

Zwei Space Operas also, die unterschiedlicher nicht sein können. Das liegt daran, dass die Bandbreite des Subgenres „Space Opera“ eben deutlich größer ist als beispielsweise der „Social Fiction“, der „Zeitreise“ oder der „Alternate History“.

Die reine Form ist heutzutage praktisch nicht mehr existent, in jeder modernen und in vielen klassischen Space Operas sind

Anteile anderer Subgenres enthalten. [Inwieweit das literaturtheoretisch eine Hierarchie impliziert, überlasse ich Uwe Durst und Simon Spiegel.]

Wir wollen uns im Folgenden auch nicht mit derartigen Beckmessereien beschäftigen, sondern eine Reise in die Typen und Archetypen der Space Opera unternehmen, ein paar SchriftstellerInnen (oh ja, in diesem Bereich gibt es seit Anfang an einen erheblichen Frauenanteil) vorstellen und uns angenehm unterhalten.



Frühe Space Operas: *Skylark* und *Lensmen*

Geheimformel QX47 – so hieß der erste *Skylark*-Roman in deutscher Übersetzung. Und diese Reihe von vier Romanen hat eigentlich alles Negative einer Space Opera, was man sich nur denken kann, und bestätigt sämtliche Vorurteile, die man gegen dieses Subgenre hegen kann.

>>Richard B. Seaton, ein junger Chemiker von Format, entdeckt eine neue, bisher völlig unbekannte Energie, die der des Atoms bei weitem überlegen ist.

Mit Hilfe seines Freundes Martin Crane, einem Multimillionär aus Washington, gelingt es Seaton, ein Raumschiff zu bauen und in den Weltenraum zu starten. Marc Duquesne, ein ehrgeiziger Kollege Seatons, versucht durch alle möglichen Verbrechen in den Besitz der geheimnisvollen Lösung zu gelangen, die zur Erzeugung der neuen Energie unbedingt erforderlich ist.

Schließlich entführt er Seatons Braut Dorothy Vaneman, nachdem er zuvor die Pläne eines von Seaton und Crane entworfenen Raumschiffes gestohlen und das Schiff nachgebaut hat.

Eine wilde Verfolgungsjagd durch das All beginnt. Neue Planeten werden entdeckt und Abenteuer bestanden.<<



Cover TERRA SF 339. Man beachte die klassischen Klischees, die hier graphisch umgesetzt sind.

Soweit der Klappentext des ersten Romans, *Skylark of Space*. Die folgenden Romane sind nicht anders, nur die Raumschiffe werden größer und größer (die *Skylark of Valeron* hat dann einen Durchmesser von 1.000 Kilometern), die Bösen böser und böser (stimmt eigentlich nicht ganz, aber wegen der Emphase lasse ich es drin), die Frauen schöner und schöner und die Helden heroischer und heroischer.

Allerdings ist der erste Band von 1928. Damals war diese Mischung und Grenzüberschreitung von Spionageroman, Western und der traditionellen galaktischen Odyssee noch etwas Neues, vorher nie Dagewesenes. Heutzutage ist das eher altbacken in dieser Form, man kann die *Skylark*-Romane lesen, muss es aber nicht.

Viel eher zu empfehlen sind da vom gleichen Autor die *Lensmen*-Romane, die – bei aller Schwülstigkeit – sich auch heute noch

lesen lassen und inhaltlich deutlichst niveauvoller als die *Skylark*-Romane sind. Eigentlich bestand die *Lensmen*-Serie nur aus den Romanen *Galactic Patrol*, *Gray Lensman*, *Second Stage Lensmen* und *Children of the Lens*, die zwischen 1937 und 1948 in AS-FOUNDING veröffentlicht wurden. Auf Anraten seines Herausgebers, Lloyd Arthur Eshbach, hat E. E. Smith dann seine ein Jahrzehnt früher (1934) in AS-FOUNDING veröffentlichte Geschichte „Triplanetary“ umgeschrieben, um in das *Lensmen*-Szenario zu passen, schrieb dann 1950 den Roman *First Lensman* als ‚missing link‘ und bearbeitete in den Folgejahren die zuerst erschienen Romane, damit der *Lensmen*-Zyklus ein einheitliches Ganzes ergab. 1954 war er damit durch, und das ist dann auch der *Lensmen*-Zyklus, wie wir ihn heute kennen. [Wie weit diese Überarbeitungen reichen, lasse ich einmal dahingestellt, dies sei einem Spezialartikel über die *Lensmen* vorbehalten.]

>>*Two thousand million or so years ago two galaxies were colliding; or, rather, were passing through each other. A couple of hundreds of millions of years either way do not matter, since at least that much time was required for the inter-passage. At about that same time – within the same plus-or-minus ten percent margin of error, it is believed – practically all of the suns of both those galaxies became possessed of planets.<<*

Soweit der Beginn von *Triplanetary*, dem ersten *Lensmen*-Roman. Der Zyklus handelt vom Konflikt zwischen Arisia und Eddore, zwei antagonistischen Zivilisationen, die das Gute und das Böse darstellen. In Form der von ihnen unterstützten Rassen, *Lensmen* auf der einen, die Piraten von Boskone auf der anderen Seite, kommt es zu intergalaktischen Konflikten und interstellaren Kämpfen.

>>[...] *Kurz vor der entscheidenden Schlacht mit der Armee der Galakti-*

schen Patrouille kommt es zur Auseinandersetzung zwischen beiden. Kinnison siegt in einem unvorstellbaren geistigen Kampf. Verborgen bleibt ihm dabei die Hilfe der Arisier, die vor ihm auch die wahre Identität Fosstens verbergen. Mit dem Tode Fosstens/Gharlanes kehrt für eine lange Zeit Frieden ein. Kin-



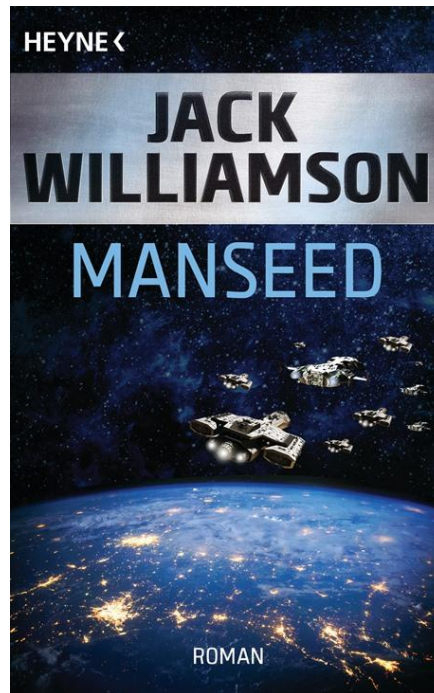
Cover TERRA SF 213. Interessanterweise sind die meisten deutschen Cover der *Lensmen*-Romane relativ unpersönlich und zeigen gigantische Maschinen.

nison heiratet seine Clarissa (die Vertreterin der zweiten arisischen Zuchtlinie auf der Erde) und richtet sich auf dem Planeten Kloovia häuslich ein. [...]<<

Aus der Inhaltszusammenfassung der deutschen Wikipedia. Hier – ebenso wie im englischen Pendant – wird sehr schön, sehr ausführlich und sehr liebevoll die Geschichte der Lensmen erzählt, Links etc. dazu im Literatur-Verzeichnis.

Die *Lensmen*-Geschichten sind episch, wie man ja schon an der Einleitung merkt. Diesen episch-heroischen Stil, teilweise ins Schwülstige absinkend, hält E. E. Smith die gesamten Romane durch – der Leser nicht unbedingt. Ich ganz persönlich finde die massiv gekürzten TERRA SF-Heftroman-Ausgaben (siehe Literaturverzeichnis) daher ganz

interessant, erhalten sie doch den epischen Heroismus der Geschichte, ohne die oftmals extremst kitschigen Passagen und endlosen Wiederholungen (denn so gut waren die Überarbeitungen von E. E. Smith eben doch nicht) auch zu bringen. Aber es ist natürlich richtig, dass solche

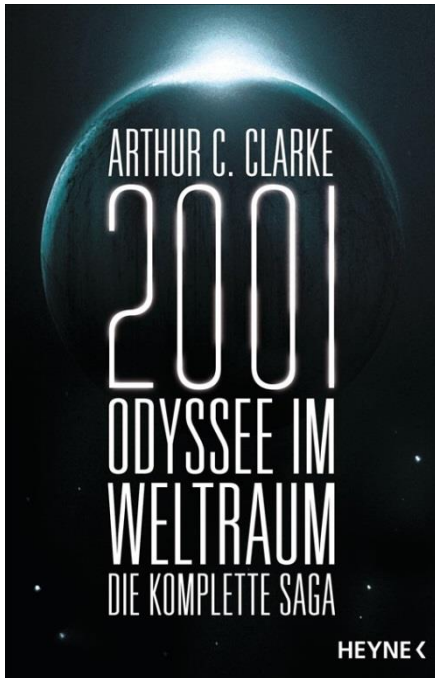


gekürzten Versionen immer fragwürdig sind und die Intentionen des Autors oftmals, eigentlich sogar in den meisten Fällen, unterlaufen.

Neben Edward Elmer Smith gab es noch vier weitere Autoren, die das Subgenre „Space Opera“ in den Zwanzigern und Dreißigern maßgeblich prägten: Edmond Hamilton, Ray Cummings, John W. Campbell Jr. und Jack Williamson. Zu jedem dieser Autoren lässt sich ebensoviel schreiben wie zu E. E. Smith, aber erstens wird der Artikel dann einfach zu lang, und zweitens kommen wir auf einige dieser Autoren in der Betrachtung späterer Jahrzehnte wieder zurück. Also überspringen wir sie und gehen gleich in das Golden Age der amerikanischen Science Fiction, zu Asimov, Heinlein und vielen anderen Autoren.

Das Golden Age

Als das Golden Age der (anglo-amerikanischen) SF wird die Zeit zwischen 1938 und 1946 verstanden. Der Beginn wird durch die Übernahme von ASTOUNDING durch John W. Campbell jr. als Herausgeber im Oktober 1937 bestimmt. Innerhalb kurzer Zeit hatte er dann als Autoren die besten Schriftsteller der damaligen Zeit für sein Magazin ge-



winnen können: L. Ron Hubbard, Clifford D. Simak, Jack Williamson, L. Sprague de Camp, Henry Kuttner und Catherine Lucile Moore. Ebenfalls konnte er neue Autoren entwickeln: Lester del Rey, Eric Frank Russell, Theodore Sturgeon, Robert A. Heinlein, Isaac Asimov and A. E. van Vogt.

Diese Leute dominierten das SF-Genre, bis ihre jüngeren Zeitgenossen wie Alfred Bester, James Blish, Ray Bradbury, Arthur C. Clarke, Cyril M. Kornbluth and Frederik Pohl mit neuen Themen in den späten Vierzigern und frühen Fünfzigern sich einen Namen machten. Ab Mitte der Vierziger, Anfang der Fünfziger fingen andere Magazine (STARTLING STORIES, GALAXY und natürlich das MAGAZINE OF FANTASY AND SCIENCE FICTION) an, ASTOUNDING und dem mit diesem Magazin einhergehenden Stil massive finanzielle und künstlerische Konkurrenz zu

machen, in den Fünfzigern wurde die „Alte SF“ als konservativ und überholt gesehen.

Die obige Zusammenfassung (und Übersetzung) des Artikels von Peter Nicholls und Mike Ashley aus der SFE ist natürlich eine extrem reduzierte. In der SFE findet man zum Golden Age deutlich mehr und detaillierte Informationen. Lohnt sich, da einmal nachzulesen.

Natürlich sind viele der Romane und Kurzgeschichten des Golden Age hoffnungslos veraltet. Und sexistisch, simpel gestrickt, banal in der Ausführung und und und. Trotzdem werden einige der Romane und Plots auch heutzutage noch in Ehren gehalten und immer wieder gelesen. Und auch, was vielleicht viel wichtiger ist, von neuen, modernen Autoren nochmal literarisch hochwertiger geschrieben, gremaked sozusagen. Daran merkt man, was für einen großen Einfluss diese Zeit auf die

internationale SF hatte und hat; bei aller Kritik (und es gibt da eine Menge) sollte man diesen Startpunkt der heutigen in fast allen Bereichen hochwertigeren SF nicht unterschätzen.

Wie man an den obigen Namen sieht – liest sich ja wie ein Who's Who der SF – könnte ich hier Bände schreiben. Ich werde mich aber erstens kurz zu fassen versuchen und zweitens einige wenige ausgewählte Romane und Zyklen besprechen.

Kurzgeschichten lasse ich vollständig außen vor, alleine über diese kann man Bachelor- und Master-Arbeiten schreiben. Ich werde es also bei ein paar typischen Werken dieser Zeit belassen.

Space Operas im Golden Age: Die Foundation-Trilogie

Hari Seldon was old and tired. His voice, roared out though it was, by the amplifying system, was old and tired as well.

There were few in that small assemblage that did not realize that Hari Seldon would be dead before the next spring. And they listened in respectful silence to the last official words of the Galaxy's greatest mind.

[...]

"We have done; and our work is over. The Galactic Empire is falling, but its culture shall not die, and provision has been made for a new and greater culture to develop therefrom. The two Scientific Refuges we planned have been established: one at each end of the Galaxy, at Terminus and at Star's End. They are in operation and already moving along the inevitable lines we have drawn for them.

[...]

The last volume of the minutes closed, and Hari Seldon's thin hand fell away from it.

"I am finished!" he whispered.

Kommt einem unbekannt vor? Kein Wunder. Und nein, das ist kein Problem der deutschen Übersetzung des *Foundation*-Zyklus, das ist der originale Be-

ginn der *Foundation*-Saga wie sie in den Jahren 1942-1949 in *AS-FOUNDING* veröffentlicht wurde. Die allseits bekannte Buchausgabe (Originalausgaben 1951-1953) sind Fix-Ups von Einzelgeschichten, die Isaac Asimov in diesen Jahren geschrieben hat. Die Szene vor der Errichtung der *Foundation* auf Terminus, in der Hari Seldon auf Trantor verurteilt wird, wurde tatsächlich erst 1951 für die Buchausgabe geschrieben, der obige Beginn von *Foundation* (in der Buchausgabe *The Encyclopedists*) entfiel dann zugunsten der zusätzlichen „Seldon auf Trantor“-Geschichte.

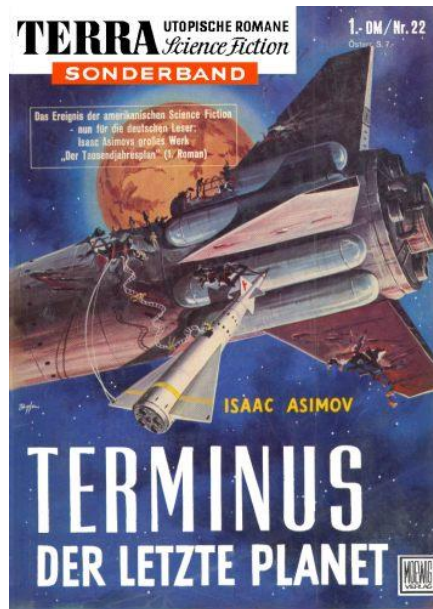
Der *Foundation*-Zyklus handelt von der von dem Mathematiker Hari Seldon entwickelten mathematischen Soziologie, der Psychohistorie. Diese kann innerhalb eines größeren Maßstabs die Zukunft von Gesellschaften vorausberechnen. Damit sah Seldon den Zusammenbruch des galaktischen Imperiums, das die gesamte Milchstraße umfasst,

voraus. Ein dunkles Zeitalter, das 30.000 Jahre dauern sollte, würde folgen. Mit der Gründung der Foundation auf Terminus und einer zweiten Foundation „am entgegengesetzten Ort der Galaxis“ sollte dieses Interregnum auf 1.000 Jahre verkürzt werden. Im Zuge der Romane wird die Entwicklung auf Terminus und innerhalb des ehemaligen Imperiums hin zum Interregnum dargestellt.

Statt selber einen Kommentar abzugeben (wer will, kann auf meinem Blog ein bisschen was dazu lesen), lasse ich James Gunn zu Wort kommen. Er sagte, dass Action und Liebesgeschichten wenig mit dem Erfolg der *Foundation*-Trilogie zu tun hätten. Praktisch die gesamte Action finde im Hintergrund statt und werde nur referenziert, die Romantik sei praktisch unsichtbar. Aber die Geschichten strahlten eine kriminaltechnische Detektivroman-Aura aus, in der die Ideen nach allen Seiten hin

gedreht, beleuchtet und permutiert würden. Das sei der eigentliche Grund der Faszination der *Foundation*-Romane über die Jahrzehnte hinweg.

Nun, in Anbetracht dessen, dass auch *Foundation* eines der Werke ist, die ich mehr als zehnmals gelesen habe, kann ich diese Faszination bestätigen. Allerdings gilt das nur für die drei Originalromane, die späteren waren nicht so mein Fall.



Gewalt ist die Zuflucht der Unfähigen. Salvor Hardin

Wie habe ich das in meinem Blog so treffend geschrieben: „Im Gegensatz zu vielen anderen SF-Romanen der 40er (und auch vielen späterer Jahre) geht es hier nicht um Action im All, sondern um Situationen, die mit Intelligenz statt mit Muskelkraft gelöst werden. Der Witz und die wirklich gut ausgedachten Plot-Twists der *Foundation* machen für mich den Charme dieser Romane aus. Auch die Extrapolation der erst in den 30ern formulierten Spieltheorie fand ich immer faszinierend, insbesondere als Meinungen und Wischiwashi-Blabla hier auf eine pseudo-wissenschaftliche Basis gestellt werden.“

Space Opera? Ohne Frage! Aber eben eine Space Opera der anderen Art. In Deutschland erschienen die *Foundation*-Romane in den Jahren 1959 und 1960 in stark bearbeiteter Form als TER-

RA-Sonderbände 22, 24, 26 und 28 in der Übersetzung von Lothar Heinecke. Und obwohl die Kürzungen hier unangenehm zu Buche schlagen, ist es ein Verdienst der alten TERRA-Reihen, das deutsche Fandom mit den *Foundation*-Romanen bekannt gemacht zu haben. Auch sollte es noch ein Jahrzehnt dauern, bis die Romane ungekürzt in der Übersetzung von Wulf H. Bergner bei Heyne erschienen.

Space Operas im Golden Age: AKKA und die Humanoiden

Jack Williamson ist das Pseudonym des amerikanischen Schriftstellers John Stewart Williamson (1908-2006). Geboren in Arizona und aufgewachsen in New Mexiko, beschreibt er seine frühen Jahre und seine erste Begegnung mit der SF in der Einführung zu *The Early Williamson*, einer Kurzgeschichtensammlung aus den Siebzigern. Fasziniert von Schriftstellern wie Abraham Merritt, begann er für AMA-

ZING zu schreiben und war bald ein recht erfolgreicher SF-Autor.

Seine vielleicht bekannteste Space Opera datiert aus der Zeit vor dem Golden Age: die Geschichten um John Star, Aladoree und die Weltraumlegion. Diese Serie beschreibt die weitgespannten, universumerschütternden [Originalton John Clute] Abenteuer vierer Helden: Jay Kalam, Hal Samdu, Giles Habibula und John Star. Sie beschützen Aladoree Anthar, die alleine das Geheimnis der universalen Waffe AKKA kennt.

Aladoree wird übrigens als junge Frau mit grauen Augen und braunem Haar, schön wie eine Göttin, beschrieben, was eigentlich fast alles über den Stil der Romane aussagt. Giles Habibula ist die originellste Figur der Serie, die auch auf spätere Autoren (Anderson, Martin, Scheer) ziemlichen Einfluss hatte. Modelliert nach Falstaff und mit einer durchaus dubiosen Vergangen-

heit ist Habibula sozusagen das komische Element der ansonsten sehr ernsten und sehr heroischen Truppe, die – mehr oder weniger auf sich alleine gestellt – die Erde und ihre Kolonien im Weltraum vor inneren und äußeren Feinden beschützt und rettet. Den Einfluss früherer Space Operas, etwa der *Lensmen*, kann man deutlich nachempfinden. Allerdings sind Williamsons Charaktere hier wesentlich detaillierter ausgearbeitet und wesentlich weniger klischeehaft als die eines E. E. Smith.

Amüsant ist es, diese Romane heute nachzulesen. Wenn da von „Geodynen“ die Rede ist, man für den Zusammenbau von AKKA unbedingt noch ein Stück Eisen braucht oder auf der Kommandobrücke des Raumschiffs Handräder zur Feinsteuerung existieren – dann ist man als moderner SF-Leser doch leicht irritiert. Aber die AKKA-Romane sind ja auch aus der Vorkriegszeit, *Legion of Space*

erschien 1934 in *ASTOUNDING*, *The Cometeers* 1936 und *One Against the Legion* 1939. Jahrzehnte später, 1982, hat Jack Williamson mit *The Queen of the Legion* noch einen finalen Roman hinterhergeschoben. Der sich übrigens meiner Erinnerung nach gut in die frühen Geschichten einfügt.

Wichtiger als die (übrigens von Ronald M. Hahn heißgeliebten) Legionsromane sind die Humanoiden-Geschichten von Jack Williamson. Im Original als *With Folded Hands ...* (1947) und *... and Searching Mind* (1948) erschienen, folgte 1980 mit *The Humanoid Touch* noch ein Nachfolgebänd.

Die beiden ersten Storys sind als umgeschriebener Roman unter dem Titel *The Humanoids*, auf Deutsch *Wing 4*, erschienen. Und diese Space Opera ist eine der wenigen, die ich in meiner persönlichen SF-Bibliothek in Rot und mit Ausrufezeichen gekennzeichnet habe.

Im Wesentlichen geht es in den Humanoids-Geschichten darum, dass extraterrestrische Roboter, eben diese Humanoiden, in menschlichen Siedlungen einfallen und dort den Menschen die Arbeit abnehmen, um „to serve and obey and guard men from harm“. Dem Menschen bleibt nichts anderes übrig, als die Hände in den Schoß zu legen, alles andere könnte ihm ja schaden ...

Beide Kurzgeschichten sind dicht und präzise auf den Punkt geschrieben, ganz große SF. Insbesondere die erste, „With Folded Hands ...“, muss man gelesen haben. Den Fix-Up-Roman dagegen nur, wenn man sich nach der Lektüre eines früheren Meisterwerks ärgern will.

Denn im Gegensatz zur Story beschreibt der Roman eine deutlich komplexere Verschwörung gegen die Menschheit, inklusive eines Telekineten und eines charismatischen Führers. Die Kurzgeschichte hingegen kommt mit

Underhill (!) aus, einem Verkäufer einfacher mechanischer Maschinen in einer Kleinstadt in Amerika.

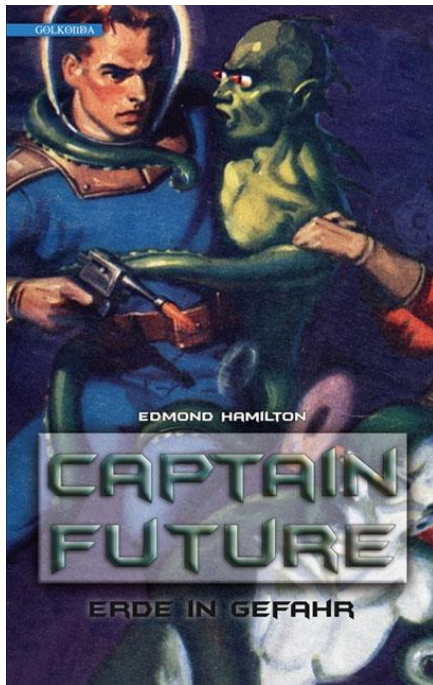
Der Umbau zu einer Space Opera hat der grundlegenden Geschichte nicht gutgetan. Im Gegenteil, meiner Wahrnehmung nach hat sich die Aussage sogar ins Gegenteil verkehrt. Man sollte eben aus einer gelungenen Kurzgeschichte keinen aus-



Cover TERRA EXTRA 082. Trifft den Inhalt des Romans ziemlich präzise.

schweifenden Roman machen, das geht in vielen Fällen schief. Ich persönlich bin mir momentan auch keiner Story bewusst, bei der das geklappt hat.

Interessant bei Jack Williamson ist auch noch, dass seine stilbildenden Ideen die Jahrzehnte überlebten und an anderen Stellen plötzlich wieder auftraten. So ist Gary Gygax, der Erfinder von *Dungeons & Dragons*, stark von



Williamsons Geschichten beeinflusst worden; einige der Originalmonster des Vaters aller Fantasy-Rollenspiele sind direkt aus Williamsons Geschichten entnommen worden. Auch hat Jack Williamson den Begriff „genetic engineering“ vielleicht nicht erfunden, aber als Erster in das Bewusstsein der Leute hineingetragen.

Space Operas im Golden Age: Captain Future und die Sternenkönige

Edmond Hamilton (1904-1977) war einer der Begründer der Tradition der Space Opera. Ich hätte auch schon deutlich früher etwas zu ihm schreiben können, aber für meinen Geschmack passt Hamilton am besten in die Zeit des Golden Age hinein.

Edmond Hamilton begann mit dem Schreiben in den Zwanzigern, seine erste veröffentlichte Story war „The Monster-God of Mamurth“ (Weird Tales,

08/1926). Diese Geschichte hat noch komplett den Touch der Science Fantasy eines Abraham Merritt, aber schon zwei Jahre später, mit der Veröffentlichung von *Crashing Suns*, dem ersten Roman über die Interstellare Patrouille, wandte sich Hamilton stark der Space Opera zu.

Und eine Space Opera ist es auch, die Edmond Hamilton in Deutschland populär gemacht hat: *Captain Future*. Die Anime-Verfilmung der Siebziger, die praktisch jeder von uns als Kind gesehen hat, führte im Endeffekt dazu, dass auch heute, knapp 80 Jahre nach Erscheinen des ersten Romans, *Captain Future* für uns eine Ikone darstellt.

Die Wissenschaftler Elaine und Roger Newton werden von Victor Corvo verfolgt und verstecken sich auf dem Mond. Hier erzeugen sie den Roboter Grag und den Androiden Otto. Simon Wright, ein todkranker Wissenschaftler, wird zu einem Cyborg

umgebaut. Als Victor Corvo die Mondbasis findet und die Newtons tötet, wird der kleine Curtis von diesen dreien aufgezogen. Als Curtis erwachsen ist, widmet er sich der Verbrechensbekämpfung und nennt sich ab dann Captain Future.

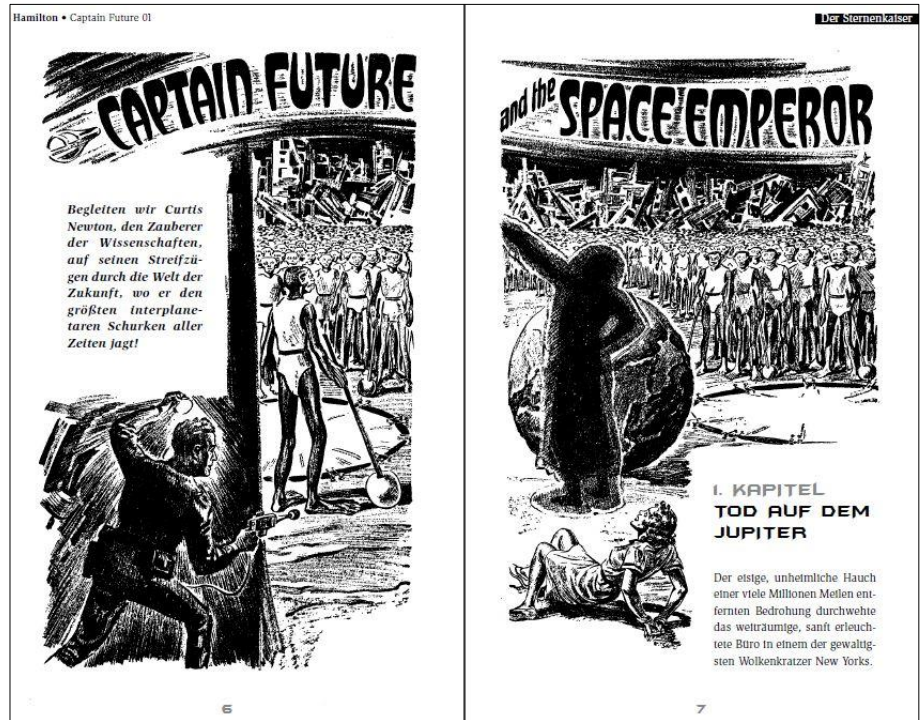
Die Geschichten sind typische YA-Stories, wenig tief Sinnig, aber schön bunt und deshalb auch faszinierend. Obwohl Edmond Hamilton den Hauptteil der Romane geschrieben hat, sind diverse Geschichten auch von zwei anderen Autoren, Joseph Samachson und Manly Wade Wellman. Auch die Grundidee stammt nicht von Hamilton, sondern wurde knallhart kommerziell von dem Herausgeber Mort Weisinger auf dem World-Con 1939 entwickelt.

Das soll aber Edmond Hamiltons Verdienste nicht schmälern, sein Stil und seine Dynamik haben *Captain Future* maßgeblich geprägt und zu dem Klassiker ge-

macht, als der er heute noch empfunden wird.

Es gibt auch sehr schöne moderne Gesamtausgaben dieser Space Opera (Links siehe Literaturverzeichnis). In der amerikanischen Originalfassung sind sie bei Haffner Press erschienen. Ich habe zwei der Brackett-

Hardcover dieses Verlages und kann deren Ausgaben uneingeschränkt empfehlen. In der deutschen Fassung gibt es ausnehmend gelungene Ausgaben vom Golkonda-Verlag, „mit sämtlichen Illustrationen und allen zur Serie gehörigen Materialien der Originalausgabe“, wie der Verlag so schön schreibt.



In der Golkonda-Ausgabe sind die alten Innenillust aus Astounding liebevoll reproduziert. Eine nachahmenswerte Idee.

Wir lassen Captain Future, Otto, Grag und Simon Wright im Kampf gegen das Verbrechen jetzt alleine und wenden uns den Sternenkönigen zu. Diese leben in ferner Zukunft, in einem bunten, intergalaktischem Imperium, das doch sehr stark an die damaligen Hollywood-Versionen des Mittelalters erinnert. In typisch Burrough'scher Manier wird ein Wissenschaftler unseres Jahrhunderts dorthin versetzt und erlebt gloriose Abenteuer. Sieht man genau hin, erlebt er die Ge-

schichte des *Gefangenen von Zenda* im SF-Milieu.

Heroische Helden, faszinierende Frauen, schreckliche Schurken: *Die Sternenkönige* haben alles, was das Jungenherz begehrt. Allerdings sind die Romane noch stärker als *Captain Future* auf einen jüngeren Leserkreis zugeschnitten, Tiefsinnigkeit sucht man hier vergebens. Edmond Hamilton schrieb den ersten Band 1949, zwanzig Jahre später ließ er mit *Return to the Star Kings* noch eine Fortsetzung folgen. Und die einzige mir bekannte Zusammenarbeit mit seiner Frau Leigh Brackett, die sich auf Planetary Romances konzentriert hatte, ist *Stark and the Star Kings*, posthum 2005 erschienen.

Man sollte die *Sternenkönige* einmal gelesen haben, auch um sich des bunten, von keinen Zweifeln getrüben Bildes einer Space Opera par excellence einmal zu erfreuen. Bevor man sich dann wieder intellektuell hochstehen-

deren Space Operas widmet, aber zu denen komme ich noch.

Space Operas nach dem Golden Age

Obwohl die „alte SF“ mit Naserümpfen betrachtet wurde, hatte der naive Charme früherer Space Operas auch die neuen Schriftsteller geprägt. Und so kam es, dass trotz deutlich höherer literarischer Ansprüche und wesentlich stärkerer Anforderungen an den Plot einer Geschichte selbst die Space Opera nie vollständig aus dem Bewusstsein verschwand.

Allerdings haben viele große AutorInnen wenig bis gar nichts in diesem Bereich geschrieben, sondern sich auf andere Subgenres konzentriert. Ein Paradebeispiel dafür ist Leigh Brackett, eine meiner Lieblingsautorinnen, die „Königin der Planetary Romance“. Fast alle ihre Storys und Romane sind der Planetary Romance zuzurechnen, sodass sie hier (leider) keine Erwähnung



findet. Auch bei Robert A. Heinlein tue ich mich schwer, einen seiner Romane zur Space Opera hinzuzurechnen. *Starship Troopers* etwa ist Military SF, spielt hauptsächlich im Militärcamp und innerhalb einer militärisch abgeschirmten Region eines Raumschiffs. *Lazarus Long* besteht episodenhaft aus diversen planetaren Storys, die mehr die gesellschaftlichen Gepflogenheiten diskutieren denn Raumschiff-Action bieten.

Frauen und Space Operas

Bevor ich aber weiter einige Space Operas vorstelle, möchte ich auf ein anderes Thema zu sprechen kommen, und zwar die Gender-Form, die ich hier mehrfach verwendet habe. SF wird zwar als Männerdomäne betrachtet, das ist aber nicht so, war nie so und wird nie so sein. Bereits von Anfang an haben Frauen die Phantastik mitgeschrieben, es beginnt in der Neuzeit bei Mary Shelleys *Frankenstein*. Leigh

Brackett habe ich oben bereits genannt, Catherine Lucile Moore, Andre Norton und James Tiptree jr. sind andere Beispiele für den frühen weiblichen Einfluss auf die SF. Inwieweit die Ehefrauen der Autoren an den Romanen mitgearbeitet haben, kann ich nicht sagen, ich kenne keine diesbezügliche Untersuchung.

Ein prominentes deutsches Beispiel sind da die Scheers, bei der Überarbeitung der Romane KHS in den Siebzigern war wohl seine Frau Heidrun federführend. Und das geht meiner Meinung nur dann, wenn sie bereits seit Jahrzehnten an den Romanen beteiligt war. Dies ist kein Einzelfall, eine qualifizierte Untersuchung steht jedoch noch aus.

Aber es gab genügend Frauen, die auch als Frau SF geschrieben haben, und von dieser Gruppe sind herausragende Space Operas veröffentlicht worden. Nach dem Erfolg der *Herrn der Ringe* setzte zwar eine starke Bewe-

gung weg von der SF und hin zur Fantasy unter den Schriftstellerinnen ein, aber es bleiben genug hervorragende Schriftstellerinnen dem SF-Genre treu. Heute ist es so, dass in der SF das Geschlecht des Autors absolut irrelevant ist, während in der Fantasy diverse männliche Autoren sich ein weibliches Pseudonym zugelegt haben. Das finde ich ... amüsant.

In jedem Fall werde ich in der Folge noch einige Space Operas von Schriftstellerinnen vorstellen, ohne weiter auf die Gender-Diskussion einzugehen. Die sehe ich hiermit als abgehakt an.

Space Operas nach dem Golden Age: Dominic Flandry

Zu meinen frühesten Leseerfahrungen gehören auch die Romane von Poul Anderson. Etwa seine Geschichten über die Polesotechnische Liga, eine Händlervereinigung der terranischen Planeten, über Nicholas von Rijn,

den Meisterhändler, oder David Falkayn und seine Mannschaft auf der Suche nach neuen Märkten.

Meines Wissens beschreibt Poul Anderson in seiner *Future History* nicht den Übergang von dieser merkantil-demokratischen Union zu einem dekadentem terranischem Imperium. Doch in den Romanen um Dominic Flandry wird regelmäßig darauf Bezug genommen, und Geschehnisse aus der damaligen Zeit werden weitererzählt.

Dominic Flandry begegnet uns im ersten Band der *Flandry-Saga* als blutjunger Fähnrich. Zu seiner Zeit ist von Demokratie keine Rede mehr, das terranische Imperium wird von einem (wahnsinnigem) Kaiser und einer dekadenten Clique von Höflingen beherrscht. Nepotismus und Korruption findet man überall vor, begünstigt durch Adlige, die sich vermeintlich als besser als der Normalmensch ansehen.

Durch Flandrys offene Einstellung gegenüber Nichtmenschen, die in dieser Zeit dem allgemeinen Konsens der terranischen Oberschicht zuwiderläuft, wird er in eine Geheimdienstoperation auf dem Planeten Starkad verwickelt. Denn junge, aktivere Rassen, allen voran die Merseianer, bedrängen die Grenze des terranischen Imperiums und versuchen, die terranische Marine so zu schwächen, dass sie den Annektionen entlegener terranischer Kolonien nichts mehr ent-



gegenzusetzen hat. Abrams, Chef des terranischen Geheimdienstes, durchkreuzt zusammen mit Flandry den Plan der Merseianer, mittels eines Irrläufers und einer hochgespielten politischen Situation Naturphänomene als Waffe zu benutzen.

In der Folge kämpft Flandry immer wieder gegen die Pläne der Merseianer. Er versucht, das Interregnum, das dem Fall des terranischen Imperiums folgen und die einzelnen, von Menschen bewohnten Planeten voneinander isolieren und in die Barbarei zurückfallen lassen würde, immer weiter hinausschieben. Dies wird zu seiner Lebensaufgabe, einer Sisyphusarbeit. Und so begegnen wir in jedem weiteren Roman einem immer älterem, immer mehr desillusionierten und immer melancholischer werdenden Flandry. Denn er erkennt, dass er das Interregnum nur hinausschieben, nicht verhindern kann. Dies spiegelt sich auch im Stil der

Romane wieder, die immer melancholischer und bis zu einem gewissen Grad depressiver werden. Inhalt und Stil bilden hier eine gelungene Einheit.

Wobei man meiner Meinung nach die Geschichten um Dominic Flandry nicht alleine sehen darf. Denn vorangegangen sind die himmelstürmenden Romane um die Polesotechnische Liga mit ihrer optimistischen Lebenseinstellung und dem „Was kostet die Welt?“-Feeling.

Die Romane um den blutjungen David Falkayn und den fetten alten Meisterhändler Nicholas van Rijn, der mit Intelligenz und Witz jedes Problem meistert. Die *Flandry*-Saga ist der Antiklimax zu diesen früheren Geschichten. Wobei „früher“ in diesem Kontext nur innerhalb Poul Andersons Future History zu verstehen ist. Denn die optimistischen Romane der Liga wurden von Poul Anderson parallel zu den melancholischen um Flandry und das Imperium geschrieben. Alle Ro-

mane, Kurzgeschichten und Novellen datieren etwa aus den Jahren 1950 bis 1980.

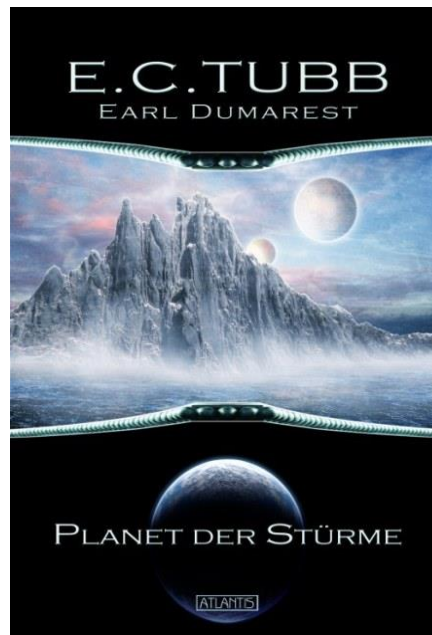
Bemerkenswert bei der *Dominic Flandry*-Saga ist die Ähnlichkeit von Flandry mit James Bond. In jeder Geschichte kommt (mindestens) eine Frau vor, die von Flandry vor irgendwelchen Unholden o. Ä. beschützt wird. Ebenso wie Bond benutzt er gerne technische Gimmicks und verlässt sich stark auf seinen In-

tellekt. Dies wird sehr schön durch die Baen-Neuauflagen von 2011 illustriert. Allerdings erschienen die ersten James-Bond-Geschichten erst zwei Jahre nach der ersten Flandry-Story.

Alles in allem sind die Flandry-Romane und -Storys unbedingt zu empfehlen, insbesondere die melancholische Grundstimmung der Romane sucht ihresgleichen.

Space Operas nach dem Golden Age: Earl Dumarest

Die Geschichten um Earl Dumarest spielen in einer entfernten Zukunft, in der die galaktischen Kulturen fragmentiert und voneinander isoliert ist. Dumarest ist Terraner, hat sich aber als Junge als blinder Passagier in ein Raumschiff eingeschlichen und lebt seitdem innerhalb der galaktischen Zivilisation. Irgendwann, nach langen Jahren der Reisen und des Handels, will Earl Dumarest auch wieder nach Hause. Doch er muss feststellen,



dass die galaktische Position der Erde von irgendwem oder irgendwas geheim gehalten wird. Und so beginnt seine lange Odyssee auf der Suche nach seiner Heimatwelt.

Die Serie um Earl Dumarest ist das geistige Kind von Edwin Charles Tubb (1919-2010), einem englischem SF-Autor. Tubb ist ein Autor, der unter den stressigen Bedingungen der Fünfziger in UK anfang zu schreiben, sich aber durchboxte und nach dem Untergang der englischen Pulp sich auf dem amerikanischen Markt behaupten konnte. Als auch dieser dann in den Achtzigern zusammenbrach, ging Tubb in Rente.

Die Dumarest-Romane selber sind intelligente Space Operas mit einem hohem Action-Faktor. Bedingt durch diverse mehr oder minder geheime Organisationen (Cyclanen, Kirche der universellen Bruderschaft) werden Earl auch mehr und mehr Steine bei

seiner Suche nach der Erde in den Weg gelegt, sodass die Plots oftmals überraschende Wendungen hinlegen. Insgesamt gibt es 33 Romane, der früheste ist aus dem Jahr 1967, der letzte von 1986 (zwar später publiziert, aber in diesem Jahr geschrieben).

In Deutschland sind die Romane teilweise in gekürzter Form als Heftrromane bei TERRA NOVA und TERRA ASTRA erschienen. Seit 2012 erscheinen alle, auch die bisher in Deutschland nicht veröffentlichten, Romane, in ungekürzter Neuübersetzung beim Atlantis-Verlag.

Frauen-Power: *The Ship Who Sang*

Anne Inez McCaffrey (1926-2011) war eine amerikanisch-irische Schriftstellerin. Ihre bekanntesten Werke sind die Romane um die Drachenreiter von Pern, eine typische Planetary Romance, trotz Fantasy-Feeling aber reine SF, fast schon Hardcore. Anne McCaffrey war die erste Frau,

die einen HUGO und einen NEBULA gewann. Ebenso war sie die erste Frau, die einen Roman auf der *New York Times*-Bestsellerliste platzieren konnte.

Neben vielen (in meinen Augen ziemlich genialen) Romanen anderer Subgenres schrieb sie auch den ersten Roman um die Gehirnschiffe: *The Ship Who Sang*, ein 1969 veröffentlichter Fix-up von fünf in den Jahren 1961 bis 1969 publizierten Kurzgeschichten.

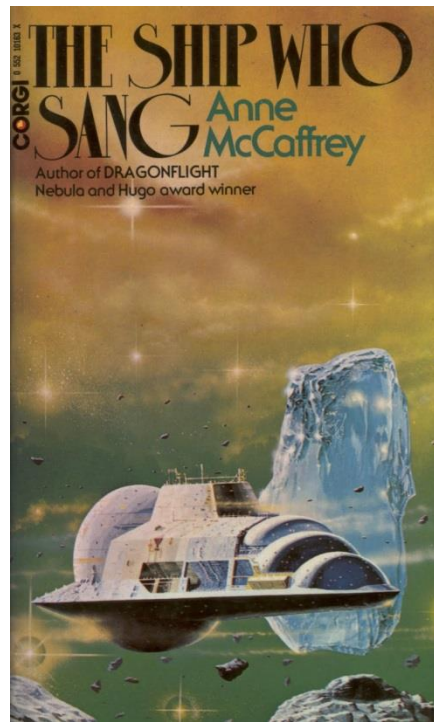
Ausgangsbasis des Romans ist eine Menschheit, die sich weit im All ausgebreitet hat. Krankheiten können und werden mit modernsten Mitteln behandelt. Doch auch in dieser Gesellschaft gibt es Menschen, die unheilbar krank werden. Oder so geboren sind. Und hier bietet diese Menschheit eine Wahl an: Diese Babys können entweder ein Leben als Mensch mit (suboptimalem) Exoskelett führen oder als Zentraleinheit eines Raumschif-

fes leben. Wobei diese Zentral-einheiten (so genannte „Brains“) sich ihrer selbst bewusst sind und sozusagen das Schiff an sich darstellen. Denn statt laufen zu lernen, lernen sie das Fliegen im Weltall. Genauer gesagt sind sie an eine Lebenserhaltungsmaschine in einer Titan-Legierung angeschlossen und ansonsten genauso menschlich wie Du und ich. Nur haben sie andere Fähigkeiten. Und diese Brains sind immobil insofern, als sie sich nicht aus dem Schiff entfernen können. Dazu haben sie dann ihren beweglichen Konterpart, den sogenannten „Brawn“.

Als Kind wird Helva in das Brainship-Programm aufgenommen. Sie entwickelt sich und ihre Fähigkeiten, als Hobby versucht sie zu singen. Was ihr auch gelingt und sie allgemein als „das Schiff, das singt“ bekannt macht. Sie geht eine innige Beziehung mit ihrem Partner Jenan ein, verliert ihn jedoch bei einem Unfall. Aus der tiefen De-

pression, in die sie nach seinem Tod verfällt, reißt ihr neuer Partner sie heraus, und sie wird das erste Brainship, das mit dem neuesten Interstellar-Antrieb den Pferdekopfnebel erreicht.

Sehr lyrisch und mitreißend ist dieser Roman ein Klassiker, von McCaffrey selbst als einer ihrer besten bezeichnet. Ich habe ihn immer wieder gerne gelesen,

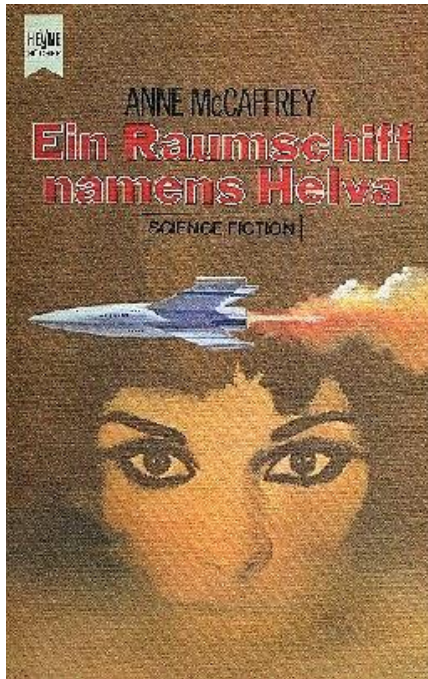


weil ich die Kombination aus platonischem Liebesroman und SF hier besonders gut getroffen empfinde. Erst auf Deutsch in der Heyne-Ausgabe, später dann im Original.

Es ließ sich nämlich nicht vermeiden, die Geschichten im amerikanischen Original zu lesen, da die Übersetzungen der Fortsetzungen auf sich warten ließen (das erklärt auch die obigen Anglizismen). Wie ich oben schrieb, sind die Geschichten um Helva aus den Sechzigern, der Roman als solcher erschien 1969. Mehr als zwanzig Jahre später, 1992, folgte dann die erste Fortsetzung mit Geschichten um das Brainship Nancia, als Kollaboration mit Margaret Ball.

Auf ihrem Jungfernflug wird Nancia als Transport für reiche Schnösel benutzt, die sich innerhalb der FSP-Gesellschaft unmöglich gemacht haben. Diese Schnösel stellen sich als psychopathische kriminelle Elemente

heraus, und das Buch erzählt, wie Nancia mit diesen Leuten umgeht. Tatsächlich erzählt das Buch noch viel mehr: Es kritisiert lautstark das amerikanische Rechtssystem, in dem zufällig erlangtes Wissen und nicht vorschriftsmäßig erlangte Beweise nicht zu einer Verurteilung von Kriminellen führen. Dies wird sehr geschickt als psychologisches Problem dargestellt und von den Autorinnen als negative



Eigenschaften der Protagonisten zum Leser transportiert.

Die Helva-Geschichten waren noch pure McCaffrey. Das sind auch die einzigen Geschichten des *Schiffs-Zyklus*, die nicht in Kooperation mit anderen Autorinnen geschrieben wurden. Und diese fremden Einflüsse merkt man deutlich. Sie gefallen mir mal mehr, mal weniger, seltenst überhaupt nicht. Und sie motivierten mich, die Bücher der Co-Autorinnen zu lesen. Und das ist in meinen Augen für mich ganz persönlich Anne McCaffreys größte Leistung. Diese Unterstützung jüngerer Autorinnen, aus reinem Interesse am Genre und nicht – wie bei gewissen anderen Autorinnen – aus persönlichen und fragwürdigen Interessen und Motiven, hat ein Beispiel gesetzt, dem andere AutorInnen zu folgen haben.

Aber zurück zu den Brainships. Margaret Ball hat sich leider deutlich anderen Hobbys zuge-

wendet, ihren Kindern und dem Quilten. Was schade ist, denn ihre *Flameweaver*-Bücher haben mir sehr gefallen. Das ist bei der nächsten Co-Autorin etwas anders: Sie schreibt noch heute, und ich habe nicht wenige ihrer Romane in meinen Regalen stehen. Denn ebenfalls 1992 erschien *The Ship Who Searched*, ein Gemeinschaftswerk von Anne McCaffrey und Mercedes Lackey.

Hypatia Cade, so benannt nach der letzten Bibliothekarin der großen Bibliothek von Alexandria, erwischt ein außerirdisches Virus und wird zu einer „Shell Person“. Auf den Spuren der „Ancients“ verliebt sie sich in ihren Partner und ist die erste Shell Person, die sich einen mobilen Androidenkörper bauen lässt.

Wenn zwei große Geschichtenerzählerinnen mit einem Faible für Liebesgeschichten zusammen treffen, potenziert sich die Story.

So auch hier, selten so einen herrlich schmach tenden und dabei wenig kitschigen Roman gelesen. Dies war der Anstoß, mich mit Mercedes Lackey zu beschäftigen, und in der Zwischenzeit habe ich einiges von ihr im Regal stehen. Allerdings genau und nur Fantasy; Mercedes Lackey hat sich auf dieses Genre konzentriert und schreibt hier herrlich emanzipierte Schmachtfetzen.

Es gibt noch weitere Romane des *Brainship*-Zyklus, aber ich will es hierbei belassen. Sosehr er mir auch gefällt, gibt es doch deutliche inhaltliche Kritik durch Behindertenverbände. Im heutigen Rückblick muss man auch konstatieren, dass die im Zyklus angesprochenen Behinderungen mit modernen Mitteln ganz anders „behoben“ werden könnten, als Anne McCaffrey es sich vor fünfzig Jahren überlegte. Handy, GPS-System, intelligente Exoskelette, weiterentwickelte Chirurgie machen die Ausgangsbasis

der Romane fragwürdig. Man denke nur an die relativ unproblematisch (und teilweise schon gar nicht mehr als „anders“ wahrgenommenen) unter uns lebenden Contergan-Kinder. Im Literaturverzeichnis findet sich ein Link zu einem exzellentem Essay von Sarah Einstein zu diesem Thema, in dem sie die heutigen Lösungen (barrierefreie Haltestellen, Cyborg-Implantate etc.) fast schon vorwegnimmt.

Mehr Frauen-Power: *Familias Regnant*

Die Menschheit ist ins All ausgewandert und hat dort mehrere Fraktionen gebildet: Da gibt es den Bereich der Familien (*Familias Regnant*), in denen einige Gründer-Familien den Ton angeben. In der *Benignity of the Compassionate Hand* existiert eine demokratisch-autoritäre Struktur, in der der unumschränkte Alleinherrscher gewählt wird. Die *Guernesí Republic* ist vollständig wissenschaftlich-

kommerziell orientiert und verkauft alles an jeden. Die *Bloodhorde* besteht aus einer relativ primitiven Wikinger-ähnlichen Kultur, in den Systemen der *New Texas Militia* leben religiöse Fanatiker, und im Bereich der *Lone Star Confederation* echte (?) Texaner im positivsten Sinne. In diesem Szenario spielt Elizabeth Moons Zyklus um das Erbe der Serranos.

Elizabeth Moon, Jahrgang 1945, begann ihre Karriere mit dem Fantasy-Zyklus um Paksenarrion (übrigens sehr empfehlenswert). Nach einer Zusammenarbeit mit Anne McCaffrey Anfang der Neunziger veröffentlichte sie dann die Geschichten um Herris Serrano und Esmay Suiza. Dieser Zyklus hat mehrere, voneinander unabhängige Facetten.

Zunächst einmal ist er ein nettes Epos, klassische Military SF, in der auch das Verhältnis des Militärs zur Zivilregierung beleuchtet wird. Dies stellt Elizabeth

Moon recht elegant dar, indem sie den ganzen Zyklus über deutlich macht, dass das Militär kein Mitspracherecht in politischen Entscheidungen hat. Die Meuterer, die genau dieses ideologische Mitspracherecht einfordern, werden als Abscheulichkeit porträtiert.

Der Zyklus ist aber auch ein Nachdenken über verschiedene mögliche politische Systeme der Zukunft. Davon wird nur eines, das der New Texas Militia, als Dystopie gezeichnet. Die Benignity, am Anfang als mafiöse Struktur dargestellt, ist bei näherer Betrachtung in späteren Romanen ein demokratisches System altrömischer Bauweise: Ein Diktator wird auf Lebenszeit ernannt, der so lange uneingeschränkt regiert, wie er dem Staat nützt. Ein Fehler im politischen Handeln führt zu einer Art Seppuku. New Texas ist nur deshalb eine nicht empfehlenswerte Regierungsform, weil Frauen dort nicht als gleichbe-

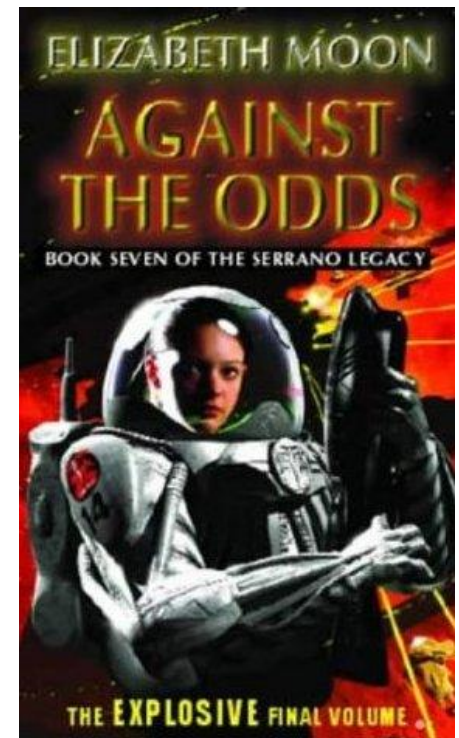
rechtigte Menschen angesehen werden. Wird die Emanzipation zugelassen, so wandelt sich diese Form der Texaner zu der vollkommen dem American Way of Life entsprechenden Lone Star Confederation.

Und das ist auch das eigentliche Thema des Zyklus: Emanzipation. Die Romane sind aus den Neunzigern, der älteste ist knapp zwanzig Jahre alt. Es ist noch nicht so lange her, dass Alice Sheldon unter dem Pseudonym „James Tiptree jr.“ ihre Stories veröffentlichen musste, Andre Norton einen geschlechtsunabhängigen Vornamen wählte, um besser veröffentlichen zu können. Wohlgermerkt, das war mehr ein Problem der Lektoren und Verlagsinhaber, weniger eines des Fandoms.

Zwei andere Autorinnen haben sich in der Folge gegen das Verstecken ihres Geschlechts gewehrt: Marion Bradley und Anne McCaffrey. Beide haben unter ihrem echten Namen geschrie-

ben, um beide Schriftstellerinnen hat sich ein Kreis von Fans gesammelt, die selber begannen, Geschichten zu schreiben.

Im Fall von Marion Bradley wurden daraus die Story-Anthologien um „Darkover“, während Anne McCaffrey Roman-Kooperationen bevorzugte. So wurde aus dem einzelnen Roman „The Ship Who Sang“, den McCaffrey von 1961 bis 1969



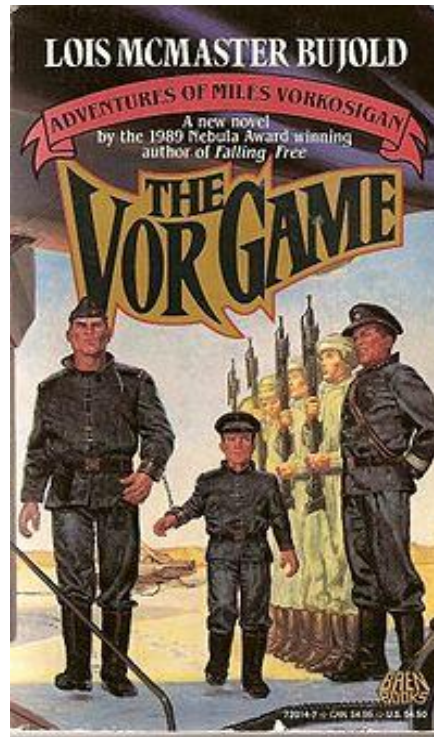
schrieb, ein Zyklus von sieben Bänden, siehe oben. 1978 schrieb Anne McCaffrey „Dinosaur Planet“, eine Fortsetzung dazu dann 1984. Und 1990/1991 schrieb sie zusammen mit Elizabeth Moon und Jody Lynn Nye die damit zusammenhängende Serie um die „Planet Pirates“.

Bereits 1988 war von Moon *Paksenarrion* herausgekommen, ein Roman um eine Fantasy-Heldin. Ebenso wie die Serrano-Geschichten war der zentrale Punkt von *Paksenarrion* die Emanzipation, der Weggang aus einer Frauen unterdrückenden Gesellschaft in eine emanzipierte.

Diese emanzipierten Gesellschaften werden noch deutlicher in den Serrano-Romanen dargestellt. Gleichberechtigung ist dort kein Thema, ganz selbstverständlich haben Frauen dort die gleichen Rechte wie Männer. Die Protagonisten sind hauptsächlich Frauen, der weibliche Standpunkt überwiegt. Dabei sind dies

keinesfalls Idealgesellschaften; Elizabeth Moon stellt unmissverständlich dar, dass die Frauen ihre Emanzipation verteidigen und immer wieder aufs Neue erkämpfen müssen.

Wenn auch diese emanzipatorischen Aspekte dominieren, hat der Serrano-Zyklus doch einen gehörigen Touch von kitschigen Frauenromanen. Da werden Lie-



besgeschichten in schmalzigster Weise zelebriert, dass es den „Ich will Literatur“-Fan gruselt. Auch die Pferderennen, von der Wald- und-Wiesen-Fuchsjagd bis zum Querfeldeinrennen, tragen wenig zur Akzeptanz innerhalb eines mehr *Action-orientierten* Klientels bei. Mich persönlich haben diese Exkurse/Exzesse nicht gestört, aber ich bin diesbezüglich auch hartgesotten und empfehle jedem, sich ein eigenes Bild zu machen.

Noch mehr Frauen-Power: Miles Naismith Vorkosigan und Ethan von Athos

Klappentext *The Warrior's Apprentice*:

>> Miles, Sohn eines hohen barrayanischen Würdenträgers, will trotz schwächlicher Konstitution auf Biegen und Brechen die Militärakademie besuchen – und darauf läuft's auch hinaus: Bei der praktischen Aufnahmeprüfung bricht er sich beide Beine. Während seiner Genesung erfährt er von Elena, der Toch-

ter seines Leibwächters, dass ihre Mutter auf rätselhafte Weise umkam. Miles wirbt, obwohl er keinen Penny hat, Söldner an und bricht auf in die Galaxis, um das Rätsel für Elena zu lösen, was sich als Auftakt zu einer Reihe haarsträubender Abenteuer erweist.<<

Genauer gesagt organisiert Miles eine Söldner-Flotte, die Dendarii. Und installiert sich selbst als Admiral Naismith, Angehöriger einer unheimlich geheimen Geheimorganisation.

Das ist nicht der erste Band des Vorkosigan-Zyklus von Lois McMaster Bujold, denn die Saga beginnt im Prinzip mit den Romanen *Falling Free*, *Shards of Honor* und *Barrayar*. Aber das ist der erste Band der Geschichten um Miles Naismith. Schon der erste Roman atmet den Hauch des Film noir, was natürlich einer gewissen Ironie nicht entbehrt, denn Miles ist alles andere als ein „richtig harter Bogey-Typ“. Durch ein Attentat auf seine

Mutter während der Schwangerschaft ist er verkrüppelt und hat Glasknochen.

Nur durch seine Intelligenz kann er überleben, nur durch seine positive Lebenseinstellung (und nicht zu vergessen seine Chuzpe) schafft er es, unter einem Alias „Admiral“ einer Söldnertruppe zu werden. Der erste Roman liest sich ganz nett, ist überaus humoristisch und hat auch irgendwie was Heinleinsches. Aber die Romane steigern sich noch und werden von Mal zu Mal besser.

Lois McMaster Bujold, Jahrgang 1949, ist eine US-amerikanische Schriftstellerin, deren Romane alle in dem obigen Universum spielen. Allerdings nicht alle in der gleichen Zeit oder mit den bekannten Protagonisten – in einigen Romanen geht sie zurück und beschreibt die historische Entwicklung, in anderen beleuchtet sie die galaktische Gesellschaft aus einem ganz anderen Blickwinkel. Beispielsweise in *Ethan of Athos*, der meiner

Meinung nach ziemlich unterschätzt wird.

Zu Beginn wird der nur von Männern bevölkerte Planet Athos vorgestellt – und er unterscheidet sich wenig von den realistischeren Darstellungen reiner Frauengesellschaften, als man annehmen dürfte. Die Fortpflanzung geschieht über technologische Mittel, die Sexualität ist mehr auf Agape als Eros ausgerichtet, und Frauen sind der Buhmann, mit dem man kleine Kinder erschreckt. Dr. Ethan Urquhart, Chef der Biology am Severin District Reproduction Centre auf Athos, soll die Kontaminierung einer Zellkultur-Lieferung klären und wird zur Kline-Station geschickt.

Dort trifft er auf Elli Quinn, eine Dendarii-Söldnerin, und die erste Frau, die er in seinem Leben sieht. Die beiden decken zusammen eine Verschwörung auf und am Ende hat Ethan seine Zellkulturen – mit einem gewissem Bonus.

Der Buhmann „Frau“ bietet natürlich die Möglichkeit diverser Jokes auf Kline Station, die die Autorin sich auch nicht verkneifen kann, durch die gesamte Geschichte hinweg wird Athos aber als positive Utopie geschildert. Es geht eben auch ohne Frauen – wenngleich etwas Emotionales in dieser Gesellschaft zu fehlen scheint.

Miles und die Dendarii kommen nicht vor, werden nur indirekt als Teil von Elli Quinns Lebensgeschichte und sozialem Umfeld erwähnt. Elli Quinn, die ansonsten eine Nebenrolle gespielt hat, ist hier eine der Hauptpersonen der Geschichte.

Sie ist ein typisch Heinlein'scher Charakter; neben einer absolut positiven Lebenseinstellung ist der Charme und der Humor, mit der Lois McMaster Bujold sie schildert, typisch für einen der Hauptcharaktere von Heinlein: Woodrow Wilson Smith *aka* Lazarus Long.

Mit diesen beiden Charakteren, einem Homosexuellem und einer

Amazone, erzählt Lois McMaster Bujold eine Geschichte, in der es um Telepathie, Fortpflanzung – und Homophobie geht. Einmal mehr erinnert mich das Ganze inhaltlich an Heinleins Lazarus Long, der bereits 1973 ein entspanntes Verhältnis zum Sex hatte.

Dieses entspannte Verhältnis greift Bujold nicht nur auf, sondern spinnt es weiter und stellt dar, wie anomal diejenigen sind, die in patriarchalischer Weise Frauen unterdrücken und Homosexualität ablehnen. Dies ist der eigentliche Inhalt des Romans, der aus einer normalen SF-Geschichte ein Meisterwerk macht. Insbesondere – und ich kann dies gar nicht deutlich genug betonen – da Lois McMaster Bujold diese Botschaft nicht als Gejammer modernen Stils darstellt, sondern als „so ist es eben“ rüberbringt. Es gibt wenige zeitgenössische Emanzipationsromane mit einem derartigen Impact, ich kann diesen Roman nur empfehlen.

Eine andere Art von Frauen-Power: Honor Harrington

Wir schreiben das 41. Jahrhundert unserer Zeitrechnung. Seitdem 2103 das erste Kolonistenschiff die Erde verließ, hat sich die Menschheit im Weltall ausgebreitet, unzählige Planeten besiedelt und zahllose politische Einheiten gebildet. Eine davon ist das Königreich von Manticore, eine andere politische Gruppierung die Volksrepublik Haven.

Das Königreich von Manticore ist monarchistisch, der Adel gibt den Ton an. Dagegen ist die Volksrepublik Haven ein Wohlfahrtsstaat, in dem ein erheblicher Teil, zwei Drittel der Bevölkerung, von einem Bürgergeld leben. Dies führte zu einem erheblichem Staatsdefizit, was die Machthaber zu militärischer Expansion und Ausbeutung der eroberten Planeten zwang. Zum Zeitpunkt der Handlung beginnen die ersten Kampfhandlungen.

gen zwischen Haven und Manticore.

Bei den Honor-Harrington-Romanen geht es um den Aufstieg einer Frau innerhalb des Militärs. Honor Harrington stammt von Sphinx, einem der drei bewohnten Planeten des Manticore-Systems. Als Offizier der „Royal Manticoran Navy“ muss sie diverse Herausforderungen militärischer wie auch

gesellschaftlicher Natur durchstehen. Das Übliche eben. Details findet man sehr schön im englischen Wikipedia-Eintrag.

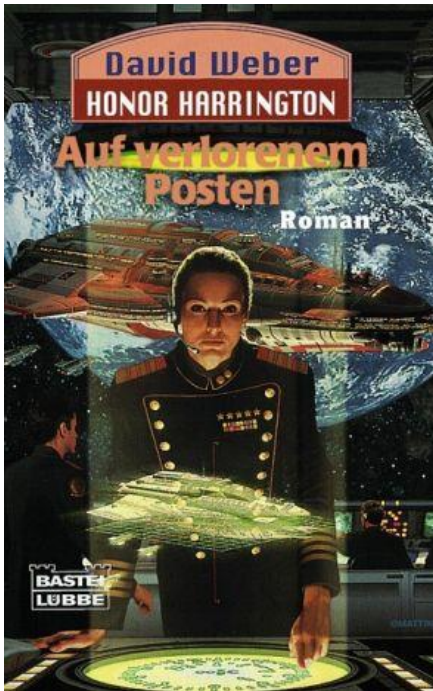
Die Figur der Honor Harrington ist stark an Lord Nelson angelehnt, Vergleiche mit den Hornblower-Romanen sind durchaus beabsichtigt. Auffallend ist auch die extreme Ähnlichkeit der Volksrepublik Haven mit dem nachrevolutionären Frankreich, teilweise sind die Ähnlichkeiten sogar extrem platt (der Vorsitzende des Staatsrats heißt Rob S. Pierre). Ich hatte beim Lesen den Eindruck, Weber erzähle eigentlich einen historischen Roman, den er nur in den Weltraum portiert hat.

David Weber legt in diesem Zyklus eine deutliche Betonung auf die Politik; er stellt deutlich dar, dass Heldentum alleine nicht ausreicht, sogar der Karriere und dem eigenen Leben schaden kann, wenn man sich mit den falschen Machtblöcken anlegt.

Dieses Thema behandelt er mehrfach und prangert die gesellschaftlich und/oder religiös verbrämte Bigotterie in der Politik plakativ an.

Dies geschieht zwar auf dem einfachen Level der amerikanischen Weltsicht und hat mit der deutlichst komplexeren Netzwerkerei der modernen Politik wenig zu tun, aber es ist erfrischend, diese einfache Schwarz-Weiß-Darstellung politischer Gruppierungen einmal zu lesen.

In diesen Kontext gehört auch die etwas andere Sicht auf MilitarySF, die in den Staaten offenbar State of the Art ist. Früher, gerade bei K. H. Scheer oder Elizabeth Moon, sind die MilSF-Romane auf den Einzelnen, das Individuum, fixiert. Insbesondere Scheer stellt hier den übermenschlichen Helden sehr oft in den Mittelpunkt der Handlung. Im Gegensatz dazu ist heute zwar immer noch ein Individuum zentraler Punkt eines Romans, es wird aber sehr deutlich



ausgedrückt, das nicht der Einzelne, sondern das Team die Leistung erbringt.

So ist zum Beispiel bei Honor Harrington nicht nur die Kommandantin maßgeblich für den Erfolg, sondern genauso ihre Crew oder ihre Untergebenen. Manchmal wird dies gar nicht explizit dargestellt, sondern nur in einem Nebensatz abgetan, wenn etwa eine vom Mutterschiff abkommandierte Truppe selbstständig voll im Sinne der Kommandantin handelt. Dies ist mir bei Honor Harrington ebenso wie bei *Wilson Cole*, einer MilSF-/Space-Opera-Serie von Mike Resnick, überdeutlich aufgefallen.

Weber versucht auch deutlich zu machen, dass der Krieg kein Abenteuer ist, sondern brutal, gemein und oftmals tödlich. Raumschlachten fordern bei ihm Opfer, oft werden Nebenfiguren, die im Verlaufe des Romans sorgfältig aufgebaut werden, bei so einem Kampf getötet oder schwer verletzt. Doch trotzdem

bleibt die Gefahr seltsam nebulös, die Opfer summieren sich auf und werden auf eine reine Zahl reduziert.

Hier zeigt sich, dass David Weber als Militärgeschichtler eben ein Theoretiker ist, im Gegensatz etwa zu Jack Campbells Romanen um die „Verlorene Flotte“.

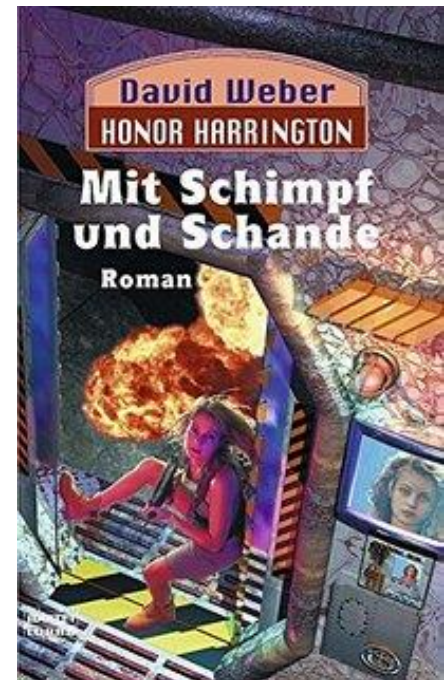
Die Moderne: *Live Free or Die!*

Mit David Weber sind wir ja schon tief in die Moderne eingedrungen. Ich mache da einfach einmal weiter mit John Ringo, dessen Roman *Live Free or Die!* in den Staaten 2010 bei Baen, in Deutschland unter dem Titel *Planetenkrieg – Feindliche Übernahme* 2012 bei Heyne herauskam.

Aliens entdecken die Erde. Sie installieren im erdnahen Raum ein Hyperraum-Sprungtor zu anderen Planeten und verschwinden wieder, nicht ohne darauf hinzuweisen, dass sie, die Glatun, keine Gewähr gegen

eventuelle feindliche Übergriffe anderer Rassen geben. Und prompt wird die Erde von den Horvath besetzt, die die komplette Metallförderung der Erde als „Schutz“ beanspruchen.

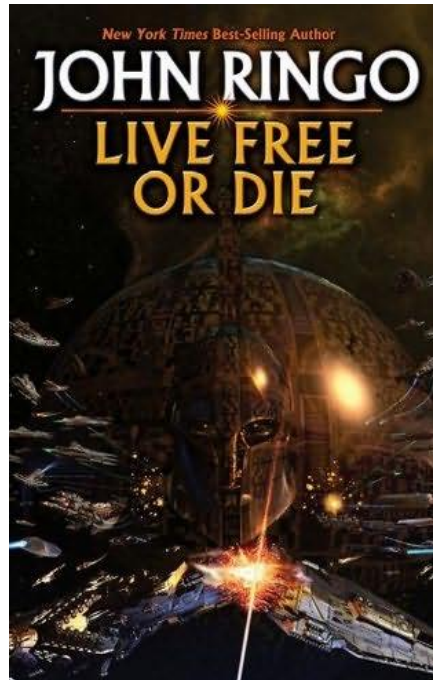
Als Heinlein-Fan muss man diese Geschichte lesen, *Planetenkrieg* ist derartig brillant geschrieben, dass ohne weiteres Heinlein exakt dieselbe Geschichte in exakt dem gleichen Stil hätte schreiben können.



Es beginnt damit, dass die Aliens „geerdet“ sind, weniger Exoten im Brandhorst'schen Sinne, sondern Leute wie Du und ich. Mit kommunistischen und kapitalistischen Gesellschaftsformen, Freihändler-Vereinigungen, politischen Querelen, Expansionsgelüsten, Degenerationserscheinungen und so weiter und so fort.

Dann ist da Tyler Vernon, der „Held“ des Romans. Arbeitslos geworden hält er sich mit Hilfsjobs über Wasser und macht auf einem SF-Con (das Genre ist nach der Torinstallation praktisch tot) die Bekanntschaft eines Glatun-Händlers. Verzweifelt auf der Suche nach irgendeiner Handelsware, kauft er den nächsten Ein-Dollar-Laden leer – und stellt fest, dass Ahornsirup wie seeeehr guter Schnaps auf die Glatun wirkt. Wie er damit die Horvath besiegt und die Menschen zu den Sternen führt, werde ich hier nicht verraten, viel Spaß beim Lesen.

Die Ähnlichkeit, ja fast schon Identität mit Robert A. Heinlein zeigt sich bereits im ersten Auftreten des Tyler Vernon. Er kommt gerade so mit verschiedenen Hilfsjobs über die Runden, nachdem sein Job in der IT und seine Karriere als SF-Schriftsteller durch das Auftreten der Aliens den Bach runterging. Dabei gibt er nicht auf, ist ungehemmt optimistisch, sozusagen die moderne Version des Laza-



rus Long, und träumt, genau wie dieser, den amerikanischen Traum.

Seine Geschäfte mit dem Glatun-Händler, der sich im Nachhinein als Kapitän eines Tramp-Frachters entpuppt, ebenso wie die nachfolgenden Ahornsiruptransaktionen lesen sich so, als würden sie von Delos D. Harri-man, *The Man Who Sold the Moon*, persönlich durchgeführt. Und dies sind nur die offensichtlichen Parallelen, der geneigte Heinlein-Fan findet noch diverse andere Analogien.

Aber John Ringo kennt nicht nur seinen Heinlein, auch ansonsten kennt er sich in der klassischen und modernen SF aus. Am schönsten wird der Bezug zu anderen Werken bei dem Aufbau der Raumstation Troja. Tyler Vernon gewinnt Metalle aus Asteroiden. Einen davon aber bläst er stattdessen mittels eines Eisasteroiden auf, sodass eine meterdicke Kugel entsteht. Schießscharten rein – und fertig ist der

Todesstern. Natürlich werden diese Torpedorohre nicht geradlinig angelegt:

>>Schusskanäle zu schaffen, die gerade ins Innere führten, war ein sicheres Rezept für eine Katastrophe. Irgendein Schwachkopf in einem X-Wing würde vorbeifliegen und einen Energietorpedo in die Hauptenergieversorgung fallen lassen. Und jeder weiß, wozu das führt.<<

Wie man sieht, liest sich der Roman einfach nur gut, ein echter Genuss. Man muss nicht mit jedem politischen Statement, die John Ringo in seine Romane einfließen lässt, übereinstimmen, aber lesenswert sind sie allemal.



Klassische Space Operas aus Deutschland

Fast schon zwangsläufig habe ich mich bisher hauptsächlich mit Space Operas aus dem anglo-amerikanischen Sprachraum beschäftigt. In Anbetracht dessen, dass mit *Raumpatrouille Orion* vor ziemlich genau einem halben Jahrhundert die erste Space Opera deutscher Provenienz auf den Bildschirm kam, ist dies sicher nicht gerechtfertigt.

Tatsächlich gibt es diverse, ziemlich gute und auch heutzutage noch lesenswerte Space Operas von deutschen Autoren, die im letzten Jahrtausend erschienen. Ich kann hier nicht alle aufführen – siehe auch den Disclaimer weiter unten – und werde nur ein paar wenige Autoren und Zyklen herausgreifen.

Deutsche Space Operas: ZBV

>> *Thor Konnat, Offizier und Spezialagent einer Sonderabteilung, die*

man „Geheime Wissenschaftliche Abwehr“ genannt hatte, wird zur Lösung eines Falles abgestellt, dessen Aufdeckung selbst das berühmte FBI nicht ermöglichen konnte. GWA-Agenten sind wissenschaftlich geschulte Spezialagenten, die mehr Wissenschaftler und Techniker als ausgesprochene Kriminalisten sind. GWA-Beamte arbeiten mit Mitteln, die selbst gigantische Elektronengehirne zur Lösung schwierigster Rechenexempel umfassen.



Thor Konnat erlebt zu Beginn des Falles die Hölle, und anschließend wird er durch die Geschehnisse gezwungen, durch eine Hölle zu gehen. Unfaßbar für die heutigen Begriffe sind die technischen und rein wissenschaftlichen Möglichkeiten, die seinen Gegnern zur Verfügung stehen. Wissen Sie, was ein Thermo-Rak-Geschoß ist? Wissen Sie, daß ein Mann innerhalb seines Großhirns einen winzigen Nervenstrang besitzt, dessen chirurgische Durchtrennung bewirkt, daß er für hypnotische und bewußtseinsspaltende Einflüsse unempfindlich wird?

Thor Konnat ist ein Mann, der in seiner Tasche die Marke der GWA trägt. Warum wird er gezwungen, sein eigenes Ich zu besiegen? Kann ein toter Mann nochmals sterben? In diesem unglaublich fesselnden, ungewöhnlichen und direkt faszinierenden Roman werden Sie lesen, daß unmögliche Dinge möglich werden können. Sie erleben eine Handlung, die am Ende des 20. Jahrhunderts spielt und die deshalb einen unwiderstehlichen Reiz ausstrahlt. Sie erleben, daß es Mikroorganismen

gibt, die nicht von dieser Erde stammen und deshalb unter Einwirkungen weiterleben können, die selbst die zähesten irdischen Viren vernichten könnten. Thor Konnat erzählt in einer Sprache, die Sie überraschen – die sie verblüffen wird.

Zusammen mit Thor Konnat arbeitet ein anderer GWA-Agent, der Konnats eigenen Worten nach wie ein mißratener Homunkulus aussieht, der aber trotzdem unglaublich rasch denken und handeln kann. Sie kämpfen gegen eine Organisation, die mit einer herkömmlichen Gangsterbande gar nichts zu tun hat. Diese Leute sind gefährlich, weil sie über Waffen verfügen, die eine ganze Erde entölkern können. Nur zur Lösung solcher Fälle werden Leute wie Thor Konnat eingesetzt, denn dafür haben sie eine zehnjährige Spezialschulung erhalten.

Es sind Könner „Zur besonderen Verwendung“.<<

Soweit der Klappentext des Balowa-Leihbuchs von 1957, so

weit mir bekannt ist, wurde er auch von Karl Herbert Scheer geschrieben. ZBV ist die erste SF-Serie von Karl Herbert Scheer, über Jahrzehnte gewachsen und immerhin bis Band 50 aus dem Jahr 1980 fortgeführt. Die Bände bauen zwar aufeinander auf, sind aber jeweils eigenständige, abgeschlossene Romane. Sie sind zunächst als Leihbuch erschienen, dann gekürzt als Hefroman und schließlich in den Siebzigern in überarbeiteter Form als Taschenbuch.

Die ersten Romane sind noch einfache SF-Krimis, aber dann steigert sich Scheer immer mehr, führt Außerirdische, Zeitreisen und galaktische Verwicklungen ein. Zwar spielt die Handlung hauptsächlich im Sonnensystem, aber das tut der Exotik keinen Abbruch.

Man kann viel zu den Romanen sagen, inhaltlich wie auch interpretativ geben sie eine Menge her. Aber das hat Thomas Har-

bach schon ausführlich in seinem Artikel „Die ZBV-Serie“ im von Kurt Kobler herausgegebenem TCE-Sekundärwerk zu K. H. Scheer gemacht. Ich möchte zwei Sachen herausgreifen. „Scheer ist ein konservativer Autor“, sagt Thomas Harbach in seinem Artikel. Zweifelsohne, von heute aus betrachtet in jedem Fall. „Den Romanen fehlt auch deutlich die rechtsradikale und demokratiefeindliche Tendenz ...“, sagt Thomas Harbach etwas später.

Das habe ich bereits beim ersten Lesen so empfunden und heute, wo ich dabei bin, einen Abgleich zwischen der Leihbuch-Fassung und späteren Versionen aufzustellen, kann ich das bestätigen. Ich sehe das so, dass Scheer vielleicht von heute aus betrachtet als konservativer Autor eingeordnet werden muss, zu seiner Zeit wohl eher als revolutionärer Jungspund angesehen worden ist. Mein persönliches Fazit daraus: Der große Erfolg von K. H. Scheer erklärt sich auch daraus,

dass er sehr wohl auf dem Boden der freiheitlich-demokratischen Grundordnung stand, stärker als viele seiner zeitgenössischen Autorenkollegen, und das in seinen Romanen auch implizit oder explizit vermittelte. Mir kommen da neben der ZBV-Serie spontan auch die Siedler-Romane von Perry Rhodan in den Sinn.

Die Romane um Thor Konnat und Hannibal Othello Xerxes



Utan haben ihren ganz eigenen Charme. Im Gegensatz zur Perry Rhodan-Serie ist ZBV eine Reihe von abgeschlossenen Romanen. Zwar wird manchmal auf Ereignisse aus den Vorgängerbänden referenziert, aber jeder Roman ist für sich alleine lesbar. Und stärker als PR ist die ZBV-Reihe als Teamarbeit der gesamten GWA und nicht als Alleingänge besonders befähigter Leute geschrieben. Das macht auch heute noch einen großen Anteil am Lesespaß aus.

Deutsche Space Operas: Die HURRICANE

>> Neben der Starlight-Serie sind die insgesamt elf Romane – oder zehn Bände, wenn man Das Riff der Andromeda als Doppelband und nicht zwei unter einem übergeordneten Thema geschriebene Einzelromane betrachtet – um das Raumschiff HURRICANE und die beiden Abenteuerer Bill Hawkins und Ted Ringer außerhalb der Perry Rhodan-Serie Clark Darltons längste Arbeit.

[...] Die insgesamt elf Abenteuer geben einen guten Überblick über die Bandbreite von Darltons Schaffen. Das Spektrum reicht von seinen Raum- Zeit-Abenteuern bis zu den Göttern, welche die Erde vor langer Zeit besucht haben, von Automaten-zivilisationen bis zu utopischen Agentenromanen. Auch heute lesen sich die Hefte kurzweilig.<<

Soweit Thomas Harbach auf SF-Radio in seiner Besprechung zur Neuauflage der HURRICANE-Romane beim Mohlberg-Verlag. Ich möchte hier einen Einzelband der Serie herausgreifen, exemplarisch für diese (meist) gut geschriebenen Romane, und zwar Rastor 3 – senden Sie!.

Aus den Tiefen des Alls kommt eine Robotsonde gigantischen Ausmaßes auf die Erde zu. Das Militär unter Admiral Warner und die Männer der HURRICANE stellen bestürzt fest, dass diese Sonde zwar friedlich, aber aus Antimaterie ist – ein Konzept, das dem Sondenroboter

vollkommen fremd zu sein scheint. Nur mit einem Bluff können Ted Ringer und Bill Hawkins die Zerstörung der Erde verhindern.

Wer sich hier an *Star Trek – The Motion Picture* erinnert fühlt, dürfte nicht ganz falsch liegen. Bei diesem Film war Jesco von Puttkamer, enger Freund Clark Darltons und intimer Kenner (und Förderer) des deutschen Fandoms, als wissenschaftlicher Berater eingestellt. Es wäre wirklich einmal für Film-/Literaturwissenschaftler an der Zeit, die gegenseitigen Einflüsse der SF-Szenen Amerikas und Deutschlands zu untersuchen, denn das ist nicht der einzige Punkt, an dem man denkt: „Das hast Du doch schon mal bei *Perry Rhodan* gelesen???”

Es mag sein, dass die Vermengung von Roman und Film zu dem positivem Eindruck dieses Romans beiträgt. Aber das ist es nicht alleine. Es gibt hier keinen

einzigsten Feind, allein die Umstände und das Unverständnis zweier vollkommen verschiedener Wesen erzeugen den Konflikt. Darlton gelingt es trotzdem – oder vielleicht gerade deshalb? –, die Spannung den ganzen Roman über nicht abreißen zu lassen. Und das, obwohl die Robotsonde in der ersten Hälfte als gesichtsloser, stummer Moloch dargestellt wird. Auch war mein Eindruck, dass die Charaktere

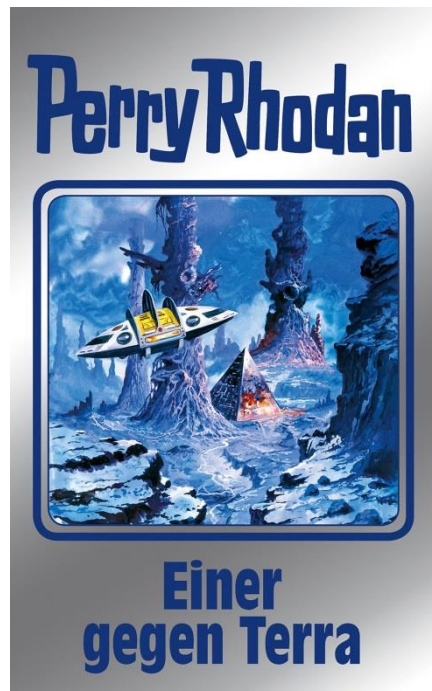
hier plastischer geschildert wurden als in den ersten Romanen, ohne dass Darlton auf seine Scherzchen verzichten musste.

Insgesamt ist der Roman ziemlich beeindruckend, Clark Darlton läuft hier zu Hochform auf. Leider schrieb er qualitativ extrem schwankend, den wirklich guten Romanen des HURRICANE-Zyklus stehen beispielsweise die unerträglichen STARLIGHT-Geschichten gegenüber.

Deutsche Space Operas: Perry, unser Mann im All

Wenn man die SF in Deutschland betrachtet, kommt man um eine Serie nicht umhin: *Perry Rhodan*. Gestartet 1961, ist sie heute bei Band 2870 und wird immer noch von einer Vielzahl junger und alter Leser wöchentlich begeistert aufgenommen.

Es beginnt mit dem ersten Mondflug, bei dem der Kommandant, eben jener Perry Rho-



dan, ein havariertes außerirdisches Raumschiff entdeckt. Es geht weiter mit dem Aufbau einer „Dritten Macht“ zwischen den Kalten Kriegern, der Vereinigung der Erde, dem Vorstoß ins All, dem Aufeinandertreffen mit anderen Zivilisationen, dem Erkunden neuer Welten. Wer mehr wissen möchte, sei auf die „Perrypedia“, ein gut ausgebauten Wiki zur Serie, hingewiesen.

In der Serie selbst ist Perry Rhodan die Hauptfigur – aber keinesfalls immer auch der Protagonist der einzelnen Romane. Tatsächlich sind sogar die Romane, die sich um Nebenfiguren rankten, die besten der Serie. Ein Führerkult, wie es der Serie beispielsweise von der SFT vorgeworfen wurde, ist in *Perry Rhodan* zu keiner Zeit vorhanden gewesen. Das Einzige, was man der Serie vielleicht vorwerfen kann, ist eine gewisse Stereotypie bei der Schilderung außerirdischer Rassen in den ersten hundert Heften. Aber auch da

werden diese Klischees oftmals durchbrochen (Talamon); fascistoide Anflüge, wie das Magazin *Monitor* 1969 der Serie vorwarf, waren zu keiner Zeit auch nur rudimentär erkennbar. Tatsächlich hat *PR* immer den Freiheitsgedanken und die Idee der wehrhaften Demokratie in den einzelnen Geschichten zum Leser transportiert und damit einen wichtigen Beitrag zu dem Deutschland geleistet, in dem wir heute leben.

PR kann man nur schwer heftweise betrachten. Zu Beginn der Serie war das vielleicht noch möglich, doch spätestens ab Heft 200, dem Beginn des so genannten *Mdl*-Zyklus, in dem die Teraner nach Andromeda aufbrechen, entwickelt sich *PR* von Einzelgeschichten hin zu einer einen gesamten Zyklus umspannenden Handlung hin, ähnlich heutigen phantastischen Fernsehserien.

Man kann dann nur noch den ganzen Zyklus betrachten, spä-

ter, ab Band 700, muss man sogar Großzyklen in Betracht ziehen, da die Handlung praktisch fortlaufend und mit-einander zusammenhängend ist.

Es gab diverse Ableger der Serie. Einer davon sind die *PR*-Taschenbücher, die aktuell gerade wieder als Paperbacks neu aufgelegt werden. Hier haben die Autoren relativ frei ihre Geschichten erzählen können, solange sie nur im *PR*-Universum spielen. Das Ergebnis davon sind einige Vertiefungen von Nebencharakteren, einige Geschichten, die nicht mehr in die Romane passten, und einige Meisterwerke der SF. Denn durch die schriftstellerische Freiheit begannen einige Autoren Geschichten zu erzählen, die sich des *PR*-Universums als Hintergrundkulisse bedienten, sodass sich der Autor auf die eigentliche Handlung konzentrieren konnte. Die Romane um Seymour Alcolaya oder Jared Coln sind Beispiele dafür, *Invasion der Puppen* ist

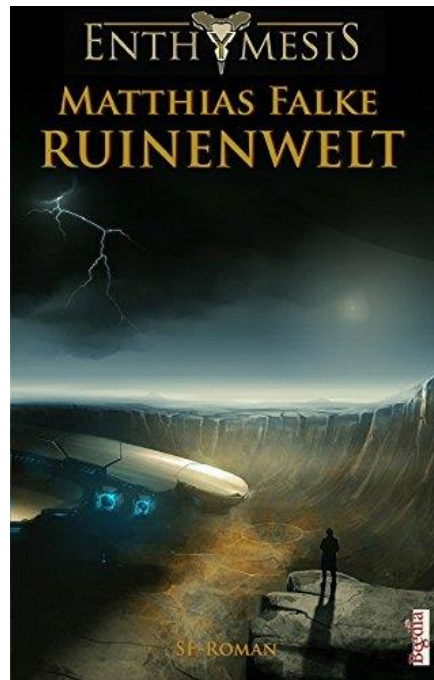
auch heute noch ein begeistert gehörtes Hörspiel.

Für die *Perry Rhodan*-Fans: Ja, das ist hier sehr kurz. Viel zu kurz für die Serie. Eigentlich müsste man einige Zyklen herausnehmen und im Detail beschreiben. Auch einige Planetenromane hätten eine intensive Behandlung verdient. Aber ich habe hier nicht den Platz, geschweige denn die Zeit dafür (meine Redakteurin sitzt mir im Nacken und will jetzt endlich den Artikel haben). Das hole ich aber nach, versprochen.

Space Operas aus Deutschland: Ein Ausblick in die Moderne

Nach einem Durchhänger in den Achtzigern und Neunzigern ist die deutsche SF etwa seit 2008 auf einem Höchststand. Durchaus vergleichbar mit dem Golden Age der SF in den Vierzigern des vergangenen Jahrhunderts werden etwa seit diesem Zeitpunkt Massen an hervorragend ge-

schriebener SF/F jeden Monat veröffentlicht. Nicht durch die Publikumsverlage, dort findet man hauptsächlich (aber nicht nur) den amerikanischen Mainstream. Sondern durch Kleinverlage und ehemalige Kleinverlage wie beispielsweise **Begedia**, **p.machinery**, **Wurdack** und **Atlantis**. Hier werden nicht nur Klassiker neu und liebevoll aufgelegt (siehe weiter oben *Captain Future*), sondern auch deut-



sche Autoren auf- und ausgebaut. Durch die Vernetzung der Macher und die moderne Kommunikation via Internet ergeben sich hier auch ganz neue Möglichkeiten. So wurde beispielsweise die Serie *Mark Brandis* nicht nur vom Wurdack-Verlag komplett neu aufgelegt, sondern parallel dazu auch die einzelnen Romane als Hörspiele von **Interplanar** veröffentlicht. Ähnlich sieht es mit **Andreas Suchanek** und seinen *Heliosphere*-Romanen aus.

Im Bereich Space Opera gibt es derartig viele empfehlenswerte Serien, dass man gar nicht weiß, wo man mit dem Lesen anfangen soll. Beispielsweise die *Ruul*-Romane von **Stefan Burban** bei Atlantis. Die *Kantaki*-Romane von **Andreas Brandhorst**, die aktuell bei Piper neu aufgelegt werden. Die *Daxxel*-Romane von **Dirk van den Boom**, geniale SF der Sonderklasse. Und für den Trash-Fan seien die *Tentakel*-Schmöker desselben Autors

empfohlen. Eine weitere empfehlenswerte Space Opera sind die *Enthymesis*-Romane von **Matthias Falke**, die erst im Eigenverlag und dann als überarbeitete Neuauflage bei Bege Media erschienen sind. Nicht zu vergessen **Frank W. Haubold**, der eine inhaltliche und stilistisch mehr als bemerkenswerte Space Opera bei Atlantis veröffentlicht hat. **Achim Hiltrop** mit seinen *Gallagher*-Romanen, die Han Solo nachempfunden sind, darf nicht vergessen werden, ebenso wenig **Martin Kay**. **Andreas Eschbach** muss hier genannt werden und und und ...

Disclaimer

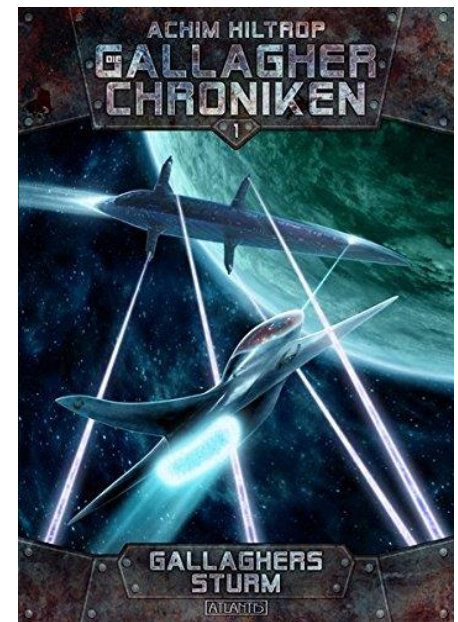
Auch auf die Gefahr hin, von Autoren als auch Verlagsinhabern mit bösen Kommentaren bedacht zu werden: Ich stelle hier keine Linkliste moderner deutscher SF/F-Autoren und

moderner deutscher Verlage auf. Allein in meiner Browser-Lesezeichenliste habe ich zwanzig Verlage und 30 Autoren verlinkt, das würde das Literaturverzeichnis explodieren lassen. Ich empfehle hier Google.

Und ja, ich habe diverse Autoren und Space Operas nicht genannt. Für Deutschland alleine kommt mir *Mark Brandis* ins Gedächtnis. Man müsste auch die oben genannten modernen deutschen Space Operas und Autoren einmal detaillierter vorstellen. *Raumpatrouille Orion*, die Filme wie auch die weitergeschriebene Hefroman-Serie fehlen ebenfalls. Kurt Mahr habe ich nicht gewürdigt, ebenso wenig die anderen *Perry Rhodan*-Autoren, deren Space Operas, speziell die YA-Hörspiele, heute noch von vielen Leuten hochgehalten werden.

Um von den ausgelassenen angloamerikanischen Autoren ein-

mal ganz zu schweigen. Robert Silverberg in seiner ersten Schaffensphase fehlt ebenso wie Lester del Rey, Ray Cummings, Alfred Elton van Vogt, Judith Merril, Alan Dean Foster, Iain Banks mit seinen Kultur-Romanen, Jack Campbell, Mike Resnick und und und und. Aber der Artikel ist so schon lang genug, ich hatte mir das irgendwie kürzer vorgestellt ...

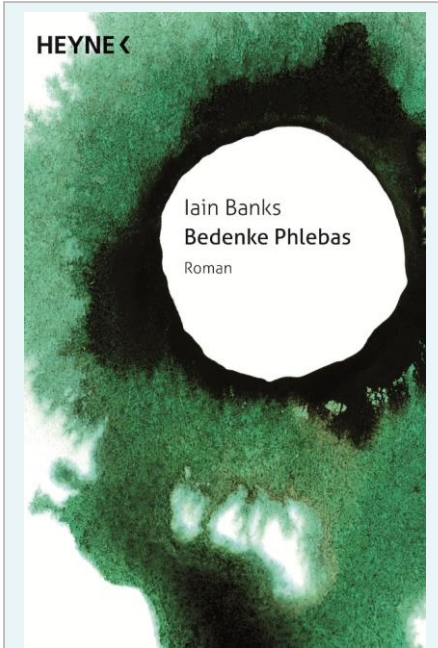


Literaturverzeichnis

1. **SFE, Stichwort „Definitions of SF“**
http://sf-encyclopedia.com/entry/definitions_of_sf
2. **SFE, Stichwort „Space Opera“**
http://www.sf-encyclopedia.com/entry/space_opera
3. **Wikipedia, Stichwort „Science Fiction“**
https://en.wikipedia.org/wiki/Science_fiction
4. **Wikipedia, Stichwort „Space Opera“**
https://en.wikipedia.org/wiki/Space_opera
5. **Wilson Tucker: Depths of the Interior**
„Le Zombie“ #36 (1941)
<http://www.midamericon.org/tucker/lez36i.htm>
6. **DSFP 1958**
SF-Dinosaurier 2013
<http://a3khh.blogspot.de/2013/07/dsfp-1958.html>
7. **Skylark**
SFE, Stichwort „E. E. Smith“
www.sf-encyclopedia.com/entry/smith_e_e
SF-Dinosaurier, TERRA SF 332
<http://a3khh.blogspot.de/2014/06/terra-sf-332-e-e-smith-geheimformel-qx47.html>
SF-Dinosaurier, TERRA SF 338/339
<http://a3khh.blogspot.de/2014/06/terra-sf-338339-e-e-smith-im-jenseits.html>
Projekt Gutenberg, „Skylark of Space“
<http://www.gutenberg.org/files/20869/20869-h/20869-h.htm>
8. **Lensmen**
Wikipedia „Lensmen“
englisch:
https://en.wikipedia.org/wiki/Lensman_series
deutsch:
<https://de.wikipedia.org/wiki/Lensmen>
Projekt Gutenberg
Triplanetary:
<http://www.gutenberg.org/files/32706/32706-h/32706-h.htm>
andere E.E. Smith-Romane:
<http://www.gutenberg.org/ebooks/author/9515>
Heftroman-Kommentare auf SF-Dinosaurier
<http://a3khh.blogspot.de/2013/12/terra-sf-222-ee-smith-das-erbe-der-lens.html>
9. **Foundation**
Raja Thiagarajan: Notes, Articles, and Links
<http://www.pannis.com/SFDG/TheFoundationTrilogy/index.html>
Isaac Asimov: The Story Behind the “Foundation“
<http://www.pannis.com/SFDG/TheFoundationTrilogy/theStoryBehindTheFoundation.html>
Heftroman-Kommentare auf SF-Dinosaurier
Insbesondere im Kommentar zum vierten Band finden sich noch diverse weitere Links zu anderen Sekundärquellen.
TERRA-Sonderband 22 - Isaac Asimov: Terminus, der letzte Planet
<http://a3khh.blogspot.de/2015/08/terra-sonderband-22-isaac-asimov.html>
TERRA-Sonderband 24 - Isaac Asimov: Der galaktische General
<http://a3khh.blogspot.de/2015/08/terra-sonderband-24-isaac-asimov-der.html>
TERRA-Sonderband 26 - Isaac Asimov: Der Mutant
<http://a3khh.blogspot.de/2015/08/terra-sonderband-26-isaac->

- asimov-der.html
TERRA-Sonderband 28 - Isaac Asimov: Alle Wege führen nach Trantor
<http://a3khh.blogspot.de/2015/08/terra-sonderband-28-isaac-asimov-alle.html>
10. **Jack Williamson**
SFE-Eintrag: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/williamson_jack
Legion of Space:
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Legion_of_Space
With Folded Hands ...:
https://en.wikipedia.org/wiki/With_Folded_Hands
Advanced Readings in D&D:
Jack Williamson:
<http://www.tor.com/2013/09/09/advanced-readings-in-dad-jack-williamson/>
Steven H. Wilson: Review -
<http://cnvarbiter.livejournal.com/13240.html>
11. **Edmond Hamilton**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/hamilton_edmond
Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Edmond_Hamilton
- Haffner Press:
<http://www.haffnerpress.com/>
Golkonda-Verlag:
http://golkonda-verlag.de/cms/front_content.php?idcat=87
CF, Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_Future
CF, SF-Dinosaurier:
<http://a3khh.blogspot.de/2012/05/klassiker-in-neuaufgabe-captain-future.html>
Sternenkönige:
<http://a3khh.blogspot.de/2014/09/terra-418419-edmond-hamilton-herrscher.html>
Der Gefangene von Zenda:
https://de.wikipedia.org/wiki/Der_Gefangene_von_Zenda
12. **Poul Anderson**
Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Dominic_Flandry
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/anderson_poul
13. **E. C. Tubb**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/tubb_e_c
Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Dumarest_saga
Atlantis-Verlag:
<https://atlantisverlag.wordpress.com/2012/10/07/dirk-vanden-boom-uber-earl-dumarest/SF-Dinosaurier/>
<http://a3khh.blogspot.de/2012/09/klassiker-in-neuaufgabe-earl-dumarest.html>
14. **Anne McCaffrey**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/mccaffrey_anne
Wikipedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Ship_Who_Sang
Kritik:
<http://redstonesciencefiction.com/2010/05/einstein-essay-june2010/>
15. **Elizabeth Moon**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/moon_elizabeth
SF-Dinosaurier:
<http://a3khh.blogspot.de/2011/12/elizabeth-moon-serrano-legacy.html>
Paksenarrion:
<http://a3khh.blogspot.de/2012/05/elizabeth-moon-paksenarrion.html>

16. **Lois McMaster Bujold**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/bujold_lois_mcmaster
SF-Dinosaurier:
<http://a3khh.blogspot.de/2015/01/lois-mcmaster-bujold-warriors-apprentice.html>
17. **David Weber**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/weber_david
Baen Free Library:
<http://www.baen.com/catalog/category/view/s/david-weber/id/1952/?author=0&category=2012&dir=asc&order=name&publisher=0>
18. **John Ringo**
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/ringo_john
Posleen:
<http://a3khh.blogspot.de/2012/09/john-ringo-invasion-i.html>
Baen Free Library:
<http://www.baen.com/catalog/category/view/s/john-ringo/id/1881/?author=0&category=2012&dir=asc&order=name&publisher=0>
19. **Karl Herbert Scheer**
Perrypedia:
http://www.perrypedia.proc.org/wiki/K._H._Scheer
Wikipedia:
[https://de.wikipedia.org/wiki/ZBV_\(Romanserie\)](https://de.wikipedia.org/wiki/ZBV_(Romanserie))
TCE: <http://www.terratischer-club-edon.com/>
SF-Dinosaurier:
<http://a3khh.blogspot.de/2016/08/terra-extra-105-k-h-scheer-zutritt.html>
20. **Clark Darlton**
Perrypedia:
http://www.perrypedia.proc.org/wiki/Clark_darlton
Rezension von Thomas Har-
- bach: http://www.sf-ra-dio.net/buchecke/science_fiction/isbn3-9362-2918-X.html
Kommentar von Clark Darlton:
<http://a3khh.blogspot.de/2014/09/terra-sf-inside-clarke-darlton-uber-die.html>
SF-Dinosaurier:
<http://a3khh.blogspot.de/2016/07/terra-extra-095-clark-darlton.html>
21. **Perry Rhodan**
Perrypedia:
http://www.perrypedia.proc.org/wiki/Unternehmen_stardust
SFE: http://www.sf-encyclopedia.com/entry/perry_rhodan
Facebook:
<https://www.facebook.com/perry.rhodan.redaktion?fref=ts>
Monitor-Bericht:
<https://www.youtube.com/watch?v=XnXc33z5D5I>



Autor: Ian Banks
Verlag: Heyne (2014)
Reihe: Band 1 des *Kultur*-Zyklus
Originaltitel: *Consider Phlebas*
Übersetzer: Rosemarie Hundertmarck
Genre: Space Opera

Taschenbuch, Broschur
768 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-453-31591-4

Bedenke Phlebas

Eine Rezension von Almut Oetjen

Im Kalten Krieg standen sich vierzig Jahre lang zwei Machtblöcke gegenüber: der Westen und der Ostblock, die NATO und der Warschauer Pakt. Dieser Konflikt bestimmte lange Zeit die Science Fiction in Film und Literatur. Monster – darunter riesige Tiere wie Spinnen und Echsenartige – bildeten oft die Kernbedrohung für den Westen. Mit dem Ende des Kalten Krieges verschoben sich Konfliktlinien, als Gegner stehen sich seitdem häufiger Menschen und Maschinen – künstliche Intelligenzen – gegenüber.

Samuel Huntington läutete mit seinen Arbeiten zum ‚Clash of Civilizations‘ oder ‚Kampf der Kulturen‘ in den 1990er Jahren einen umfassenden und sehr

kritisch geführten Diskurs ein, der die These vertritt, der politisch motivierte Ost-West-Konflikt alter Prägung werde künftig von Konflikten zwischen Kulturräumen abgelöst.

Eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen zwei Kulturräumen, die bereits acht Jahre länger als der Kalte Krieg andauert, steht im Zentrum von Iain M. Banks‘ (1954-2013) *Bedenke Phlebas*. Auf der einen Seite steht die „Kultur“, ein zivilisatorischer Zusammenschluss aus verschiedenen humanoiden Arten, eine utilitaristische Macht, die im Überfluss hat, was sie zur Befriedigung materieller Bedürfnisse benötigt. Diese Humanoiden führen ein langes und dem Ver-

gnügen gewidmetes Leben. Zur Gesellschaftsform und deren Regelwerk äußert sich *Bedenke Phlebas* so gut wie nicht. In den Folgebänden des zehn Bücher umfassenden *Kultur-Zyklus* wird der Gesellschaftsentwurf jedoch umfassend ausgeführt.

Die Gegenspieler der Kultur sind die Idiraner, Wesen mit Hornplatten, um die drei Meter groß. Sie betrachten andere Spezies als minderwertig und rotten sie entweder aus oder nehmen sie gewaltsam in ihr religiös bestimmtes Imperium auf. Sie stehen für einen spirituell bestimmten Kulturraum, der einen Dschihad führt, um fremde Spezies „unter das Auge ihres Gottes zu bringen“ (S. 714).

Im Titel des Romans bezieht sich Banks auf T. S. Eliots Gedicht „Das wüste Land“, in dessen viertem Teil der phönizische Seemann Phlebas einen spirituellen Tod stirbt, im dichterischen Kontext einer Welt, die auf materialistisch begründetes Glück

setzt. Die Spiritualität wird darin vernachlässigt; dies verändert den Menschen, der verödet, sich und seine Möglichkeiten verschwendet.

Die Hauptfigur in dieser fundamentalen Auseinandersetzung ist der Gestaltwandler Horza, mit vollem Namen Bora Horza Gobuchul. Horza kann über Zähne und Fingernägel Gift übertragen und sein Schmerzempfinden ausschalten.

Er arbeitet als Agent für die Idiraner und entgeht knapp dem Tod durch Exekution, weil man ihn für einen neuen Auftrag benötigt: Er soll auf dem Planeten Schar eine machtvolle künstliche Intelligenz sicherstellen, das geflohene Gehirn eines gesprengten Schiffes. Er landet auf dem Söldnerschiff *Clear Air Turbulence* (CAT), wird dort ebenfalls beinahe getötet, erkämpft sich jedoch einen Platz in der Besatzung und entwickelt einen Plan, das Schiff für seinen Auftrag zu nutzen.

Die Kultur hat differenzierte künstliche Intelligenzen hervorgebracht, „Gehirne“ genannt, die mit Persönlichkeit ausgestattet und fähig zu Gefühlen sind. Nach Abarbeitung bzw. Bezahlung ihrer Herstellungskosten werden sie in die Unabhängigkeit entlassen. Manche von ihnen sind differenziertere und menschlichere Personen als die Humanoiden selbst. Humanoide, die nahezu alles, was wir heute als gesellschaftliche Probleme ansehen, zur Zufriedenheit gelöst haben, gleichwohl noch immer in der Lage sind, neue Probleme zu schaffen und vieles zu vermässeln, weil sie nicht besser wollen oder können.

Die Beziehungen zwischen Humanoiden und künstlichen Intelligenzen sind komplexer Natur. Banks vertieft sie im Verlauf des Zyklus. *Bedenke Phlebas* räumt diesem Zusammenhang nur geringen Raum ein.

Während die Humanoiden sich bedeutungsschwere Namen ge-

ben, gelegentlich in erheblicher Anzahl und mit semantischen Querbezügen, suchen sich die künstlichen Intelligenzen einfachere Namen, die teils komisch sind, teils aus Ereignissen abgeleitet, in anderen Fällen Ausdruck innerer oder distanzierter Haltung. Schiffe haben Namen wie „Zweck der Erfindung“ oder „Gewissensprothese“.

Der Prolog ist eins der schönsten Stücke der Handlung. Er stellt die für den Roman wichtige künstliche Intelligenz vor, auch wenn sie im Weiteren direkt kaum noch eine Rolle spielt. Wir lernen sie ein wenig über ihre Gedanken kennen, anstehende existenzielle Entscheidungen betreffend. Eine hervorragende Handlungssequenz ist um das seltsame „Katastrophenspiel“ herum angelegt, in dem es um Zocken, um Leben und Tod geht.

In die Haupthandlung eingestreut sind „Zwischenspiele“, in denen Fal N'Geestra zu Wort

kommt, eine operative Mitarbeiterin der Kultur mit dem Auftrag, die künstliche Intelligenz zurückzugewinnen und also Horza an der Durchführung des gleichen Auftrages zu hindern. Diese reflexiv angelegten Einschübe wirken wie Blasen der Gedankenschwere in einem sehr dynamischen Umfeld.

Perosteck Balveda, eine Kultur-Agentin der Abteilung „Besondere Umstände“ (BU) ist ebenfalls auf Horza angesetzt. Die BU ist, wie später deutlich wird, eine Abteilung einer „Kontakt“ genannten Institution der Kultur. Im Original heißt sie „Special Circumstances“ (SC) und erinnert an die britische Institution „Special Branch“, zuständig für innere Sicherheit und, anders als der MI5, mit polizeilichen Befugnissen ausgestattet.

Die Dra'Azon, körperlose Wesen, existieren auf Schar. Sie geben der künstlichen Intelligenz Unterschlupf, lassen aber grund-

sätzlich nicht zu, dass andere Wesen auf dem Planeten landen, der vor langer Zeit Heimat einer nunmehr ausgestorbenen Zivilisation war.

Bedenke Phlebas ist eine handlungsintensive Space Opera mit philosophischer Komponente, im Kern eine Abhandlung über die Sinnlosigkeit des Krieges – was natürlich für sich genommen wenig aufregend ist. Aber Banks geht in diesem Zusammenhang vor allem der Frage nach, warum Menschen trotz allem Kriege führen. Er handelt das Thema unterhaltsam ab, verbindet die verschiedenen Facetten und Perspektiven seiner Argumentation mithilfe einer weitgehend kontinuierlichen Folge von Actionsequenzen.

Die Erzählung lässt im Unklaren, wo sie zeitlich einzuordnen ist. Zwischen dem letzten nummerierten Teil und dem Epilog gibt es einen Appendix über den Krieg zwischen den Idiranern

und der Kultur. Der zeitliche Ursprung dieses Textes (22. Jahrhundert) und die Herausgeberschaft (Parharengyisa Listach Ja'andeesih Petrain dam Kotosklo) sind im literarischen Kosmos des Kultur-Zyklus verortet. Mithin ist der Appendix ein integraler Bestandteil des Romans. Aus ihm wird ersichtlich, dass es sich beim *Kultur-Zyklus* nicht ausschließlich um eine futuristische Geschichte handelt. Die Zeitlinie, in welche die Handlung von *Bedenke Phlebas* sich einfügt, verläuft vom 12. bis zum 29. Jahrhundert. Die Geschehnisse ereignen sich in einer zu unserer parallel existierenden Welt.

Dem Epilog folgt ein Anhang von Banks mit einigen Anmerkungen zur Kultur, ein Wiederabdruck aus dem von Wolfgang Jeschke herausgegebenen Band *Das Science Fiction Jahr 1995* („Ein

paar Anmerkungen zur KULTUR“, S. 215-243).

Bedenke Phlebas ist einfallsreich und anspruchsvoll, aber nicht einer der besten Romane des *Kultur-Zyklus*. Er liefert die Blaupause für das, was im Weiteren von Banks, der in eine Reihe gestellt wird mit Samuel R. Delany und Dan Simmons, zu einer der interessantesten Welten der Science Fiction ausgearbeitet wird. Die Handlung wird episodisch erzählt. In eher traditioneller Science Fiction mit dystopischer Ausrichtung wendet sich eine gute Hauptfigur gegen ein totalitäres System. Bei Banks scheinen die Guten die Kultur zu sein, und die Hauptfigur ist ihr Gegenspieler, der im Auftrag der kriegerischen Macht handelt.

In Momenten komisch, in anderen brutal, in weiteren kontemp-

lativ, ist *Bedenke Phlebas* wesentlich ein düsterer Einstieg in den zehn Bände umfassenden *Kultur-Kosmos*, der besteht aus:

1. *Consider Phlebas (Bedenke Phlebas)* (1987/1989)
2. *The Player of Games (Das Spiel Azad)* (1988/1990)
3. *Use of Weapons (Einsatz der Waffen)* (1990/1992)
4. *The State of the Art (Ein Geschenk der Kultur)* (1991/1992)
5. *Excession (Die Spur der toten Sonne / Exzession)* (1996/1997/2002)
6. *Inversions (Inversionen)* (1998/2000)
7. *Look to Windward (Blicke windwärts)* (2000/2003)
8. *Matter (Sphären)* (2008/2008)
9. *Surface Detail (Krieg der Seelen)* (2010/2012)
10. *Hydrogen Sonata (Die Wasserstoffsonate)* (2012/2014)

Isaac Asimovs *Foundation*-Trilogie

Ein Artikel von Almut Oetjen

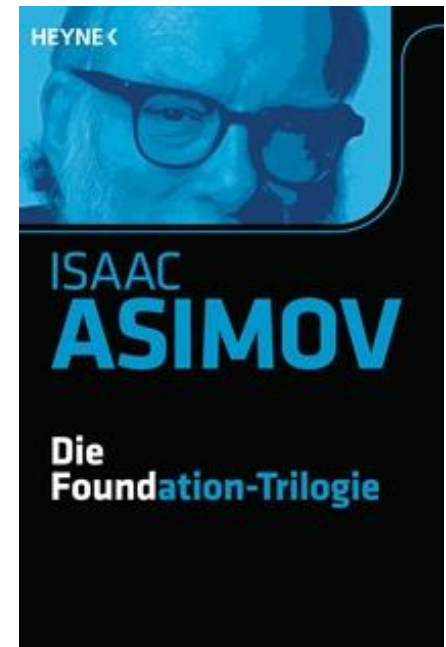
Isaac Asimov (1920-1992) ist einer der einflussreichsten Autoren der Science Fiction. In der internationalen Filmdatenbank IMDB sind 23 Filme und Fernsehserien nach Vorlagen von Asimov eingetragen. Er gehört zu den innovativsten Taktgebern in der Genregeschichte.

Von 1940 bis 1992 schuf er mit seinem *Foundation*-Zyklus, dessen Kernstück Die *Foundation*-Trilogie bildet, eine der komplexesten Zukunftswelten, ein bis heute einzigartiges Genrewerk. Als im Jahr 1966 ein neuer Hugo Award vergeben wurde für die beste literarische Serie aller Zeiten, ging man wie selbstverständlich von Tolkiens *Der Herr der Ringe* als Gewinner aus. Überraschend erhielt den Preis

jedoch Asimovs *Foundation*-Trilogie. Der Sender HBO, bekannt für Serien wie *Game of Thrones* und *Breaking Bad*, hat vor, Teile des Werkes zu verfilmen, und lässt derzeit Jonathan Nolan an einem Serienkonzept arbeiten.

Asimov ist nicht nur der Autor, von dem die drei Gesetze der Robotik als Verhaltenskodex für Roboter stammen. Er hat auch Begriffe geprägt, die den Weg in das Oxford English Dictionary gefunden haben: neben der Psychohistorik und der Robotik auch die Positronik, die einzige Möglichkeit einer Maschine, menschliche Gefühle zu simulieren. Sie gelangte durch *Star Treks* Commander Data und sein posi-

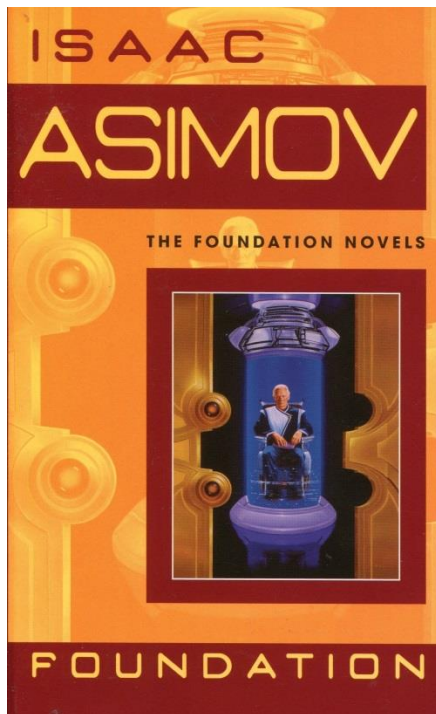
tronisches Gehirn vermutlich zu Weltbekanntheit. Schließlich wurde nach Asimov am 4. Mai 2009 ein Krater auf dem Mars (Lage: 47.0° S und 355.05° W) benannt, und auch der am 2.



März 1981 entdeckte Asteroid 5020 (EX19) trägt seinen Namen.

Der *Foundation*-Zyklus

Asimovs *Foundation*-Zyklus beginnt mit Geschichten, die er zwischen 1941 und 1950 in Zeitschriften veröffentlichte und anschließend in Überarbeitung in drei Romane überführte: *Foundation* (1951; dt. *Der Tausendjahres-*



plan, 1966), *Foundation and Empire* (1952; dt. *Der galaktische General*, 1966) und *Second Foundation* (1953; dt. *Alle Wege führen nach Trantor*, 1966). Im Jahr 1983 wurden die Bände als Trilogie in neuen Übersetzungen unter dem Titel *Die Psychohistoriker* herausgegeben. Seit 2012 sind sie als *Die Foundation-Trilogie* (*Foundation*, *Foundation und Imperium*, *Die zweite Foundation*) erhältlich.

Mit *Prelude to Foundation* (1988; dt. *Die Rettung des Imperiums*, 1989, überarbeitete Neuausgabe 2003 und 2014) und *Forward the Foundation* (1992; dt. *Das Foundation-Projekt*, 1995, überarbeitete Neuausgabe 2004 und 2014) schrieb Asimov zwei inhaltlich zusammenhängende Prequels zur *Foundation*-Trilogie.

Gleich einem Triptychon bildet die Trilogie das Mittelstück, die beiden Präludienbände den linken Flügel, während zwei weitere Bücher, die zeitlich an die *Foundation*-Trilogie anschließen, den rechten Flügel formen: *Foun-*

dation's Edge (1982; dt. *Die Suche nach der Erde*, 2015) und *Foundation and Earth* (1986; *Die Rückkehr zur Erde*, 2015). Die beiden letzten Bücher behandeln die Herkunftsfrage, den Ursprung der *Foundations*, die Herkunft ihrer Gründer und die Suche nach dem ersten Planeten, auf dem alles begann.

Nach Asimovs Tod verfassten Gregory Benford (*Foundation's Fear*, 1997; dt. *Der Aufstieg der Foundation*, 2000), Greg Bear (*Foundation and Chaos*, 1998; dt. *Foundation und Chaos*, 2000; dt. Neuausgabe als *Der Fall der Foundation*, 2006) und David Brin (*Foundation's Triumph*, 1999; dt. *Der Sieg der Foundation*, 2001), jeweils keine Leichtgewichte der Science Fiction, eine Fortsetzung als zweite *Foundation*-Trilogie.

Im *Foundation*-Zyklus gibt es für eine Space Opera charakteristische Zutaten: unterschiedliche Zivilisationen, Raumflotten, galaktische Kriege, Kulturen und Zivilisationen am Rande der Zer-

störung oder darüber hinaus. Der Zyklus behandelt über einen äußerst langen Zeitraum den Aufstieg und Niedergang sowie den Wiederaufstieg eines galaktischen Imperiums.

Zerfall des Imperiums und Gründung der Foundations

Foundation besteht aus fünf Erzählungen, die für den Roman überarbeitet und in einen engeren Zusammenhang gebracht wurden. Die erste dieser Erzählungen, „Die Psychohistoriker“, handelt davon, wie der Mathematiker Hari Seldon, der sein Leben der Entwicklung seiner Psychohistorik gewidmet hat, den Zerfall des Galaktischen Imperiums und eine etwa 30.000 Jahre währende Phase der Barbarei vorher-sagt.

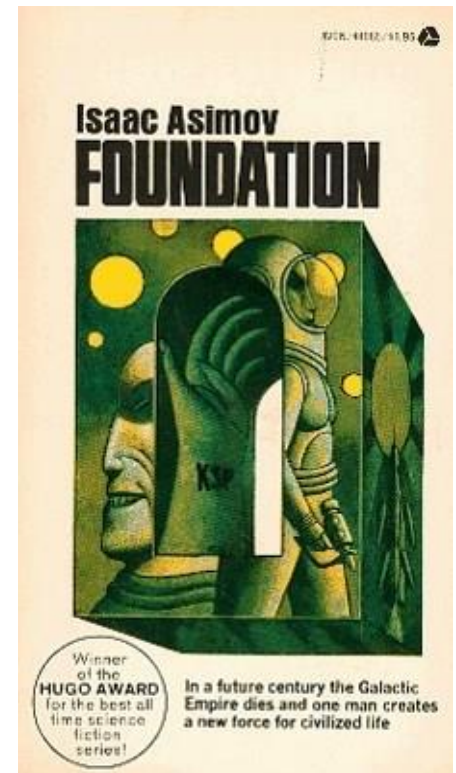
Diese Phase kann jedoch durch einen Maßnahmenkatalog auf ungefähr tausend Jahre verkürzt werden. Seldon wird der Prozess gemacht, und er sowie die intel-

lektuell herausragenden Köpfe des Imperiums sollen deportiert werden. Um Grundlagen für die Rettung der Menschheit, den Erhalt der menschlichen Erfahrungen und des Wissens zu sammeln, sorgt Seldon dafür, dass sie, unter dem Vorwand, die *Encyclopaedia Galactica* zu schreiben, auf dem Planeten Terminus am Rande der Galaxie angesiedelt werden.

Zwischen dem Zusammenbruch des Galaktischen Imperiums und der Gründung eines nachfolgenden Herrschaftsraumes werden an entgegengesetzten Enden der Galaxie zwei Foundations geschaffen, die Erste Foundation offen auf Terminus, die Zweite Foundation verdeckt auf Star's End, um die Entwicklung zu begleiten und zu beeinflussen.

In „Die Enzyklopädisten“ und „Die Bürgermeister“ wird deutlich, wie Seldon über seinen Tod hinaus wirkt und die Wissenschaftler den Krisen begegnen. Das Galaktische Imperium ist gefallen, zwei mächtige Reiche

aus der Nachbarschaft bedrohen Terminus, weil seine Bewohner über Atomenergie verfügen, die die Aggressoren für sich nutzen wollen. Im vierten Teil, „Die Händler“, und im fünften Teil, „Die Handelsfürsten“, weitet Terminus seinen Einflussbereich über Handelsbeziehungen aus und begegnet neuen Bedrohungen.

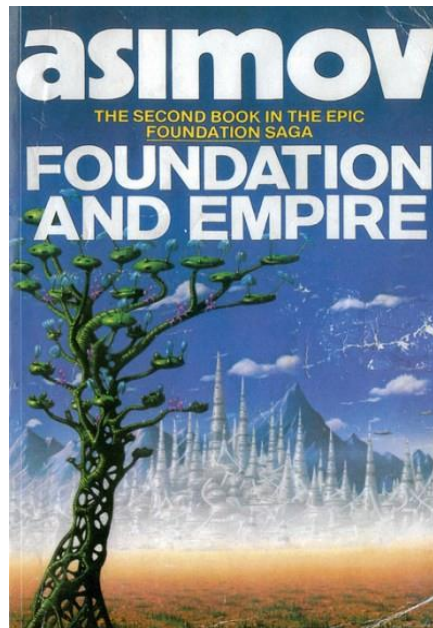


Die beiden Novellen „Der General“ und „Das Maultier“ bilden den zweiten Roman, *Foundation und Imperium*. Der dritte Roman, *Zweite Foundation*, besteht aus den recht umfangreichen Erzählungen „Die Suche des Maultiers“ und „Die Suche der Foundation“. Die Suche führt über Verschwörung in den Krieg und zu zwei Formen von Antworten. Die Erste Foundation richtet sich aus auf die Wissenschaften, die Industrialisierung und die *Encyclopaedia Galactica*. Die Zweite Foundation ist unsichtbar und immaterieller Natur, befasst sich mit der Psychologie und dem menschlichen Verstand. Ihre Führer nennen sich Sprecher.

Fortlaufende Erzählung mit wechselndem Personal

Die Erzählungen sind zwar zeitlich miteinander verbunden und folgen einer linearen Chronologie, aber es gibt zwischen ihnen größere Zeitsprünge, und das

Personal wechselt von Teil zu Teil. Die Foundation sieht sich Bedrohungen ausgesetzt, gegen die sie sich mit der Psychohistorik und jeweils anderen Mitteln zur Wehr setzen muss. Diese Bedrohungssituationen sind definiert als Seldon-Krisen und wurden von Hari Seldon vorhergesagt. Seldon erscheint, nachdem eine Krise durchgestanden ist, als Hologramm mit Videobotschaften in einem Zeitgewölbe, bewertet den Krisenverlauf und



erläutert, warum die Foundation richtig gehandelt hat. Während einer Krise darf die Foundation Seldons Einsichten jedoch nicht kennen, weil dies verhaltenswirksam wäre und eine Pfadveränderung verursachen würde. Seldons Auftritte post mortem sind ebenso die einzelnen Erzählungen der Trilogie verbindende Momente wie verstreute Zitate aus der *Encyclopaedia Galactica*, die den Lesern zusätzliche Informationen vermitteln.

Im *Foundation*-Zyklus stellt Asimov sich der Aufgabe, mögliche Entwicklungslinien der menschlichen Zivilisation aufzuzeigen. Die Vertreter der Ersten Foundation verwenden die Psychohistorik zur Analyse und Prognose der Anpassungsvorgänge sowie der möglichen Ziele. Der Grundgedanke ist, dass menschliches Verhalten zwar nicht auf der individuellen, wohl aber auf der aggregierten Ebene prognostizierbar ist. Man beobachtet die Reaktionen der Menschen auf

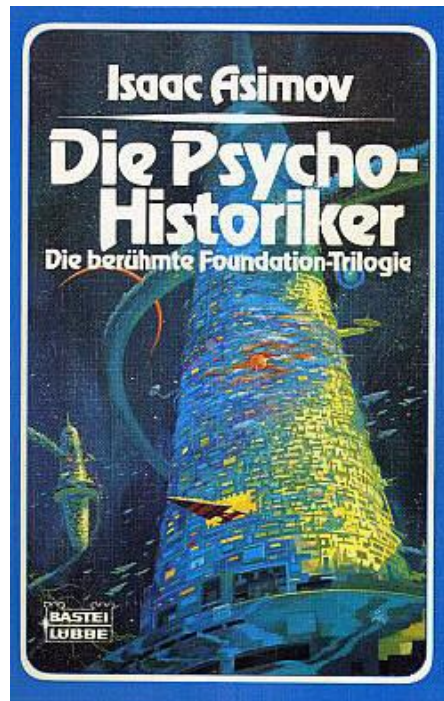
eine festgelegte Menge sozialer und ökonomischer Größen. Die Methode wird im Verlauf des Zyklus weiterentwickelt, was Asimov die Gelegenheit gibt, eine Art Kontinuum für die Erzählungen wichtiger Wissenschaftler zu schaffen, die an Problemlösungen arbeiten und gelegentlich auch selbst zum Problem werden können.

Menschliche Existenz als Krisenmanagement

Asimov arbeitet im Detail und transparent heraus, warum das Galaktische Imperium nicht dauerhaft funktionieren kann. Auf die Stabilität des Imperiums wirken politische Auseinandersetzungen und wachsende ökonomische Probleme. Die Entscheidungsträger arrangieren sich zumeist mit den Verhältnissen und versuchen für sich bestmöglich Nutzen daraus zu ziehen. Asimov schreibt das Bekannte in die Zukunft fort, die Menschen wirken in ihrem an Nutzenkal-

külen ausgerichteten Rationalverhalten sehr gegenwärtig. Die Welt liegt zwar Jahrtausende in der Zukunft, aber wir erkennen sie in ihren Details wieder.

Die *Foundation*-Trilogie ist eins der ersten Werke der Science Fiction, das seinen Ausgangspunkt nicht in der Physik, sondern in den Sozialwissenschaften nimmt.



„Als Hari Seldon den Kurs unserer künftigen Geschichte plante, baute er nicht auf brillante Heroen, sondern auf die gewaltigen Wogen der Ökonomie und der Soziologie.“ (S. 277)

Folglich liegt das Interesse auch mehr auf menschlichem Verhalten, der wichtigsten Größe in der Psychohistorik.

Die Wirkung der Politikmaßnahmen auf Grundlage der Prognosen lässt sich üblicherweise nur im Nachhinein überprüfen. Bereits in „Die Psychohistoriker“ zeigt sich dies, wenn Salvor Hardin die Entscheidung trifft, die Führung der Foundation zu übernehmen. Diese Entscheidung ist retrospektiv logisch, aber im laufenden Prozess nur schwer zu vermitteln, vor allem denen, die gerade an der Macht sind. Hardin entscheidet deshalb, zu warten, bis nur noch diese eine Möglichkeit übrig bleibt. An anderer Stelle in der Trilogie wird deutlich, dass dieses Vorgehen genau der von Sel-

don erfassten Systemlogik entspricht. Seldon-Krisen äußern sich spätestens darin, dass die Handlungsalternativen sich auf nur noch eine reduzieren. Seldon hat das notwendige Verhalten für diese verbleibende Alternative im Seldon-Plan genau beschrieben.

Zwar ist es illusorisch, die Zukunft (jenseits von Ereignissen mit Eintrittssicherheit) prognostizieren zu können, aber es gibt heute eine Vielzahl von Zukunftsforschern in verschiedenen Wissensbereichen, die sich herauszufinden bemühen, was die Zukunft für uns bereithalten könnte (Energieträgererschöpfung, Klimawandel ...). Dabei ist es unser erklärtes Anliegen, Instrumente zu entwickeln, die Entwicklung mit Blick auf bestimmte Zielgrößen zu beeinflussen.

Der erste Band der Vorgeschichte, *Die Rettung des Imperiums*, vertieft Asimovs Überlegungen zur Psychohistorik. Hari Seldon ist überzeugt, dass mithilfe der

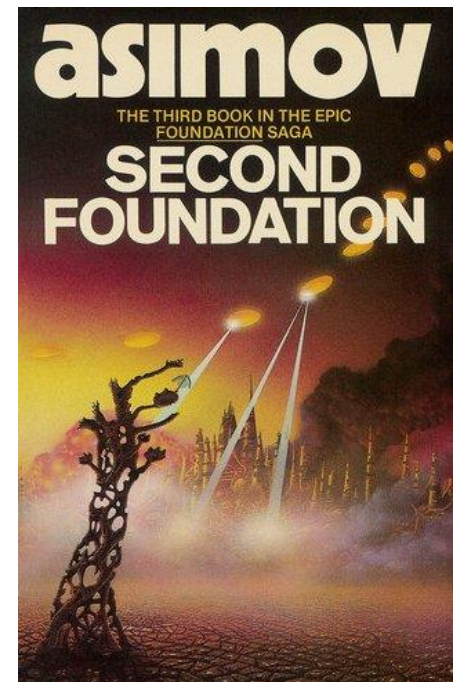
Psychohistorik menschliches Verhalten zwar mathematisch abgebildet und mit statistischen Methoden prognostiziert werden kann, er glaubt jedoch, sie sei nicht sinnvoll anwendbar. Er stellt sich eine universelle Theorie vor, die sich aber nicht realisieren lässt, weil sie zu komplex und der Datenbedarf zu hoch wäre. Deshalb hofft er, mit einem Ansatz, der von einem signifikanten Teilmodell ausgeht, zu verallgemeinerbaren Aussagen gelangen zu können.

Sprungstelle und Maultier

Ein Mangel der Psychohistorik ist, dass individuelle Zufallsvariablen keine Rolle spielen. So ist es zwar möglich, die Entwicklung des Imperiums schon fast als schicksalsartig zu bezeichnen, einen Untergang vorherzusagen, den man nicht verhindern kann, dessen Verlauf und Ergebnis aber vielleicht durch adaptive Politikmaßnahmen abgeschwächt werden können. Aber

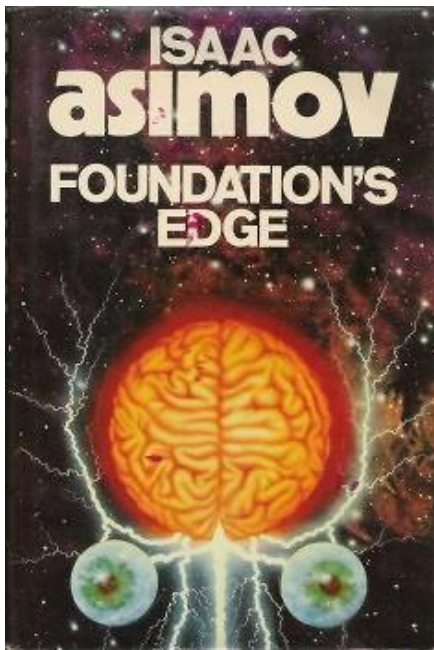
qualitative Entwicklungen, die das Verfahren nicht abbilden kann, sind nicht voraussehbar, so auch nicht ein evolutionärer Sprung in Gestalt eines Mutanten, der als Maultier bezeichnet wird. Das Maultier hat Fähigkeiten, die die der Menschen weit übersteigen, und wird zum Eroberer der Galaxie.

Im Sinne eines Ausgleichs positiver und negativer Kräfte wird das Maultier als negative Kraft



den Psychohistorikern gegenübergestellt. Das Maultier leitet den Untergang der Foundation ein, kann aber die Zweite Foundation, den Rettungsanker, nicht ausfindig machen.

Das Maultier erscheint ungefähr in der Mitte der Trilogie und unterbricht die Entwicklung. Diese Macht kann die Emotionen der Menschen steuern, Loyalitätsgefühle erzeugen. Aber daraus erwächst nicht der klassische



Kampf von Gut gegen Böse. Die Psychohistoriker der Ersten Foundation sind nicht in der Lage, das Maultier zu bekämpfen. Mit dessen Auftreten gewinnt die Zweite Foundation an Bedeutung, weil ihre Mitglieder über die geistigen Kräfte verfügen, dem Maultier als ernsthafte Gegner entgegenzutreten. Sie müssen aus ihrem Versteck kommen, nicht in der primären Absicht, das Maultier zu besiegen, sondern vielmehr, um den Seldon-Plan wieder funktionsfähig zu machen. Da die Offenlegung ihrer Existenz den Seldon-Plan gefährden könnte, müssen sie sich für den Kampf gegen das Maultier etwas Besonderes einfallen lassen.

Zukunft in der Gegenwart – nachgebildet aus der Vergangenheit

Science Fiction erlaubt eine Vielzahl von Möglichkeiten der Verbindung von Wissenschaft und Fiktion. Im Regelfall ist diese

Verbindungsstelle bestimmt durch Zukunftstechnologien, Produkte der Verbindung aus menschlicher Phantasie und der plausiblen Fortschreibung des Stands der Technik. Asimov hat seinen Zyklus angereichert mit Robotern, futuristischen Waffen und Kommunikationstechnologien.

Die *Foundation*-Trilogie ist Science Fiction, enthält aber kaum für das Genre typische Zutaten. Weder Utopie noch Dystopie, keine Außerirdischen, obgleich die gesamte Galaxie als Schauplatz dient, Unmengen futuristischer Technologien, die wie Tapeten Ausstattungselement im Narrativ sind. Selten geht es einmal um die Überlegenheit einer Technologie, etwa eines Antriebs. Die Anpassung der Menschen an neue Technologien ist ebenfalls kein Thema. Der technische Fortschritt hat zwar Einfluss auf die menschliche Gesellschaft, aber auch er ist allenfalls am Rand oder im Hintergrund ein Thema.

Die *Foundation*-Geschichten zeigen, dass die Welt verändert werden kann, wenn die Menschen sich und ihre Möglichkeiten sowie die Gesellschaft, in der sie leben, besser verstehen. Hari Seldon entwickelt nicht den großen Entwurf, der von den Herrschenden bejubelt und umgesetzt wird – im Gegenteil. Vielmehr ist sein Plan einer, der im Verborgenen entwickelt und umgesetzt wird.

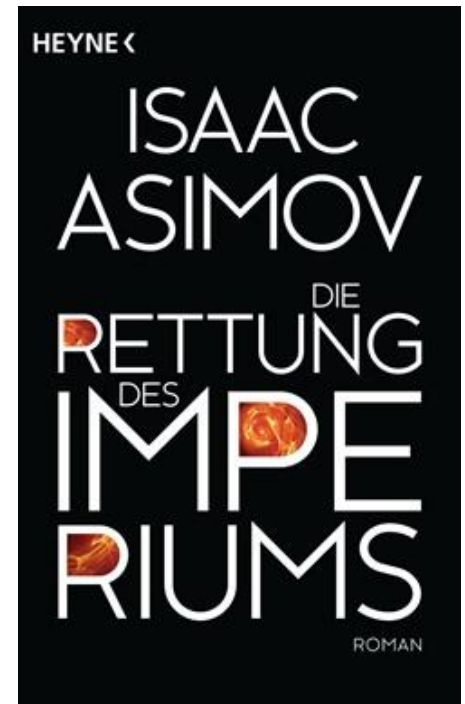
Die Psychohistorik ist vermutlich eine der wichtigsten Ideen in der Science Fiction Asimovs, nicht zuletzt, weil sie eine Alternative zur Hard SF darstellt und die Beziehungsdynamik zwischen Menschen in das Zentrum setzt. Großen Einfluss auf Asimovs *Foundation*-Zyklus hat Edward Gibbons sechsbändiges Werk *The History of the Decline and Fall of the Roman Empire* (1776-1789; dt. in Auszügen *Verfall und Unter-*

gang des Römischen Reiches, 1987; dt. Neuübersetzung in Auszügen *Verfall und Untergang des Römischen Imperiums*, 2003).

Fazit

Isaac Asimovs *Foundation*-Trilogie bildet den Kern seines Lebenswerks, des großen *Foundation*-Zyklus. Die Trilogie ist genre-historisch das bedeutsamste Werk im Zyklus, weist aber gegenüber den später nachgelieferten Romanen ein paar Schwächen auf, die Asimov mit eben diesen Romanen zum Teil auch beseitigen wollte. Asimov entwirft eine Welt, die Jahrtausende in der Zukunft liegt, aber die Menschen haben sich kaum verändert. Sie sind größtenteils nach wie vor gierig nach Macht, führen Kriege, auch aus energiepolitischen und geopolitischen Gründen. Nicht nur, aber insbe-

sondere deshalb entsteht der Eindruck, die *Foundation*-Trilogie erzähle von unserer Gegenwart. Im Grunde scheint Geschichte vorhersagbar, weil sie sich ohnehin ständig wiederholt, wenngleich mit qualitativen Unterschieden.



Interview mit Kai Meyer

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Kai! Mit *Die Krone der Sterne* wird erstmals eine Space Opera von Dir erscheinen. Wie haben die Leser auf die Ankündigung reagiert, dass Du jetzt SF schreibst?

Kai Meyer: Noch kennt ja nur eine Handvoll Personen das Manuskript, aber schon die Rückmeldungen auf die lange Leseprobe im Tor-Reader waren extrem gut. Ein bisschen schwierig ist in diesem Zusammenhang der Begriff „Science Fiction“, weil ich mich überhaupt nicht um wissenschaftliche Korrektheit gekümmert habe.

Für das Marketing haben wir die Bezeichnung „Space Fantasy“ herausgekratzt, eigentlich ein Begriff aus den 1940er Jahren, als

die amerikanischen Pulpas das Weltall als Abenteuerspielplatz entdeckten. Dorthin wollte ich zurück, zum Weltraum als Sandkasten. Physik interessiert mich nicht im Geringsten; bei mir steigen die Charaktere in ihre Schiffe, fliegen los und schießen, was das Zeug hält.

Natürlich hängt der Schatten von *Star Wars* über dieser Art von SF, aber mir ging es eher darum, dieses Gefühl einzufangen, das ich als Kind Ende der Siebziger, Anfang der Achtziger hatte, als ich in meinem Kinderzimmer mit Lego und Micronauts die Weltraumschlachten aus den damaligen Space Operas nachgespielt habe. *Star Wars* hat zu der Zeit natürlich alles dominiert, aber

zugleich gab es all die Nachzügler, die für mich genauso wichtig und großartig waren, von *Flash Gordon* über *Kampfstern Galactica* und *Buck Rogers* bis hin zu *Star*



Crash und Kampf um die fünfte Galaxis. Das waren wüste Welt- raumabenteuer, bei denen kein Mensch gefragt hat, ob denn nun Schwerkraft und Masse eine Rolle beim Start eines Einmannjägers spielen. Dazu kamen all die Elemente aus Mythologie und Fantasy. Und genau das ist *Die Krone der Sterne*: epische Fantasy im All, mit Raumschiffen statt Pferden und schweren Blastern statt Schwertern.

PHANTAST: Was erwartet die Leser in *Die Krone der Sterne*? Und wie viel Fantasy steckt im SF-Setting?

Kai Meyer: Vielleicht erst einmal, was die Leser nicht erwartet: keine Wissenschaft und keine Military SF. Gerade Letztere finde ich vollkommen reizlos, und es ist schlimm, dass Space Opera jahrelang nur noch damit gleichgesetzt wurde.

Was mir am wichtigsten war: kompromissloser *sense of wonder*. Die Geschichte ist vordergründig eine rasante Jagd durchs All, während derer Schritt für Schritt ein ganzer Kosmos eröffnet wird, also Worldbuilding an allen Ecken und Enden, aber so eingestreut, dass es das Tempo nicht drosselt.

Die Krone der Sterne dürfte eines meiner schnellsten Bücher sein, der Plot gibt gleich auf Seite zwei oder drei Vollgas und hält nur ab und an mal zum kurzen Luftholen inne.

Was den Stellenwert der Fantasy angeht: Die Antagonisten sind ein Hexenorden, der die Macht über ein Sternenreich an sich gerissen hat, beherrscht von einem Schwarzen Loch, das möglicherweise Eigenleben besitzt und im Hintergrund die Fäden zieht – oder doch nur eine Legende ist, die von verschiedenen Fraktionen als Rechtfertigung vorgeschoben wird.



© Gaby Gerster

PHANTAST: Erzähl uns etwas über Deine Protagonisten Iniza, Glanis, Kranit und Shara. Wer sind sie, was machen sie, und in welcher Beziehung stehen sie zueinander?

Kai Meyer: Iniza ist die Tochter eines Sternenbarons, die als Tribut auf die Thronwelt des Reiches, nach Tiamande, gebracht werden soll. Der Roman beginnt unmittelbar mit ihrer Flucht aus den Klauen des Hexenordens, und es wird schnell klar, dass verschiedene Parteien großes Interesse an ihr haben. Vor allem natürlich ihr heimlicher Geliebter Glanis, der Hauptmann ihrer Leibwache, mit dem sie die Flucht vorbereitet hat, aber auch ein legendärer, wenn auch arg heruntergekommener Waffenmeister namens Kranit.

Wichtige Rollen spielen außerdem ihr Onkel, der Anführer einer berüchtigten Flotte von Raumpiraten, die leicht psychotische Pilotin Shara Bitterstern, eine hübsche Androidin, ein

stummer Kampfroboter und ein zwergwüchsiger Glücksspieler mit Vorliebe für lächerliche Hörnerhelme. Dazu kommt eine ziemlich bunte Mischung aus Nebenfiguren.

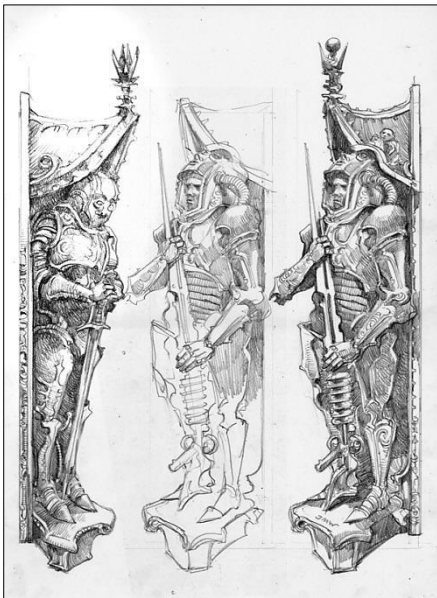
Vom Ton her ist *Die Krone der Sterne* wohl am nächsten an meiner *Wellenläufer*-Trilogie. Es ist aber kein Jugendbuch, die Protagonisten sind allesamt Erwachsene mit erwachsenen Proble-

men. Trotzdem ist es genau der Roman, den ich mit dreizehn, vierzehn Jahren verschlungen hätte. Fast noch mehr als bei meinen Jugendbuchtrilogien habe ich bei *Krone der Sterne* oft an das gedacht, was ich als Kind und Teenager von einer guten Geschichte erwartet habe. Space Opera ist ein Genre für Leute, die ein Stück weit immer zwölf geblieben sind, und für genau die ist auch dieses Buch.



An all dem merkst du schon: Das Buch war für mich die Erfüllung eines Herzenswunschs, ich wollte genau diese Art von Welt-raumabenteuer schon seit vielen Jahren schreiben, und bei Fischer Tor passte sie endlich perfekt ins Programm.

Selbst bei der Arbeit an den *Wellenläufern*, um 2002, 2003 herum, hatte ich permanent die Space Operas meiner Kindheit im Kopf, nur dass die Helden in meinen Büchern von Insel zu Insel statt von Planet zu Planet geist sind.



Jetzt hatte ich endlich die Möglichkeit, mit so einer Geschichte ins All zu gehen, und ich hoffe wirklich, dass den Lesern das gefällt. Falls ja, setze ich mich sofort an die Fortsetzung.

PHANTAST: Wie sieht das galaktische Reich Tiamande aus? Wie viele Planeten gibt es? Über welche Technologien verfügen die Menschen? Und gibt es außerirdische Rassen?

Kai Meyer: Es gibt keine außerirdischen Rassen in der Geschichte, nur Menschen. Das hatte verschiedene Gründe, aber vor allem den, dass die meisten Außerirdischen in Romanen für mich nicht funktionieren. Da werden viele SF-Leser anderer Meinung sein, aber ich kann da nur von meinem persönlichen Geschmack ausgehen.

Es geht schon mit den Beschreibungen los: In dem Moment, wenn irdische Vergleiche herhalten müssen – „die Ohren einer

Katze, die Augen einer Eidechse und die Scherenhände eines Skorpions“ – bin ich aus der Geschichte raus, da sehe ich alberne Monsterkostüme aus den Filmen der Fünfzigerjahre vor mir. In Schwarzweißfilmen ist das charmant, aber in Romanen ertrage ich das schlecht.

Umso bemühter die Autoren versuchen, über eine Kombination von bekannten Elementen aus unserer Fauna und Flora neue Lebensformen zu basteln, desto unglaublicher ist das für mich.

Das ist zum Beispiel mein einziges echtes Problem mit *Perry Rhodan*, vor dessen Bandbreite ich ansonsten einen Kniefall mache, und eben auch mit sehr, sehr vielen SF-Romanen, die ich deshalb als Leser auf Seite 20 abgebrochen habe.

Aber, wie gesagt: Das mag Geschmackssache sein. Mein Ding ist das nicht, darum gibt es in *Die Krone der Sterne* nur Menschen und kosmische Mächte.

Alle Technologie im Roman ist sehr alt. Das Reich hat eine Phase der Maschinenherrschaft hinter sich, an deren Nachwirkungen es noch immer leidet. Der Maschinenherrscher wurde schon vor tausend Jahren vom Orden der Hexen gestürzt, und seitdem haben sie ein drakonisches Verbot neuer Technik durchgesetzt. Im Geheimen mag hier und da an neuen Schiffen gebastelt werden, aber der überwiegende Teil der Menschheit fliegt in klappri-gen Wracks durchs All.

PHANTAST: Wie sieht das Gesellschaftssystem von Tiamande aus? Eine Gottkaiserin klingt nach einer religionsgestützten Aristokratie?

Kai Meyer: Ja, es gibt zwei konkurrierende religiöse Kulte, die den spirituellen Überbau bilden. Zum einen den Hexenorden von Tiamande, zum anderen den sogenannten Kult der Stille. Wo- bei diese Stille nichts mit Akustik zu tun hat.



Für den Alltag der Menschen auf den tausenden von Welten des Reichs spielt das aber kaum eine Rolle. Die meisten haben genug damit zu tun, auf schäbigen Schürferplaneten am Leben zu bleiben.

PHANTAST: Wie können wir uns eine Weltraumkathedrale vorstellen?

Kai Meyer: Optisch wie eine Skulptur des amerikanischen Künstlers Kris Kuksi als zig Kilometer große Sternenfestung.

Ein Gebirge aus Statuen, jede hunderte Meter hoch, die Szenen aus der Mythologie des Reiches darstellen und unter denen sich irgendwo ein gigantisches, uraltes Raumschiff verbirgt. Zwischen ihnen ein Labyrinth von Schluchten, in denen man ganz hervorragend Verfolgungsjagden inszenieren kann.

PHANTAST: *Die Krone der Sterne* wird durch Illustrationen von Jens Maria Weber ergänzt. Wie werden diese in deinen Roman eingebunden?

Kai Meyer: Im Moment – Ende August 2016 – bekomme ich alle paar Tage von Jens Skizzen und erste Reinzeichnungen. Ich wollte ihn unbedingt für das Buch, nachdem ich seine Illustrationen für die Marketingkampagne des zweiten und dritten Bandes von *Die Seiten der Welt* gesehen hatte.

Die Zeichnungen werden nicht eingestreut, sondern geballt vorne als illustrierter Vorspann gebündelt. Ich war immer großer Fan der frühen Hobbit-Presse-Bücher aus den Siebzigern und Achtzigern, in denen Titelei und Impressum über fünf bis zehn illustrierte Doppelseiten verteilt wurden, ganz ähnlich einem Filmvorspann.

Heutzutage macht das leider niemand mehr – jedenfalls bis *Krone der Sterne*. Ich wollte so etwas ursprünglich schon für *Die Seiten der Welt*. Damals habe ich versucht, dem Lektorat und Marketing zu beschreiben, wie ich mir das vorstellte – offenbar

nicht besonders geschickt, weil kein Mensch verstanden hat, wovon ich da rede. Diesmal habe ich einfach einen Karton mit alten Hobbit-Presse-Bänden gepackt und hab sie im Verlag auf einem Tisch ausgebreitet, unter anderem *Roter Mond und schwarzer Berg*, das erste *Silmarillion*-Hardcover und noch ein paar andere.

Dann bin ich sie mit der Programmleitung durchgegangen, und plötzlich hatten alle die gleichen leuchtenden Augen wie ich. Und nun bekomme ich meinen Vorspann.

PHANTAST: In unserem Interview von 2011 meintest Du, dass Du Space Operas in Film und Fernsehen magst. Welche und warum?

Kai Meyer: Vorne im Buch steht eine Widmung: „In Erinnerung an Leigh Brackett, Edmond Hamilton und die Besatzung der *Planet Stories*“. Das trifft es eigentlich ganz gut. *Planet Stories*

war eines jener Pulp-SF-Magazine der Vierziger- und Fünfzigerjahre, in denen man sich kein bisschen um den gesellschaftspolitischen oder zukunftsweisenden Ansatz der damaligen Science Fiction scherte – dort ging es um Helden und Heldinnen, die irgendwo im All mit Laserwaffen und Schwertern gegen Despoten und Monster kämpften. Auf dem Mars standen noch die Ruinen untergegangener Kulturen, die Venus war von Dschungel bedeckt, und auf dem Pluto gab es Eisdrachen.

Planet Stories und ein paar ähnliche Publikationen haben die Space Operas der frühen Achtziger geprägt, weil Leute wie George Lucas und seine Epigonen sie in ihrer Kindheit gelesen hatten.

Das ist die Art von SF, in der man nicht fragt, wie das Asteroïdenmonster in *Das Imperium schlägt zurück* biologisch funktioniert und wo genau man da hineinfliegen muss, um am Maul

wieder rauszukommen. Es zählt vor allem dieses irrwitzige Bild, in dem ein Raumschiff zwischen turmhohen Zähnen hindurchjagt. Pulp wie *Planet Stories* waren voll von solchen Momenten, und ich liebe das.

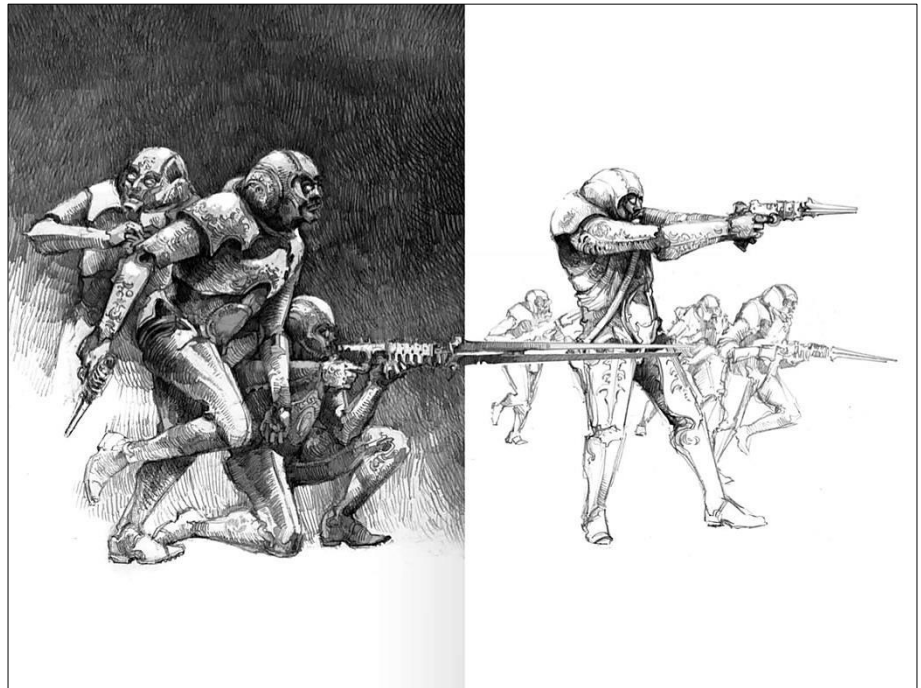
Ich habe schon vor über zehn Jahren ein paar Dutzend Originalausgaben gekauft und lese immer mal wieder darin. Mittlerweile findet man auch digitalisierte Versionen der alten Hefte im Internet, aber mehr Spaß macht es natürlich mit dem echten Pulp-Geruch. Man muss die Dinger ganz vorsichtig lesen, damit das Papier nicht zerbröselt. Es gibt auch eine Reihe hübscher Nachdrucke im Originalformat.

Leigh Brackett und ihr Ehemann Edmond Hamilton waren zwei der besten Vertreter dieser rustikaleren Space Opera. Brackett ist die unangefochtene Königin der Space Fantasy, ich hab sie schon früher oft als Vorbild genannt, vor allem bei meiner *Sturmköni-*

ge-Trilogie. Falls sich jemand für sie interessiert: Am besten besorgt man sich die drei Bände aus der *Terra Fantasy*-Reihe des Pabel Verlages, dort sind einige ihrer besten Geschichten gesammelt.

Und Hamilton, mit dem sie verheiratet war, war natürlich der Erfinder von *Captain Future*. Kein toller Stilist, und seine Geschichten schwanken qualitativ sehr, aber wenn es um schieren Sense

of Wonder geht, war kaum jemand besser. Seine Beschreibungen von Weltraumflügen sind mit großem Abstand die eindrucksvollsten, die ich kenne – gerade weil sie völlig unwissenschaftlich sind. Er kondensiert dieses Gefühl des völligen Überwältigtseins in ein, zwei Absätzen, und man weiß genau, was er meint. Das ist wie mit acht, neun Jahren zum Sternenhimmel hinaufzusehen und sich



zu fragen, ob all die Raumschlachten aus den Filmen und Büchern da oben nicht tatsächlich stattfinden.

Was Space Opera im Film angeht: Die ersten *Star Wars*-Episoden, natürlich, aber auch die billigeren Nachahmer zwischen 1977 und 1984. Ein paar habe ich schon genannt, und es gab ja noch einige mehr. Einer meiner ewigen Lieblingsfilme bleibt *Spacehunter* mit Peter Strauss, vielleicht die beste Umsetzung einer *Planet Stories*-Geschichte, die nie geschrieben wurde. Oder auch *Planet des Schreckens*, ein grandioses Alien-Rip-Off, irrsinnig atmosphärisch.

Manches muss man vielleicht auch zum ersten Mal im richtigen Alter gesehen haben, *Flash Gordon* zum Beispiel, dem man sich heute schon mit sehr viel gutem Willen nähern muss. Dafür hat er die coolsten Laserstrahlen und die hübschere Weltraumprinzessin.

Was ich meine, lässt sich vielleicht am besten am Unterschied der beiden Inkarnationen von *Battlestar Galactica* verdeutlichen. Sosehr ich die neuere Serie als Drama und für ihre schiere Ambition mochte, so viel lieber ist mir trotzdem das völlig unbekümmerte Original. Am Ende habe ich dann doch mehr Spaß an knallbunten Raumschlachten

als an diesen schlecht gelaunten Gesichtern in grauen Korridoren.

PHANTAST: Was zeichnet für Dich ein gelungenes Weltraumabenteuer aus?

Kai Meyer: Sense of Wonder. Ein Gefühl von Maßlosigkeit. Knallbunte Farbigkeit. Exotische Abenteuer. Charaktere, mit denen man gern in einem klappernden Raumschiff sitzen und feindliche Jäger abschießen würde.

PHANTAST: Die Science Fiction, insbesondere Space Operas, erleben im Moment ein kleines Revival. Glaubst Du, SF wird sich wieder stärker etablieren? Könnte gar ein neues, goldenes Zeitalter anbrechen?

Kai Meyer: Ich weiß es nicht. Niemand weiß das. Wenn man in den Verlagen nachfragt, warum sie jetzt wieder SF machen, runzeln alle nur die Stirn und sagen, sie hoffen eben das Beste.



Irgendwer hat damit angefangen, die anderen ziehen nach. Das ist toll für die Enthusiasten wie Hannes Riffel und Natalja Schmidt, die so was jetzt endlich mal wieder verlegen dürfen. Aber bei Accountern und Vertrieb herrscht eher eine gewisse Ratlosigkeit. Man wartet mal ab, wie es läuft, und darum kann das Ganze auch sehr schnell wieder vorbei sein.

PHANTAST: Deine Romane zeichnen sich stets durch ein intensives Kopfkino aus. Wie erzeugst Du diesen cineastischen Eindruck?

Kai Meyer: Ich denke in Bildern. Und versuche, sie den Lesern in die Köpfe zu pflanzen. Das klingt sehr vereinfacht, aber im Grunde läuft es darauf hinaus. Ich habe schon als Kind nie einen Unterschied zwischen den verschiedenen Medien gemacht, für mich waren Buch und Kino und Comic eins. Hauptsache Geschichten, Hauptsache Bilder.

Um beim Beispiel *Star Wars* zu bleiben: Für mich waren als Zehnjähriger die frühen *Star Wars*-Comics von Marvel und Ehapa mindestens so wichtig wie die Filme, vielleicht sogar wichtiger, weil ich sie wieder und wieder lesen konnte. Ich kenne noch heute viele Texte fast auswendig, habe so ziemlich jedes einzelne Bild im Kopf. Das vermischte sich bei mir mit den ersten *Star Wars*-Romanen und den Filmen zu einem visuellen Potpourri. Das war nicht nur Literatur oder nur Film oder nur Zeichnung, das war ein einziger großer Kosmos.

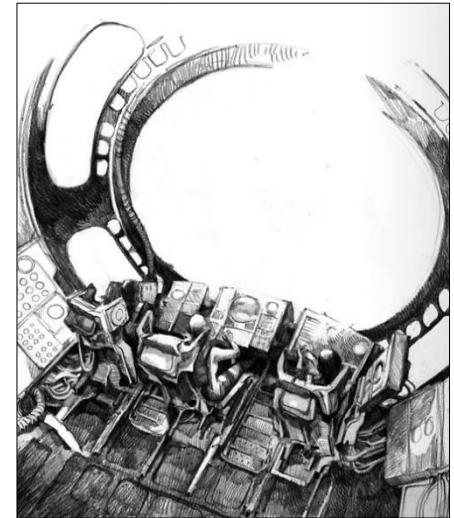
Und so denke ich heute noch. Wenn ich schreibe, geht es natürlich auch um Stil, um Charaktere, um Dramaturgie – aber ich denke zugleich in einer sehr filmischen, bildhaften Sprache, in Geräuschen, sogar in Gerüchen, als wäre das Ganze eben kein Text, sondern eine greifbare Welt, die man mit mehreren Sinnen und auf unterschiedliche

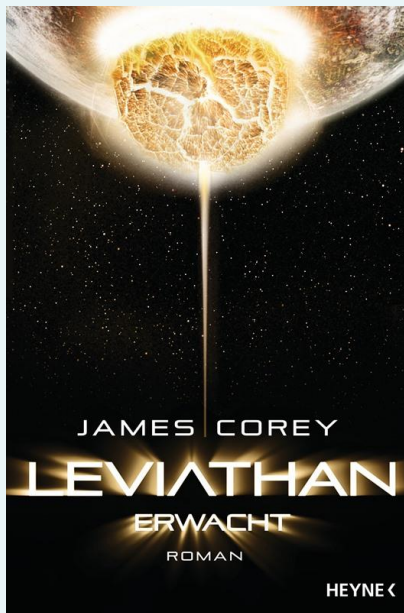
Weise erfahren kann. Am Ende sind es neben Emotionen vor allem die Bilder, die in der Erinnerung hängen bleiben, ganz ähnlich wie bei einer Reise, die ein paar Monate oder Jahre zurückliegt. Das ist mein Zugang zum Leser, damit verankere ich meine Geschichten in den Köpfen fremder Menschen.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview, Kai!

www.kai-meyer.de

*Illustrationen: © Jens Maria Weber
Autorenfoto: © Gaby Gerstner*





Autor: James Corey
Verlag: Heyne (2012)
Originaltitel: *Leviathan Wakes*
(*The Expanse Series Book 1*)
Übersetzer: Jürgen Langowski
Genre: Space Opera

Paperback, Broschur
656 Seiten, 14,99 EUR
ISBN: 978-3-453-52931-1

Leviathan erwacht

Eine Rezension von Dennis Kock

Im Weltall gibt es kein Gesetz

Die Menschheit hat das Sonnensystem kolonisiert. Auf dem Mond, dem Mars, im Asteroidengürtel und noch darüber hinaus werden die Rohstoffe abgebaut. Aber die Sterne sind den Menschen bisher verwehrt geblieben. Als der Kapitän eines kleinen Versorgungsschiffs einen havarierten Frachter aufbringt, ahnt er nicht, was für ein gefährliches Geheimnis er in Händen hält. Ein Geheimnis, das die Zukunft der menschlichen Zivilisation für immer verändern wird ...

Zugegeben: Die Anzahl der Bücher, deren Klappentext genau so oder ähnlich wie dieser hier beginnt, ist groß – und sie scheint mit fast jeder neu erscheinenden Space Opera zu wachsen. Doch

sollte diese mangelnde Kreativität der Klappentexter potenzielle Leser nicht dazu verleiten, sich dieses Buch entgehen zu lassen; denn mit *Leviathan erwacht* präsentiert James Corey einen rundum gelungenen Vertreter dieses Subgenres, der mit vielen durchdachten Details, einer guten Grundidee und vor allem richtig guten Charakteren punkten kann.

Ganz so trivial, wie die ersten Sätze des Klappentextes vermuten lassen, ist die Situation im Sonnensystem nämlich keineswegs: Es herrscht eine verbitterte Rivalität zwischen den privilegierten Bewohnern der „Schwerkraftsenke“ – also der Planeten Erde und Mars – und den „Gürt-

lern“ – den Bewohnern des Asteroidengürtels, die dort in Raumstationen ein entbehrungsreiches Dasein führen. Anstatt sich also einfach einer „Die Menschen besiedeln friedlich das Sonnensystem“-Schablone zu bedienen, schafft Corey eine spannende und zudem viel realistischere Version dieser klassischen Ausgangssituation.

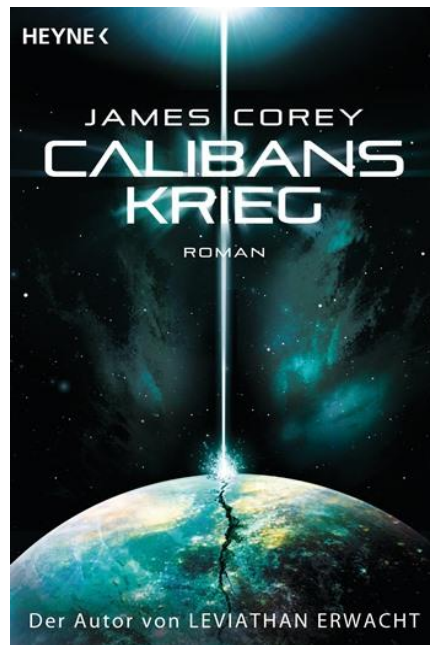
Eindrücklich schafft er es, dem Leser ein sehr gutes Bild der angespannten politischen Lage zu entwerfen – besonders mit Hilfe stimmiger Details.

Die Situation droht zu eskalieren, als der heruntergekommene Eisfrachter Kapitän Holdens angegriffen wird – und dieser mit einem unbedachten Funkspruch den Mars in Verbindung mit dem Angriff bringt. Denn nun droht ein offener Krieg zwischen dem Gürtel und Mars.

Gleichzeitig wird auf einer der Stationen des Gürtels der Cop Joe Miller mit der Aufgabe betraut, eine vermisste Frau zu

finden, eine Aufgabe, die ihn hineinzieht in ein Netz aus Intrigen und Geheimnissen von erschreckendem Ausmaß. Was sich nun entwickelt ist eine spannende, überraschende und unterhaltsame Odyssee durch das Sonnensystem, wobei man stets merkt, dass Corey auf etwas Größeres hinarbeitet.

Gekonnt flicht er politische Überlegungen und Ränke ein, ohne den Leser abzuhängen, entwi-



ckelt er eine Geschichte, deren Größe man erst nach und nach erfasst. Und genau solche Ideen sind es, die die Besonderheit der Science-Fiction ausmachen.

Natürlich versäumt es Corey überdies nicht, dem Gesamtwerk durch eine Vielzahl weiterer „klassischer“ Science-Fiction-Elemente den Touch zu verleihen, den man bei der Aufmachung auch erwarten darf: Raumschiffe, Raumschlachten, Raumstationen und vieles mehr runden das Gesamtbild einer gelungenen Space Opera ab.

Dass obendrein die Charaktere überzeugen können, vervollkommt das Gesamtbild eines rundum gelungenen Buches. Hierbei tut sich besonders Miller hervor, dessen innere Zerrissenheit und Abdriften in Richtung Wahnsinn zwar – besonders in Verbindung mit dem „Altgedienten Cop“-Schema – nichts Neues ist, dafür aber umso glaubwürdiger herübergebracht wird. Die konstante Entwicklung über den

gesamten Roman kauft man ihm dabei ebenso ab wie seine Gedankengänge und sein Handeln. Ähnliches gilt für Holden, der die Rolle des „Weltraumhelden mit Befehl über einen Seelenverkäufer“ übernimmt.

Fazit

Leviathan erwacht kann nahezu auf ganzer Linie überzeugen – eine spannende, actiongeladene Space Opera mit schönen Ideen und gelungenen Charakteren. Dabei geht sie einen Schritt weiter, als ein bloßes „Weltraum-Spektakel“ zu sein – ganz so, wie man es sich für Science-Fiction wünscht. Die ein oder andere kleinere Länge trübt den Lese-
spaß kaum.

Rezension zu *Calibans Krieg*



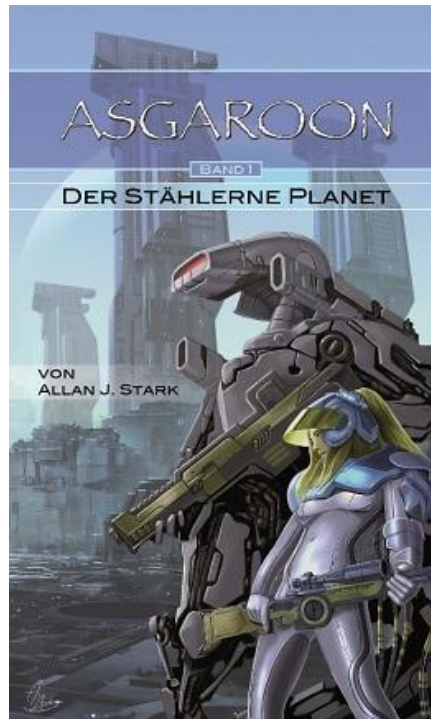
Hinter den Kulissen von *Asgaroon*

Ein Artikel von Allan J. Stark

Als ich den Begriff „Space Opera“ zum ersten Mal in Verbindung mit *Star Wars* hörte, dachte ich mir, dass es kaum einen treffenderen Begriff für dieses Genre geben könne. Die Opera beinhaltet alles: strahlende Helden, gebrochene Helden, Schurken und zwielichtige Charaktere, Epos, Drama. So etwas wollte ich auch machen, und da mir keine finanziellen Mittel zu Verfügung standen, um einen Film zu drehen, begnügte ich mich mit Stift und Papier und begann mich als Autor zu betätigen.

Ich schreibe also seit 1983 meine Geschichten, die in Fantasy- oder SciFi-Welten spielen. Im Jahre 1985 begann ich mir über die Abenteuer einer Gruppe von interstellar reisenden Schrott-

händlern Gedanken zu machen, die durch die Galaxis streunen und allerlei haarsträubendes Zeug erleben. Unter dem Kommando des einstigen kaiserli-



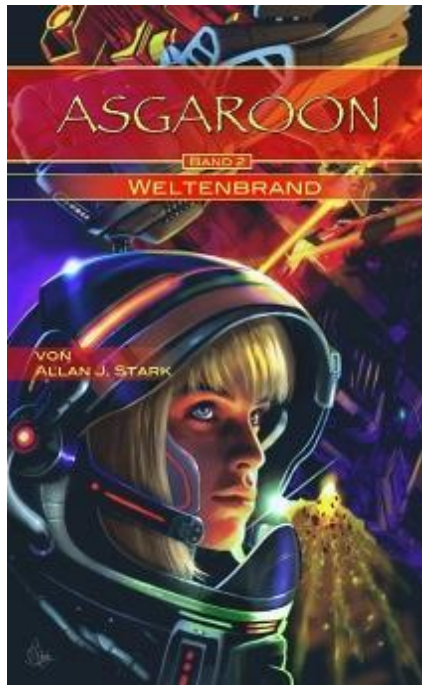
chen Offiziers Zebulon Greenwood durchstreifen diese Glücksritter den Weltraum, immer auf der Suche nach dem großen Wurf.

Da Asgaroon eine Galaxis ist, die von vielen Kriegen und Konflikten erschüttert wurde, treibt eine Menge Schrott durch den Weltraum, den man bergen und verkaufen kann. Auch die zahlreichen Schlachtfelder auf den verschiedenen Welten bieten Möglichkeiten für die Schrottsammler. Der Hintergrund gefiel mir, und ich beschloss, die Abenteuer um diese Gruppe niederzuschreiben.

Ursprünglich war Nea, die in den *Asgaroon*-Romanen zur Hauptfigur avancierte, als Söldnerin konzipiert und lediglich

eine Nebenfigur, welche Zebulon Greenwood und seine Mannschaft begleitete, um ihnen in brenzligen Situationen beizustehen. Im Laufe der Zeit begann ich diese Nebenfigur mehr und mehr in die Haupthandlung einzubinden und fand schnell großen Gefallen daran, mich stärker auf sie zu fokussieren.

Neas Geschichte zu erzählen wurde bald reizvoller für mich,



als die Unternehmungen der Schrotthändler zu beschreiben, die zu Beginn im Vordergrund standen. Ich stellte ihr den telepathisch begabten Roboter Ogo (O.G.O.) zur Seite und gab ihr einen robusten Frachter, den sie für ihre Reisen benötigte und den sie Nova nannte. Aus der Söldnerin wurde einer von unzähligen Scouts (Alienjäger), die auf der Hafenwelt Sculpa Trax Fremdorganismen bekämpfen, um die Verseuchung des Planeten mit Parasiten zu verhindern. Anfangs wollte ich einfache Abenteuergeschichten verfassen, aber mehr und mehr entwickelte sich ein reicher, epischer Kosmos um Nea, dessen Orte, Personen und Begriffe inzwischen in einem umfangreichen Lexikon erklärt werden müssen.

Um all das Zeug unterzubringen, das mir im Laufe der Zeit eingefallen ist, habe ich die Handlung in die ferne Zukunft verlegt. Auf diese Weise hat nun alles seinen Platz und bildet

einen plausiblen und vielschichtigen Hintergrund, vor dem ich Neas Geschichte in Asgaroon erzählen kann. Gerade umfangreich genug, um zu beschreiben, welche Mächte ihr Spiel mit ihr treiben, um zu verhindern, dass sie ein göttliches Erbe antritt.

In der Art von Space Opera, wie ich sie schreibe, gibt es das absolut Böse nicht. Auch nicht das absolut Gute. Meine Protagonisten bewegen sich vor dem Hintergrund eines galaktischen Konfliktes, in dem sie ihren Platz finden müssen. Einige gewinnen an Macht, andere verlieren alles, was sie sich erschaffen haben. In den turbulenten Zeiten, die Asgaroon erschüttern, werden sie alle eine Wahl treffen, die ihrer Persönlichkeit entspricht. Als Autor ist es gerade dieser Aspekt, der mich fasziniert und mir quasi vorgibt, wie sich eine Figur zu verhalten hat. Manche Protagonisten haben einen komplett anderen Weg eingeschlagen, als

ich ihn für sie vorgesehen hatte. Aber so haben sie ihre Glaubwürdigkeit behalten. Bei der Hauptperson ist dieser Umstand natürlich ein Problem. Sie muss sich im gesamten Plot an den Ort hinbewegen, an dem ich sie haben will. Ansonsten könnte ich meine ganze Planung über den Haufen werfen. Obwohl?! Wenn ich es mir so überlege, könnte auch das sehr spannend sein und mich zwingen, einen völlig anderen Ausgang zu akzeptieren.

Die Welten von Asgaroon

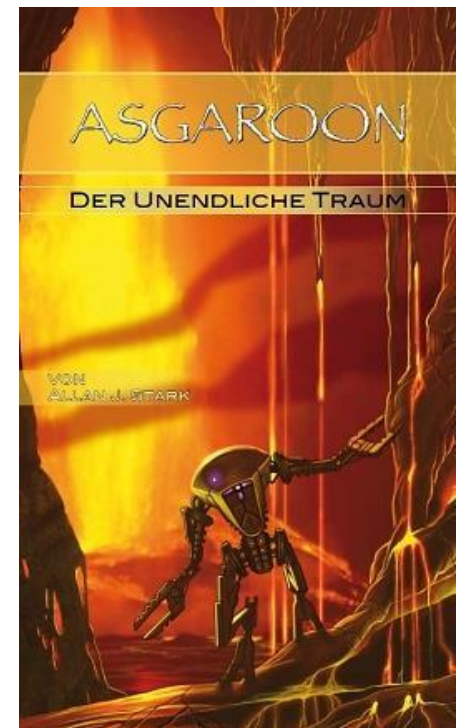
Am Ende des hundertsten Jahrtausends wurde Sargon, der Herrscher unserer Galaxis Asgaroon, endlich gestürzt. In der Folge versank das Sternenreich in Kriegen, in denen sich Adelshäuser und bewaffnete bürgerliche Streitkräfte gegenüberstanden, die bemüht waren, das einstige Großreich in eine Republik umzugestalten. Die so genannten „Separationskriege“

dauerten beinahe ein ganzes Jahrhundert und hinterließen alle Welten Asgaroons als Trümmerwüsten. Am Ende mussten sich die erschöpften Kriegsgegner auf ein Friedensabkommen einigen, dass allen Parteien jedoch nur leidlich gerecht werden konnte.

Das war die Geburtsstunde der Nominellen Republik, in dessen Parlament, bis heute, sowohl bürgerliche als auch adlige Abgeordnete sitzen. Die Adelshäuser jedoch verstanden es nur zu gut, ihre über Jahrtausende gewachsenen Strukturen zu nutzen, um ihren Einfluss auf die Entscheidungen des Parlaments, und damit der Regierung, zu nutzen. Es gelang ihnen sogar, einen „Vorsitzenden“ der Häuser zu etablieren, den sie schon nach kurzer Zeit unverhohlen als Kaiser oder Imperator ansprachen. Zur Zeit der aktuellen Asgaroon-Handlung, in deren Mittelpunkt Nea Diehl steht, herrscht Fedor II., aus dem

Hause Bolando, als Kaiser über Asgaroon.

Die Hauptstadtwelt Asgaroons ist Vanetha, der älteste bewohnte Planet der Galaxis, ein Moloch aus Beton, Stahl und Glas. Auch unter Sargon genoss Vanetha eine Sonderstellung, und viele der privilegierten Bewohner Asgaroons, sowie erfolgreiche Feldherren aus Sargons



Heer, siedelten sich dort an. Kaplanti, genauer gesagt: der Mond Sphera, beherbergt die gewaltige Palastanlage der Bollandos. Hier die Beschreibung eines Reisenden, der seine Eindrücke schildert, nachdem er Kaplanti besucht hat:

„Sphera ist ein kleiner, bewaldeter Mond, der die Palastwelt Kaplanti umkreist. Sein Äußeres würde sich nicht von jedem anderen Mond unterscheiden, wäre da nicht die mächtige Palastanlage, die den Namen Arctus trug und sich über dem Nordpol des Trabanten erhebt. Die kegelförmige Architektur schraubt sich in unzähligen Terrassen in die Höhe, dazwischen sind prachtvolle Gärten mit seltenen Pflanzen angelegt.

Der gesamte Komplex ist nichts weiter als eine Stadt, die den Mond aus dem Gleichgewicht hätte bringen können, würden die Konstrukteure nicht einen buchstäblichen Gegenpol geschaffen haben der sich über dem Südpol erhob und Meridia heißt. Auf den ersten Blick glei-

chen sich Meridia und Arctus, doch Meridia ist schlanker und ragt beinahe doppelt so hoch in den Welt- raum hinaus. Sphera sieht aus, als sei er von einem gewaltigen Speer durchbohrt, um den sich die kleine Welt, wie an einem Spieß, drehte. Sphera bewegt sich gerade durch den Schatten Kaplantis, während mein Schiff daran vorüberfliegt. Beide Türme sind hell erleuchtet. Zahllose Lichter glimmen in den



beiden Städten und lassen sie erstrahlen.“

Auch das Boolin-System zählt zu den ältesten bewohnten Welten Asgaroons. Doch anders als Vanetha hat Boolin eine speziellere Entwicklung durchgemacht. Im Gegensatz zu der altherwürdigen Stadtwelt Vanetha, reich an Traditionen und Kultur, gilt Boolin als schriller Vergnügungsplanet, auf dem man lediglich zwielichtige Geschäfte und schnelles Geld machen kann – ein Paradies für Herumtreiber und Neureiche, denen es an Stil fehlt.

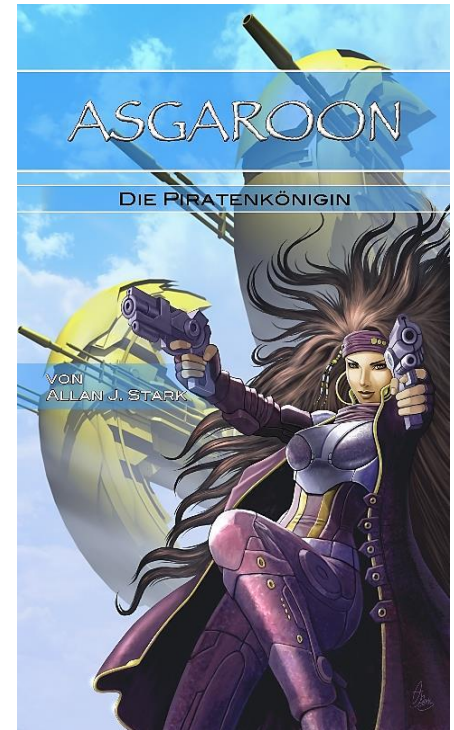
Darüber hinaus lockten die unzähligen Casinos Verbrecher und Glücksritter auf die bunte Welt und verliehen ihr den Ruf als „Schillernde Hölle“ oder als „Schlangenplanet“. Die vielen Verbrechersyndikate, die sich im Boolin-System tummeln, gelten unter den Gaunkreisen Vanethas, die auf eine lange Geschichte voller kruder Traditionen zurückblicken kann, als

kurzlebig und stillos. Tatsächlich gibt es auf der Hauptstadtwelt etliche Clans, die ihre zweifelhafte Familiengeschichte weit zurückverfolgen können, während die Syndikate Boolins weder eine Familientradition noch eine nennenswerte Dauerhaftigkeit besitzen.

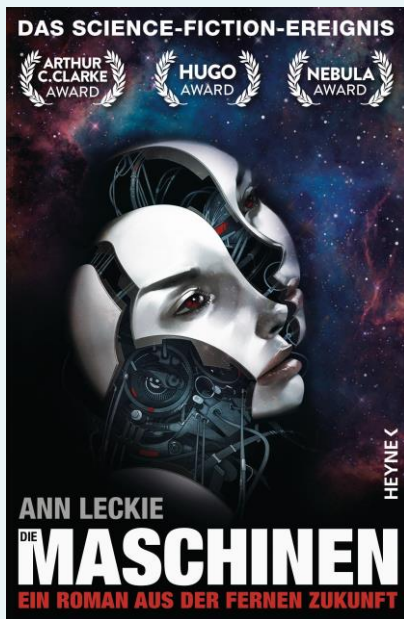
Man schreibt nie allein ...

Das führt mich unweigerlich zu einem anderen Punkt. Um die Geschichte, gerade wegen ihrer Komplexität, zu einem logischen Ende zu bringen, ist es nötig, umfangreiche Notizen zu machen. Aber selbst das genügt

nicht. Ich benötige gute Testleser, die sich mit ihrer Meinung einbringen. Davon habe ich leider zu wenige; dabei könnte das meinen Arbeitsfluss beschleunigen, denn das Entwickeln von Problemlösungen zehrt an der Substanz. Hinzu kommen Fans, die mir ihre Gedanken und ihre Kritik mitteilen, und nicht zuletzt ein Lektorat, das den Feinschliff besorgt. Zählt man alles zusammen, so ist das fertige Werk nicht die Arbeit eines Einzelnen, sondern die Leistung eines Teams, in dem die Stelle des Autors dem des Regisseurs ähnelt, der die Teile in eine gefällige Form zu bringen hat.



asgaroon.papierverzierer.de



Autorin: Ann Leckie
 Verlag: Heyne (2015)
 Originaltitel: *Ancillary Justice*
 (2013)
 Übersetzer: Bernhard Kempen
 Genre: Space Opera

Paperback, Broschur
 541 Seiten, 14,99 EUR
 ISBN 978-3-453-31636-2

Die Maschinen

Eine Rezension von Almut Oetjen

Ann Leckies Space Opera *Die Maschinen* ist der erste Band einer Trilogie, die einige tausend Jahre in der Zukunft spielt. Die Hauptfigur und Ich-Erzählerin ist Breq, einziges überlebendes Segment des Raumschiffs *Gerechtigkeit der Torren*.

In menschlicher Gestalt trifft sie auf einem Winterplaneten den schwer verletzten Seivarden Vendaai, mit dem sie fortan durch das Eis zieht. Lange Zeit bleibt unklar, warum Breq sich mit Seivarden belastet, zumal er ihr von früher in schlechter Erinnerung geblieben ist.

Breq ist dabei, einen lange vorbereiteten Racheplan umzusetzen: Vor neunzehn Jahren, während der feindlichen Übernahme des

Planeten Shis'urna durch die Radchaai, wurde sie von der Herrscherin der Radchaai, Anaander Mianaai, gezwungen, einen ihrer Offiziere zu erschießen. Später dann wurde die *Gerechtigkeit der Torren* zerstört. Breq ist auf der Suche nach Anaander Mianaai, die in tausenden Manifestationen existiert. Sie trifft schließlich auf mehrere von ihnen, deren Bewusstseine sich auseinander entwickelt haben und einander bekämpfen.

Die Radchaai sind eine auf fortwährende militärische Expansion angelegte, kulturell hochentwickelte galaktische Supermacht, technologisch überlegene Imperialisten, die ihre Gefangenen entweder liquidieren oder in

Hilfseinheiten transformieren: lebende Tote, die durch implantierte Chips – künstliche Intelligenz – gesteuert werden, die aus ihnen funktionierende Soldaten machen.

Die Radchaai dominieren zwar die Galaxis, bekommen jedoch die Presger nicht in den Griff. Die Presger zwingen anderen Spezies Verträge auf, deren Ausführung sie mithilfe ihres überlegenen technologischen und militärischen Wissens durchsetzen. Die körperliche Erscheinung der Presger wird zumindest im ersten Band der Reihe nicht beschrieben, anders als im Falle der Rrrrrr, die aussehen wie bepelzte Schlangen mit mehreren Extremitäten und sich in tierischen Lauten verständigen.

Leckie thematisiert in diesem durch verschiedene Spezies bestimmten Handlungsraum den Zusammenhang von Barbarei und Zivilisation – menschlich und nicht-menschlich – als von

Interessen abhängige soziale Konstruktion.

Der Radchaai Seivarden, über den Breq zu Beginn des Romans stolpert, ist die uninteressanteste Figur und scheint allein dem Zweck zu dienen, für Breq im Verlauf der Handlung von Nutzen zu sein. Die meiste Zeit überholt er sich gerade, ist bewusstlos oder schläft.

Stilistisch ambitioniert, mit glaubwürdigen und differenzierten Charakteren sowie einer Verschwörungsgeschichte, spricht das Buch eine breite Leserschaft an. Bemerkenswert ist Leckies langsame Konstruktion eines Weltentwurfes, insbesondere des Radchaai-Universums.

Die Maschinen erzählt auch von einer künstlichen Intelligenz, die lernt, menschlich zu werden. Die empfindsame Breq erfährt die Welt um sich herum, lernt fremde Sprachen, verfügt jedoch nicht über die Lebenserfahrung von

Menschen. Breq ist älter als zweitausend Jahre und repräsentiert einen Entwicklungsstand künstlicher Intelligenz, die über ein höheres Bewusstsein verfügt. Die künstlichen Intelligenzen sind wie ein System organisiert, in dem es ein kollektives Bewusstsein gibt, welches sich über eine Vielzahl von Körpern verteilt.

Leckie ersetzt in *Die Maschinen* das generische Maskulinum durch ein Femininum. Dies fällt bei der Lektüre zuerst ins Auge und ist folgerichtig Gegenstand nahezu jeder Veröffentlichung über den Roman. Die Radchaai und die Ich-Erzählerin Breq unterscheiden sprachlich nicht zwischen Geschlechtern.

Unterschiede gibt es nur, wenn Breq sich mit einer Person aus einer Kultur unterhält, in der Geschlechtsunterschiede sprachlich wichtig sind. Um nicht (unangenehm) aufzufallen, versucht sie in diesen Zusammenhängen herauszufinden, ob sie es mit einem Mann oder einer Frau zu

tun hat. Uns ergeht es bei der Lektüre ähnlich, wissen wir doch oft nicht oder nicht sofort, ob wir es mit einem Mann oder einer Frau zu tun haben.

Im Jahr 2013 wurde *Die Maschinen* einer der am meisten diskutierten Genreromane, weil er fünf Literaturpreise als bester Roman erhielt: von der World Science Fiction Society (WSFS) den Hugo Award; von den Science Fiction and Fantasy Writers

of America den Nebula Award; den Arthur C. Clarke Award; von der British Science Fiction Association den BSFA Award; den Locus Award.

Außerdem wurde er für den Compton Crook Award der Baltimore Science Fiction Society nominiert, kam auf die Shortlist für den Philip K. Dick Award und auf die Ehrenliste für den James Tiptree, Jr. Award als Genreroman, der das Genderver-

ständnis erweitert oder untersucht.

Fazit

Ann Leckies Romandebüt *Die Maschinen* ist eine Space Opera, in der die Hauptfigur Breq, ein früheres Raumschiff, sich an einer mächtigen Figur rächen will. Auf dem Weg zu ihrem Zielort berichtet sie von neunzehn Jahre zurückliegenden Ereignissen, die ihre Handlung motivieren.





Universum Anime (2014)

Regie: Shinji Aramaki

Synchronsprecher: Nico Sablik,
Sven Gerhardt, Peter Lontzek,
Esra Vural, Christoph Banken,
Anja Nestler

FSK: 12

Laufzeit: ca. 115 Min. (Blu-ray) /
110 Minuten (DVD)

Bildformat: 2,35:1 (1080p/24) /
(16:9 anamorph)

Tonformat: DTS-HD 5.1 (Blu-ray)
/ DD 5.1 (DVD)

Sprachen: Deutsch, Japanisch
Untertitel: Deutsch

Space Pirate Captain Harlock

Eine Rezension von Judith Madera

*„In einer fernen, fernen Zukunft ...
oder vielleicht in einer fernen Ver-
gangenheit ...“*

Die Menschheit hat die gesamte Milchstraße besiedelt und festgestellt, dass sie gänzlich allein ist. Die Bevölkerung ist auf über 500 Milliarden angewachsen.

Als sich die Ressourcen dem Ende zuneigen, entwickelt sich eine Bewegung zurück zur Erde – zur Heimat. Doch diese kann so viele Menschen nicht aufnehmen, und es entbrennt ein schrecklicher Krieg. Als Folge wird die Erde zu einem heiligen Ort erklärt, den niemand betreten darf. Die neue Regierung der Menschheit, die Gaia Sanction, verhindert mit allen Mitteln, dass sich jemand der Erde nähert. Einzig der le-

gendäre Weltraumpirat Captain Harlock rebelliert gegen die Herrschaft der Gaia Sanction und den Kult um die alte Heimat. Sein Ziel ist es, die Zeitknotten in der Galaxie zu sprengen. Soldat Yama soll ihn davon abhalten und heuert auf der *Arcadia* an, um Harlock bei der ersten Gelegenheit auszuschalten ...

Space Pirate Captain Harlock basiert auf dem Manga von Leiji Matsumoto, der von 1977 bis 1979 unter dem Titel *Die Abenteuer des fantastischen Weltraumpiraten Captain Harlock* erschien, und wurde unter anderem als „Bester Internationaler 3D-Animationsfilm“ mit dem Lumière Award ausgezeichnet. Kenntnisse der Originalgeschich-

te sind nicht nötig, um der Handlung folgen zu können. In deren Zentrum steht nicht etwa der legendäre Captain Harlock, sondern der junge Soldat Yama, der sich den Piraten zum Schein anschließt, um Harlock zu töten. Doch je länger Yama an Bord des seltsamen Schiffes ist, umso mehr zweifelt er an seiner Mission. Harlock ist anders, als Yama es erwartet hat, und Yama er tappt sich dabei, den Worten des finsteren Piraten Glauben zu schenken.

Harlock erinnert ein wenig an Kapitän Nemo; gleichzeitig mutet die *Arcadia* wie eine Mischung aus *Nautilus* und *Black Pearl* an. Wie Nemo versammelt Harlock um sich eine Gruppe von Aussteigern, die sich vom Rest der Menschheit abgewendet haben, und wie Nemo erscheint er anfangs unnahbar und geheimnisvoll – schließlich heißt es, er sei unsterblich.

Im Laufe des Films werden Harlocks Beweggründe aufgedeckt,

welche, kaum überraschend, eng mit dem Schicksal der Erde verbunden sind. Währenddessen handelt Yama vor allem aus seinen Schuldgefühlen heraus, denn er fühlt sich für die Querschnittslähmung seines Bruders verantwortlich. Dieser spannt Yama wiederum für seine Pläne ein und ist sogar bereit, dessen Leben zu opfern.

„In dem sich wiederholenden Augenblick sehen wir die Ewigkeit“

Die Geschichte besitzt durchaus Tiefgang, der jedoch unter einem oberflächlichen Familiendrama und vorhersehbaren Entwicklungen verborgen liegt. Hinzu kommt eine für westliche Zuschauer recht wirre und teils zu knappe Erzählweise, bei der man das Gefühl hat, entscheidende Informationen verpasst zu haben.

Da wurde eine eigentlich simple Handlung künstlich aufgebaut, sodass die tiefere Wahrheit zwischen den spekta-

kulären Weltraumschlachten beinahe untergeht. Action hat der Film nämlich reichlich zu bieten und orientiert sich bei den Kämpfen im All stark an *Star Wars* und Co.

Die Soldaten der Gaia Sanction besitzen beispielsweise eine auffällige Ähnlichkeit zu den Stormtroopern. Dennoch schafft der Anime eine ganz eigene, mystische Atmosphäre, die diesen wilden Mix aus Piratenabenteuer und Weltraumoper sehenswert macht.

Optisch erinnert *Space Pirate Captain Harlock* an (herausragende) Filmsequenzen von Videospiele, wobei die Weltraumszenen sowie die Landschaften und Gebäude auf fremden Planeten sehr ästhetisch umgesetzt wurden. So manche Szene lässt den Zuschauer staunen, insbesondere wenn die *Arcadia* mit ihren schweren Waffen geisterhaft durch die Weiten des Alls driftet. Die Bewegungen der Figuren wirken dagegen oftmals unna-

türlich und eigentümlich langsam. Die Mimik beschränkt sich weitgehend auf ausdrucksstarke Blicke, wobei die Protagonisten deutlich besser animiert wurden als die größtenteils stereotypen Nebencharaktere.

Animetypisch wurde zudem viel Wert auf Slowmotion-Aufnahmen in Kampfsituationen

gelegt, was dem Film einen Hauch von Martial Arts verleiht und vor allem Captain Harlock und Yama cool aussehen lässt.

Fazit

Space Pirate Captain Harlock ist eine mystische Space Opera mit Steampunktelementen und einem gleichermaßen charismatischen

wie finsternen Piraten in der Rolle des Anti-Helden. Obwohl die Handlung einige Überraschungen bietet, ist sie doch in groben Zügen vorhersehbar und stellenweise auch ziemlich platt geraten. Dennoch verbirgt sich in ihr eine tiefgreifende Wahrheit, die sich inmitten der spektakulären Weltraumkämpfe nur leise entfaltet.



Interview mit Bernd Perplies

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Bernd! Kürzlich sind von Dir und Christian Humberg die ersten deutschen *Star Trek*-Romane erschienen. Wo und wann im riesigen *Star Trek*-Universum ist *Prometheus* angesiedelt?

Bernd Perplies: Die Trilogie spielt im November 2385, unmittelbar im Anschluss an den Roman-Fünfteiler *Star Trek: The Fall*. Man muss diesen aber nicht kennen, um *Prometheus* lesen und genießen zu können.

Die Vereinigte Föderation der Planeten befindet sich an einem Wendepunkt. Nach langen Jahren voller Kriege – etwa dem Dominion-Krieg oder dem Angriff der Borg – hofft man, endlich wieder zurück zur friedli-

chen Erforschung des Alls zu finden. Dann jedoch kommt es plötzlich in der Nähe des Lembatta-Clusters, einer geheimnis-



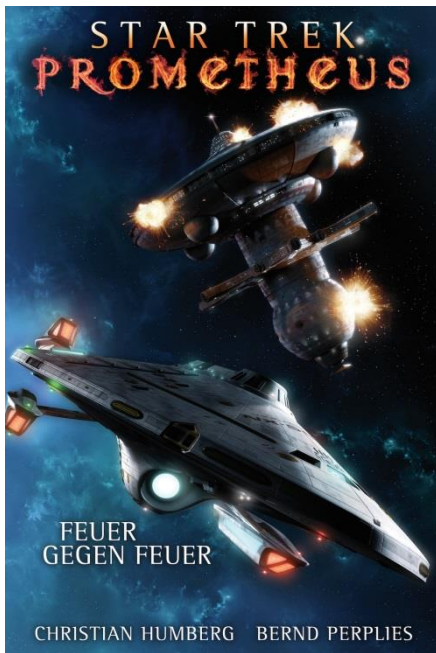
vollen Sternenregion zwischen dem Klingonischen Reich und der Föderation, zu Angriffen auf umliegende Stationen und Welten, mit denen niemand gerechnet hat und die von enormer Brutalität sind. Sowohl die Föderation als auch die Klingonen entsenden ein Schiff, um die Vorfälle zu untersuchen und die Krise einzudämmen, bevor sie sich zu einem galaktischen Flächenbrand ausweiten kann.

PHANTAST: Warum habt Ihr den Lembatta-Cluster als Konfliktquelle gewählt? Ist er quasi ein schwarzer Fleck im bisher bekannten *Star Trek*-Universum?

Bernd Perplies: Genau. Die Sternenregion liegt weit vom Zent-

rum der Föderation entfernt und spielte bislang praktisch keine Rolle. In ein paar Romanen wird sie in einem Nebensatz erwähnt, und in einem Kartenwerk ist der Cluster eingezeichnet – aber das war es schon. Wir hatten somit freie Hand, diesem Schauplatz Leben einzuhauchen.

PHANTAST: Welcher Typ Schiff ist die *U.S.S. Prometheus*? Und aus welchen Charakteren setzt sich die Crew zusammen?



Bernd Perplies: Die *Prometheus* ist der Prototyp der Prometheus-Klasse, und regelmäßige *Trek*-Schauer haben sie bereits in der TV-Episode *Flaschenpost* in der vierten Staffel *Star Trek: Voyager* kennengelernt, wo sie von Romulanern entführt und später durch den Holodoc der *Voyager* und das MHN-II der *Prometheus* gerettet wurde. Es handelt sich um ein Kampfschiff, das sich vor allem durch seinen Multi-Vektor-Angriffsmodus auszeichnet, die Fähigkeit, sich in drei gleich starke Schiffssegmente zu teilen.

Die Mannschaft ist eine bunte Mischung aus neuen Charakteren und Nebenfiguren aus den TV-Serien. Der Verlag Cross Cult und wir betrachten *Star Trek: Prometheus* als unseren Beitrag zum 50-jährigen Jubiläum von *Star Trek*, als Geburtstagsgeschenk an die Fans, daher wollten wir möglichst alles, was *Star Trek* ausmacht, mit einbinden. Der Captain heißt Richard Adams und ist ein kriegsmüder

Veteran, der sich nach dem Tod seiner Frau vor ein paar Jahren (auch sie war Schiffscaptain) mehr als jeder andere Frieden für die Galaxis wünscht.

Sein Erster Offizier ist ein Caitianer namens Roaas, Adams „Chewbacca“, wenn man so will: groß, haarig und unendlich treu. Aber er trägt mehr Kleider!

Unsere Sicherheitschefin ist eine Andorianerin, die einiges an persönlichen Problemen mit sich herumträgt. Außerdem haben wir eine Kirk an Bord: Jenna Winona Kirk, die Cheffingenieurin, eine Nachfahrin des Bruders des berühmten James T. Kirk. Das nur als kleiner Ausblick.

PHANTAST: Im Jahr 2385 sollten die meisten Crewmitglieder der *U.S.S. Voyager* noch am Leben sein – erfährt man in Euren Büchern etwas über das Schicksal der Heimkehrer? Treten weitere Personen auf? Oder erzählt der durchaus redselige Holodoc, was seine ehemaligen Crewmitglieder so machen?

Bernd Perplies: Nicht wirklich. Es gibt eine eigene Buchreihe, die sich mit dem Schicksal der *Voyager*-Crew nach ihrer Rückkehr in den Alpha-Quadranten beschäftigt. Sie wurde von Christine Golden gestartet und dann von Kirsten Beyer übernommen und hat mittlerweile auf Englisch Band 12 und auf Deutsch Band 8 erreicht.

Da diese Reihe sehr lebendig ist, haben wir uns von der *Voyager* und ihrer Besatzung ferngehalten. Wer wissen will, wie es Janeway und Co. ergangen ist, mag das in diesen Büchern selbst nachlesen.

PHANTAST: Wie sieht Deine Zusammenarbeit mit Christian Humberg aus? Schreibt Ihr abwechselnd? Und wie geht Ihr beim Plotten vor?

Bernd Perplies: Christian und ich schreiben ja schon seit knapp zehn Jahren zusammen Bücher. Wir haben auch schon zwei Kinderbuchserien gemeinsam er-

sonnen, zum einen *Die unheimlichen Fälle des Lucius Adler* (Thienemann) und zum anderen *Drachengasse 13* (SchneiderBuch). Also wissen wir bereits sehr gut, wie der andere schreibt und wie wir am besten zusammen schreiben.

Die Grundlage bei jedem Buch – und so war es auch bei *Prometheus* – ist ein sehr ausführliches Kapitelexposee. Wir notieren uns also, was in jedem Kapitel passieren soll. Dann werden die Kapitel untereinander aufgeteilt, wir schreiben parallel und schicken uns jeweils zeitnah die Ergebnisse zum Abgleich zu. So kommt dann ein Text heraus, der wirklich nach uns beiden klingt. Das Buch erscheint für den Leser wie aus einem Guss.

PHANTAST: Du hast bereits zahlreiche *Star Trek*-Romane übersetzt. Haben diese den Stil von *Prometheus* geprägt? Oder hast Du Dich gänzlich von Deinen Übersetzungen gelöst?

Bernd Perplies: Nein, die Übersetzungen haben mich eigentlich überhaupt nicht beeinflusst. Zum einen ist meine letzte Übersetzung schon eine Weile her, zum anderen handelte es sich bei den letzten Büchern immer um *Star Trek: Enterprise*-Romane, die zweihundert Jahre vor uns angesiedelt sind. In der Sprache auf der Brücke haben wir uns beide natürlich an den TV-Serien (vor allem *The Next Generation*) orientiert. Aber das soll ja auch so sein.

PHANTAST: Warum gibt es erst jetzt deutsche *Star Trek*-Romane? Und wird es weitere geben?

Bernd Perplies: Bis vor zwei oder drei Jahren war es lizenzrechtlich schlicht nicht möglich, deutsche *Star Trek*-Romane zu verfassen. Der Verlag Pocket Books in den USA hatte das alleinige Recht, neue literarische Inhalte zu erzeugen. Durch Änderungen in der Lizenzpolitik bei CBS/Paramount ging dann

plötzlich eine Tür auf, in die Cross Cult, als der Verlag, der seit Jahren *Star Trek*-Romane nach Deutschland bringt, sofort den Fuß gestellt hat.

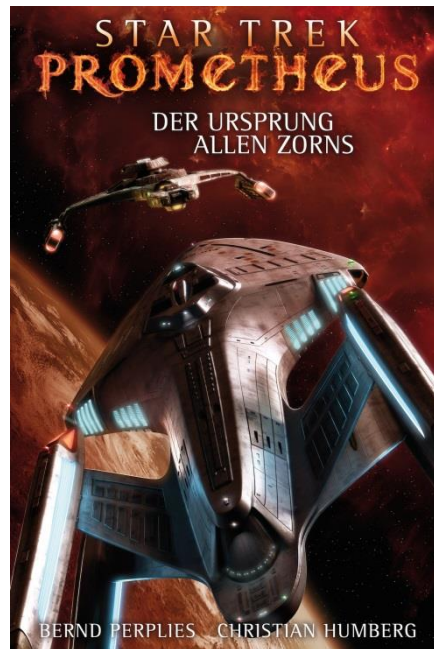
Wir alle, also der Verlag, Christian und ich, hatten den Traum, zum Franchise-Jubiläum ein ganz besonderes Projekt zu stemmen. Und auf einmal schien das im Bereich des Möglichen zu sein. Nach langen, laaangen Verhandlungen hatten wir dann grünes Licht für *Star Trek: Prometheus*.

Dabei waren die Romane immer nur als Geburtstags-Trilogie geplant, die mit einem neuen Schiff und einer neuen Besatzung eine in sich abgeschlossene Handlung erzählt. Fortsetzungen sind im Moment nicht angedacht. Ausgeschlossen sind sie aber rein lizenzrechtlich nicht. Wir könnten die Abenteuer von Captain Richard Adams und seinen Leuten weiterschreiben. Dafür müsste sich die Trilogie aber richtig gut verkaufen (denn das Projekt

war enorm kostspielig und arbeitsaufwändig).

PHANTAST: Werden die Abenteuer der *U.S.S. Prometheus* ins Englische übersetzt, oder interessieren sich die amerikanischen Fans nicht für deutsche *Star Trek*-Romane?

Bernd Perplies: Die Romantrilogie musste komplett ins Englische übersetzt werden, weil der Lizenzgeber die Texte lesen und



absegnen wollte. Ja, Hollywood hat jede Zeile, die Christian und ich geschrieben haben, tatsächlich gesehen und für gut befunden. Da die Romane also bereits auf Englisch vorliegen, wird es natürlich auch Ausgaben für den internationalen Markt geben. Ganz sicher sind E-Book-Ausgaben, was Printbücher angeht, wird wohl noch verhandelt. Aber das ist Verlags-sache, damit haben wir als Autoren nichts zu tun.

Wie die amerikanischen Fans *Prometheus* aufnehmen, wird sich dann zeigen. In Foren haben sich bereits einige neugierige Stimmen zu Wort gemeldet. Dort freut man sich, dass *Star Trek* nun auch auf Produktionsebene der vulkanischen Philosophie der „unendlichen Mannigfaltigkeit in unendlicher Kombination“ folgt und etwas internationaler wird.

PHANTAST: Wie lange habt Ihr im Hintergrund eigentlich schon

an der *Star Trek*-Trilogie gewerkelt, damit es klappt, dass alle drei Bände in einem Jahr erscheinen?

Bernd Perplies: Die frühe Planungsphase begann Mitte 2012. Sehr konkrete Gespräche haben wir ab Ende 2013 geführt. Und Anfang 2015 hatten wir dann grünes Licht von CBS. Zwei, drei Monate später ging es schließlich mit dem Recherchieren und Schreiben los.

PHANTAST: Welche *Star Trek*-Serie gefällt Dir am besten? Und was hältst Du von den neuen Filmen mit der jungen Crew?

Bernd Perplies: Ich lege mich da ungern fest. Irgendwie kann ich allen Serien etwas abgewinnen. Man muss ihnen nur Zeit geben, dann schließt man jede Crew ins Herz. Vielleicht favorisiere ich ein wenig die Besatzung unter Captain Picard auf der U.S.S. Enterprise-D. Damit bin ich groß geworden, und die Zukunftsvi-

sion einer gereiften Menschheit, die ihre Probleme mit dem Kopf statt mit Gewalt löst, findet sich hier in ihrer schönsten Ausprägung.

Den neuen Filmen stehe ich zugegeben kritisch gegenüber. Ich mag die junge Besatzung, ich mag die Optik, ich mag sogar die Action. Furchtbar finde ich allerdings die Drehbücher, die voller Plotlöcher sind, einige so groß, dass die Enterprise hindurchfliegen könnte. Man merkt den Filmen leider sehr an, dass sie sich an ein junges Spaßpublikum richten und dass Sprüche und Effekte den Vorrang vor inhaltlicher Logik hatten.

Ich könnte mich darüber seitenweise auslassen, aber um schlaglichtartig Beispiele zu nennen, die mich besonders genervt haben: In *Star Trek* schießt Spock Kirk in einer Rettungskapsel auf einen Eisplaneten, weil er sauer auf ihn ist. Ein Vulkanier, der alle Regeln der Sternenflotte bricht? Eine Crew, die den Befehl

einfach ausführt? Hallo? Oder *Into Darkness*: Khan beamt sich mal eben von der Erde zur klingonischen Hauptwelt Qo'noS. Außerdem baut ein verbrecherischer Admiral ein Riesenkampfschiff im Jupiterorbit, und kein Mensch hat's gemerkt. Und Khans Blut besiegt mal so eben den Tod. Nein, inhaltlich konnten mich die Filme leider gar nicht überzeugen. Ich hoffe auf Teil drei.

PHANTAST: Welcher Charakter aus *The Next Generation* gefällt Dir am besten? Und wie findest Du die Filme mit der TNG-Crew im Vergleich zur Serie?

Bernd Perplies: Jean-Luc Picard und Data dürften wohl meine Favoriten bei TNG sein. Captain Picard ist einfach ein wundervolles Vorbild für uns alle, ein Mann, der hohe moralische Prinzipien hat und der Konflikte stets auf diplomatische Weise zu lösen versucht. Data dagegen ist einerseits als Maschine mit erstaunli-

chen Fähigkeiten faszinierend, andererseits rührt einen sein Streben nach mehr Menschsein an. Außerdem stammt von ihm eins der schönsten *TNG*-Zitate: „I aspire, Sir, to be better than I am.“ Ein Leitspruch, den sich jeder echte Mensch zu Herzen nehmen sollte.

Den Filmen gegenüber hege ich (erneut) gemischte Gefühle. Auf der einen Seite kommt das größere Budget den Bildern und der Action natürlich zugute. Im Gegenzug haben die Drehbuchautoren aber versucht, *Star Trek* fürs Kino massentauglicher zu machen, was zu etlichen sehr peinlichen Witzen geführt hat – und das in jedem der vier Filme.

Außerdem werde ich vermutlich die enttäuschende Umsetzung von *Generations* nie überwinden. Ich hatte mich so auf das *Treffen der Generations* gefreut, auf eine Mission, die beide Crews benötigt, vielleicht eine Zeitreisegeschichte oder etwas Ähnliches.

Stattdessen trafen bloß Kirk und Picard aufeinander – und Kirk wurde auch noch verheizt. Ein Captain, der von der Brücke stürzt, mag eine schöne Metapher sein. Aber es ist ein unwürdiger Abgang für eine Legende.

PHANTAST: Alfred Kruse meint in unserem Leitartikel, *Star Trek* wäre eigentlich keine richtige Space Opera. Ich finde hingegen, *Enterprise*, *Voyager* und Co. gehören unbedingt in diese Ausgabe – was meinst Du? Ist *Star Trek* eine Space Opera?

Bernd Perplies: Ich möchte mich in diesen Streit zwar ungern einmischen, tendiere aber dazu, *Star Trek* auch bestenfalls als Grenzgänger der Space Opera anzusehen. Space Operas sind ja für gewöhnlich stark handlungsorientiert. Helden jagen in Raumschiffen herum und bekämpfen das Böse im All und auf exotischen Planeten. Um den technischen Aspekt scheren sie sich kaum.

Typisches Beispiel: *Star Wars*. Wie so ein absurdes Gebilde wie ein Todesstern gebaut werden konnte oder wie schnell der Hyperantrieb des *Millennium Falcon* wirklich ist, interessiert niemanden. Bei *Star Trek* dagegen schwingt bei allem Menschlichen stets ein gutes Stück Hard-SF mit. Wissenschaft und Technik sind häufig Anlass und Lösung von Problemen. Auch ist die fiktive Technik enorm detailliert ausgearbeitet. Die Kinofilme mit



ihrem Action-Schwerpunkt und ihren ikonischen Antagonisten – von Khan, über die Borg, bis Shinzon – schlagen da schon eher in die Kerbe Space Opera.

PHANTAST: Was zeichnet für Dich eine gute Space Opera aus?

Bernd Perplies: Sie sollte Charaktere aufweisen, die interessant sind und deren Abenteuer man gerne verfolgt. Sie sollte exotische Schauplätze, spektakuläre Technik und dramatische Konflikte bieten. Sie sollte zügig voran erzählen und sich nicht in seitenlangen Essays über irgendwelche technischen oder naturwissenschaftlichen Themen verlieren (dafür haben wir die Hard-SF). Kurz: Sie sollte mich gut unterhalten. Wenn sie dann noch ein wenig Anlass zum Nachdenken gibt, ist das Paket perfekt.

PHANTAST: Welche Space Operas erfüllen diese Kriterien beispielsweise?

Bernd Perplies: Wie gesagt: *Star Wars*. Das ist für mich praktisch der Prototyp einer (modernen) Space Opera. Action, Humor, fantastische Raumschiffe, fremde Welten, sympathische Helden und eindrucksvolle Bösewichte – was will man mehr?

Gut, die Momente, die einen innehalten und nachdenken lassen, sind eher rar gesät. Aber vielleicht war das doch auch zu viel verlangt. Space Operas neigen ja zum visuellen und inhaltlichen Extrem. Für die nachdenkliche-

ren Töne muss man sich eher der ernsthafteren SF zuwenden.

PHANTAST: Alias Wes Andrews verfasst Du die Frontiersmen-Reihe bei Lübbe. Wie sieht das Universum der Frontiersmen aus?

Bernd Perplies: Staubig. Rau. Erdfarben. Es handelt sich um Science Fiction, die hemmungslos mit dem Genre des Westerns gekreuzt wurde. Die Menschheit hat Dank der Technologien einer Alienrasse ihren Weg hinaus ins



All gefunden, doch statt den Peko Dankbarkeit zu zeigen, hat sie sich dort hemmungslos ausgebreitet, Kolonien auf den Planeten „an der Grenze“ gegründet und die Peko verdrängt. Die sind seitdem nicht mehr so gut auf die Menschen zu sprechen.

Doch auch innerhalb der Menschheit gibt es Konflikte, denn während die fortschrittlicheren Welten ihren Reichtum durch die Ausbeutung des Alls vermehren, ist das Leben auf den Randwelten hart und entbehrungsreich. Dieses Gefälle erzeugt natürlich Spannungen.

PHANTAST: Der Klappentext von *Höllenflug nach Heaven's Gate* erinnert ein wenig an das Setting von *Firefly* – hat die Serie Dich vielleicht inspiriert?

Bernd Perplies: Absolut. Wobei ich „uns“ sagen muss. *Frontiersmen* begann vor vielen Jahren als der Versuch von mir und drei Freunden, das Konzept des

„Space Westerns“, wie es sich etwa in *Firefly* oder auch in den Tatooine-Szenen in *Star Wars* zeigt, in ein Rollenspiel-Setting zu übertragen. Das Projekt ist nie weit gediehen, aber der Grundstein des Universums war gelegt. Wichtig war uns, die Verschmelzung noch weiter zu treiben, uns also weniger an *Firefly* zu orientieren als vielmehr direkt an alten US-Westernfilmen und der US-amerikanischen Geschichte.



Aus diesem Grund ist *Höllenflug nach Heaven's Gate* auch noch eine recht deutliche Neuinterpretation eines alten Westernstoffes, *Blutfehde auf Alvarado* immerhin eine Anlehnung.

PHANTAST: Auch einige Kollegen von Dir tummeln sich inzwischen in SF-Gefilden. Glaubst Du, Science Fiction allgemein und vielleicht insbesondere die deutsche erlebt einen neuen Aufschwung?

Bernd Perplies: Ehrlich gesagt, nein. In der Filmbranche ist die Science Fiction ohne Zweifel stark. Man denke an aktuelle Blockbuster wie *Star Wars – Das Erwachen der Macht*, *Independence Day 2* oder *Star Trek: Beyond*. Und auch im angloamerikanischen Sprachraum besteht eine lange und fruchtbare Tradition.

In Deutschland jedoch lebt die SF nur bei *Perry Rhodan* und in Kleinverlagen. Da muss man sich nichts vormachen. Ich wünschte

mir, dass es anders wäre. Die Verlage vielleicht auch. Aber die Leser gehen nicht mit.

Denn mal ehrlich: Wie viele deutsche Autoren gibt es wirklich, die regelmäßig in Publikumsverlagen SF veröffentlichen. Ich kenne nur einen: Andreas Brandhorst. Früher gab es noch Andreas Eschbach, aber der veröffentlicht seine Bücher heute lieber unter dem Label „Wissenschaftsthiller“, was gewiss klug ist.

Dann ist da Dietmar Dath, dessen Bücher aber eher als Literatur denn als SF verkauft werden. Und falls du auf Kai Meyer und *Die Krone der Sterne* anspielst: Das ist ein Experiment. Klar, wir Autoren hätten Lust auf SF, aber es ist doch schon bezeichnend, dass mir Lübke damals nahelegte, *Frontiersmen* als Wes Andrews zu schreiben, weil sich SF von deutschen Autoren hierzulande noch mieser verkauft als SF von US-Autoren. (Das war zwar möglicherweise ein Trugschluss,

denn ein paar Leser kennen Bernd Perplies dann ja doch, aber das ist eine andere Geschichte.)

PHANTAST: Woran liegt es Deiner Meinung nach, dass sich deutsche Leser mit deutscher SF so schwertun? Und warum hat es SF in Buchform allgemein eher schwer? Fehlen da schlicht die Spezialeffekte?

Bernd Perplies: Das kann gut sein. Phantastik in jeder Spielart erfordert vom Leser ja immer eine besondere geistige Beteiligung. Liebesromane und Krimis sind in unserer Erfahrungswelt angesiedelt. Die kann man lesen und hat sofort Bilder im Kopf.

Fantasy – also High Fantasy – ist schon etwas komplizierter, wobei sich mittlerweile Dank den *Herr der Ringe*-Filmen und der *Game of Thrones*-TV-Serie visuelle Standards in den Köpfen der Leser festgesetzt haben dürften, wie Rüstungen, Waffen, Orks, Elfen und Zwerge so aussehen.

SF dagegen entwirft mit praktisch jedem Roman, mit jeder Reihe neue, völlig unbekannte Erfahrungsräume. Ein Zwerg ist irgendwie immer ein Zwerg. Ein Klingone ist aber kein Wookiee, ist aber kein Haluter (obwohl alle wild und kriegerisch sind). Sich Aliens, Raumschiffe, fremde Welten und Hochtechnologien auszumalen ist „anstrengend“, wenn man so will.

Das schreckt viele Leser ab, vor allem, wenn es zu technisch wird. Filme dagegen nehmen einem die geistige Arbeit ab und zeigen all das Wunderbare einfach. In diesem Moment kann die SF ihre Bildgewalt voll ausspielen und auch das fantasieloseste Gemüt abholen und begeistern.

Dazu kommt natürlich, dass Hollywood-Drehbuchautoren beim typischen Blockbuster-SF alle Konzentration auf menschliche Figuren, auf Humor und auf Action legen. So wird die SF zum leicht verdaulichen Happen. Schreibt man so etwas dann in

Buchform, wird einem aber rasch Inhaltsleere vorgeworfen, etwas, das man natürlich auch *Transformers* oder *Guardians of the Galaxy* vorwerfen könnte. Bloß wird das im Film besser durch das visuelle Spektakel kaschiert.

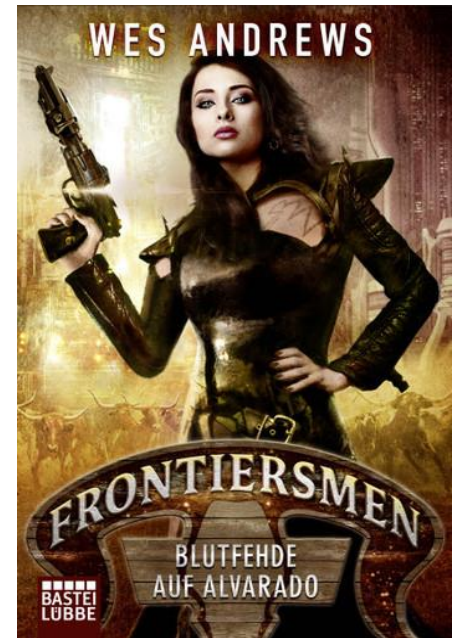
Woran es in Deutschland speziell hakt, was die SF angeht, kann ich gar nicht erschöpfend beantworten. Es fehlt vielleicht einfach die Tradition. Wenn man die letzten Jahrzehnte zurückblickt, fällt einem spontan nur *Perry Rhodan* ein.

Und natürlich ist der deutsche Markt viel kleiner als der anglo-amerikanische Markt, der international funktioniert und daher auf höhere Absatzzahlen bauen kann. Dadurch entsteht bei uns ein Teufelskreis aus mangelndem Angebot und mangelnder Nachfrage. Wir haben kaum deutsche SF in Publikumsverlagen, also kennen die „normalen“ Leser (also die Nicht-Spezialisten) sie nicht, also sind sie ihr gegenüber eher skeptisch.

Wenn dann ein Werk erscheint, wird es deshalb nur verhalten gekauft, was die Verlage wiederum in ihrem Urteil bestärkt, dass man das nicht machen sollte. So bleibt es bei Einzeltättern oder Einzelerfolgen am Buchmarkt. (Die absolut lebendige Kleinverlag- und Selfpublisherszene blende ich hier mal aus. Es gibt natürlich deutsche SF, und auch gar nicht zu knapp. Nur findet sie weitgehend jenseits der etablierten Verlagshäuser statt.)

PHANTAST: Wirst Du Dich erst einmal weiter in der Science Fiction austoben, oder hast Du bereits neue Fantasyromane geplant?

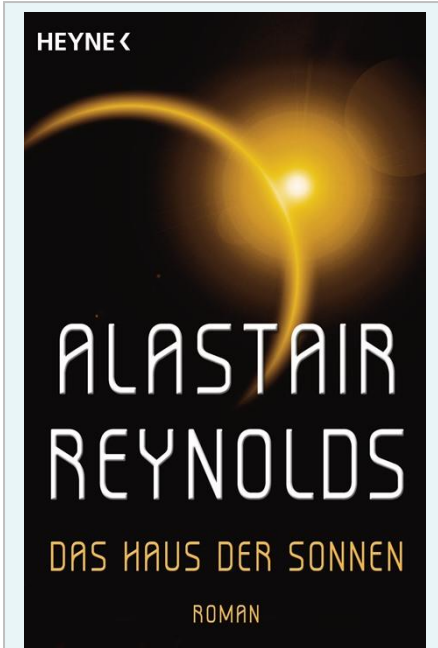
Bernd Perplies: Ich schreibe gerade an einem großen neuen Fantasy-Roman. Ich schreibe mit *Die unheimlichen Fälle des Lucius Adler* eine steampunkige Kinderbuchreihe. Ganz werde ich der Fantasy also sicher nicht verloren gehen. Aber natürlich nutze ich



die Chancen, auch weiterhin SF zu schreiben, wenn Verlage es mir erlauben. Denn ich mag die ganze Vielfalt der Phantastik, Raumschiffe ebenso wie Drachen, Jedi-Ritter ebenso wie Zauberer, Vulkanier und Klingonen ebenso wie Elfen und Orks.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview!

www.bernd-perplies.de



Autor: Alastair Reynolds
Verlag: Heyne (2009)
Originaltitel: *House of Suns*
Übersetzer: Norbert Stöbe
Genre: Space Opera

Taschenbuch
704 Seiten, 9,95 EUR
ISBN: 978-3453525696

Das Haus der Sonnen

Eine Rezension von Dennis Kock

Alastair Reynolds beweist mit dem fulminanten Science-Fiction-Spektakel *Das Haus der Sonnen* einmal mehr, dass er zu den bedeutendsten Autoren dieses Genres in unserer Zeit gehört.

Dieses Mal erzählt er vom Schicksal der Familie Gentian, einer Familie, die aus Tausenden von Klonen Abigail Gentians besteht, von ihr zu dem Zweck erschaffen, die Galaxie zu erkunden und sich dann zu so genannten „Reunionen“ zu treffen, um die Erfahrungen auszutauschen, die sie während des letzten „Umlaufs“, der Zeit zwischen zwei Reunionen, gesammelt haben. Ein Umlauf dauert 200.000 Jahre. Wieder einmal wird recht schnell deutlich, dass

Reynolds seine Romane in so epischem Maßstab anlegt wie nur wenige andere. So wird etwa die Lebensspanne der Protagonisten – Champion und Portula, beide Angehörige der Familie Gentian – nach Jahrmillionen bemessen, und ihre Forschungsreisen führen sie quer durch unsere Galaxis.

Champion und Portula sind rundum gelungene Charaktere, mit denen man mitfiebert und sich identifizieren kann. Die Beziehungen der verschiedenen Charaktere untereinander stehen diesmal etwas stärker im Mittelpunkt, als das normalerweise bei Reynolds der Fall ist, und machen damit einen nicht unerheblichen Teil des Buches aus. Das

liegt zum Teil auch daran, dass es keinen klassischen „Einzelgänger-Protagonisten“ gibt, sondern ein Doppelteam aus gleich bedeutenden Protagonisten – eine Tatsache, die den Roman erfrischend von Reynolds’ anderen Werken abhebt. Allein die Tatsache, dass Reynolds nicht noch etwas detaillierter auf die extrem lange Lebensspanne der Charaktere eingeht – beispielsweise durch das Herausarbeiten der Auswirkungen dieser auf die menschliche Psyche –, kann man ihm bei der Ausarbeitung seiner Charaktere zum Vorwurf machen.

Als Campion und Portula mit einer kleinen Verspätung von ein paar Jahrzehnten zu einer weiteren Reunion eintreffen, müssen sie feststellen, dass der Planet, auf dem diese stattfinden sollte,

zerstört wurde. Die Familie hat offenbar mächtige Feinde, von denen sie in den Jahrtausenden ihres Bestehens nichts gehört hat. Doch die Gründe für diese Feindschaft reichen viel weiter, als sie ahnen – sowohl zeitlich als auch räumlich gesehen –, Gründe, die so unvorstellbare Ausmaße haben, dass das Schicksal der gesamten Menschheit auf dem Spiel steht.

Das Haus der Sonnen wäre kein echter Reynolds, gäbe es nicht auch hier wieder einen verborgenen Hintergrund epischen Ausmaßes, der sich langsam im Verlauf der Handlung herauskristallisiert. Natürlich – wie immer –, ohne dass dabei die eigentliche Handlung langweilig wäre. Im Gegenteil, der Science-Fiction-Fan kommt voll auf seine Kosten, interessante technologi-

sche Details ebenso inbegriffen wie kurzweilige Raumschlachten.

Dabei kommt *Das Haus der Sonnen* mit einer für Reynolds überraschend geradlinigen Handlung und ohne die für ihn sonst so typische Komplexität aus, was allerdings auch ein wenig den Charme mindert, der seine Werke normalerweise auszeichnet.

Fazit

Das Haus der Sonnen bietet eine temporeiche Handlung, stimmige Charaktere und ein episches Geheimnis, erzählt auf eine für Reynolds überraschend geradlinige – vielleicht etwas zu geradlinige – Art und Weise.

[Rezension zu *Unendliche Stadt*](#)

[Rezension zu *Chasm City*](#)

Die Entstehung einer Space Opera –

Einblicke in die Entwicklung des Romans *Chrysaor*

von James A. Sullivan

Wie so viele, die in den 1970ern geboren wurden und in Deutschland aufwuchsen, kam ich früh mit Space Operas in Berührung: mit der Anime-Serie *Captain Future*, mit dem alten Serial *Flash Gordon*, der klassischen *Star Trek*-Serie und mit *Star Wars*.

Und obwohl ich als junger Leser schnell feststellte, dass Science Fiction aus weit mehr als dem Subgenre Space Opera besteht, besaß diese Spielart der Phantastik für mich immer einen besonderen Reiz, ganz gleich in welcher medialen Form sie sich mir darbot – ob es in den 1990ern war, als mich im Fernsehen *Babylon 5* erzählerisch beeindruckte, oder in den 2000ern, als mich die

Videospiel-Reihe *Xenosaga* faszinierte.

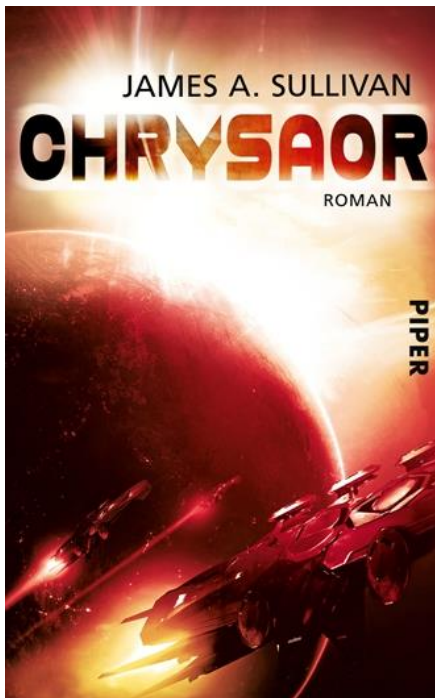
Space Opera war für mich stets ein umfangreicher Begriff; ich fasse ihn ähnlich weit wie David G. Hartwell und Kathryn Cramer in der von ihnen herausgegebenen Anthologie *The Space Opera Renaissance* (Tor 2006). Für mich erstreckt sich das Subgenre, von der Space Fantasy ausgehend, tief ins Science-Fiction-Genre hinein: von den frühen Klassikern von E. E. Doc Smith, Edmond Hamilton und Leigh Brackett über Isaac Asimovs *Foundation* und Samuel R. Delany's *Babel-17* und *Nova* bis hin zu C. J. Cherryhs *Downbelow*

Station, Dan Simmons' *Hyperion* und James S. A. Coreys *Leviathan Wakes*.

Mein Roman *Chrysaor* passt mitten auf diese weite Sternenkarte. Die Handlung spielt im Jahr 2488. Die Menschheit hat Kolonien im All geschaffen, die über Sprungtore verbunden sind. Doch es ist auch eine Zeit des Niedergangs.

Die technische Singularität endete in dem Augenblick, da die Künstlichen Intelligenzen sich nach einer gewaltigen Enttäuschung komplett von der Menschheit zurückzogen. Es ist jedoch keineswegs ein trostloses Zeitalter. Die automatisierten

Systeme laufen weiter. Fabriken produzieren nach wie vor alles – von Kochmodulen bis zu Raumschiffen. Die Technik, die die KIs erschufen, ist den Menschen jedoch ein Rätsel. Sie können sie nur anwenden; sie können Module austauschen und Systeme konfigurieren, sind aber hilflos, wenn etwas zerstört wird, für das kein Ersatz geschaffen werden kann.



Die Entwicklung eines Stoffes

Die Grundlage zu *Chrysaor* stammt aus den 1990er Jahren. Nach einem Traum hatte ich die Idee zu einer Science-Fiction-Geschichte: Eine Figur nähert sich in einer abgeschlossenen Anlage über verschiedene Ebenen einer Künstlichen Intelligenz, von deren Existenz niemand mehr weiß. Die KI erwacht und glaubt, eine Gestalt aus der griechischen Mythologie zu sein.

Solche Ideen und Bilder notiere ich in der Regel, und wenn mir dazu neue Aspekte einfallen, kann es sein, dass sich etwas Reizvolles daraus entwickelt. Manche Ideen reifen schnell, andere brauchen Zeit, und bei dieser dauerte es zwei Jahrzehnte bis zum fertigen Buch. Eine Idee, die langsam reift, ist deswegen spannend, weil sie sich mit dem Autor weiterentwickelt und verändert. In meinem Fall waren es die Einflüsse, die für mich Ende der 1990er und An-

fang der 2000er wegweisend waren: die Perseus-Sage, der Kontakt zur Literatur des Mittelalters sowie einige Klassiker der Science Fiction.

Medusas Sohn

Bei der genannten Grundidee stellt sich sofort die Frage, für welche Gestalt aus der griechischen Mythologie sich die Künstliche Intelligenz bei ihrem Erwachen hält. Der Romantitel verrät es: *Chrysaor*, einen der beiden Söhne Medusas.

Ich hatte immer schon eine Schwäche für die Gorgonen – vielleicht, weil sie die Underdogs sind, vielleicht auch, weil mir die Perseus-Sage von Anfang an problematisch erschien. Für mich klang die Geschichte des Helden Perseus, der Medusa den Kopf abschlägt und diese Trophäe selbstgewiss vor sich her trägt, um sie jedem zu zeigen, der sich ihm in den Weg stellt, immer so, als wollte man Schandtaten zu Heldentaten verklären.

Bei meinen Recherchen fand ich verschiedene Vorgeschichten zu Medusa. In einer davon lässt sie sich mit Poseidon ein, und die eifersüchtige Athene bestraft die wunderschöne Medusa, indem sie sie zu einer Schreckensgestalt macht. Für Perseus ist das Töten Medusas lediglich eine Prüfung. Als Perseus Medusa schließlich den Kopf abschlägt, entspringen aus ihrem Blut zwei Wesen: Pegasos und Chrysaor.

Pegasos kennen wir alle, und doch dürfte es manche verwundern, dass das geflügelte Pferd Medusas Sohn ist. Chrysaor aber ist eine Sagengestalt, über die wir im Grunde nichts wissen.

Zuerst hatte ich die Idee zu einem Fantasy-Roman, bei dem die Perseus-Sage aus der Sicht der Söhne Medusas weitererzählt wird. Aber ich fand keinen befriedigenden Erzählrahmen.

Als ich eines Abends frustriert war, dass zwei Ideen, die mich nicht losließen, ins Leere liefen, wurde mir klar, dass ich nicht an

zwei Projekten arbeitete, sondern an einem einzigen. Der Roman würde *Chrysaor* heißen und von einer Figur handeln, die am Ende eines Abenteurers eine Künstliche Intelligenz wiederentdeckt. Die KI und der Protagonist sollten dabei wie Spiegelbilder sein. Durch ihre Augen würden wir eine Art Alternativgeschichte zur Perseus-Sage erleben.

Mit dieser Basis entwickelte sich mein Bild von den beteiligten Figuren ebenso wie die grundlegenden Konflikte zwischen ihnen. Über eine Struktur und eine Form für den Roman verfügte ich noch nicht.

Da für mich nicht nur die Handlung, und damit der Plot, wichtig ist, sondern ich immer nach einer dem Stoff angemessenen Form strebe, war der Roman noch nicht reif. Ich wusste im Grunde, was ich erzählen wollte, aber ich konnte mich lange nicht darauf festlegen, wie ich es erzählen sollte.

Parzival

Als ich im Laufe meines Studiums mit dem Werk Wolframs von Eschenbach in Kontakt kam, war ich beeindruckt. Insbesondere *Parzival* war für mich ein wegweisendes Werk, dessen Einfluss auf *Die Elfen* (Heyne 2004), die ich zusammen mit Bernhard Hennen schrieb, und auf *Nuramon* (Heyne 2013) kaum zu überschätzen ist. Ich sah einen Erzähler, der Techniken verwendete, die ihrer Zeit nicht nur weit voraus waren, sondern mir in der zeitgenössischen Phantastik nützlich erschienen. Die Lektüre brachte mich auf einen Pfad, bei dem ich ähnlich wie Tolkien auf Erzähltechniken des Mittelalters zurückgreife und sie mit zeitgenössischem Erzählen verbinde.

Neben zahlreichen Erzählmitteln war ich von Wolframs Verknüpfungstechnik beeindruckt. Sie wurde für mich zur Grundlage für den Aufbau von Erzählwelten im laufenden Text. Dabei

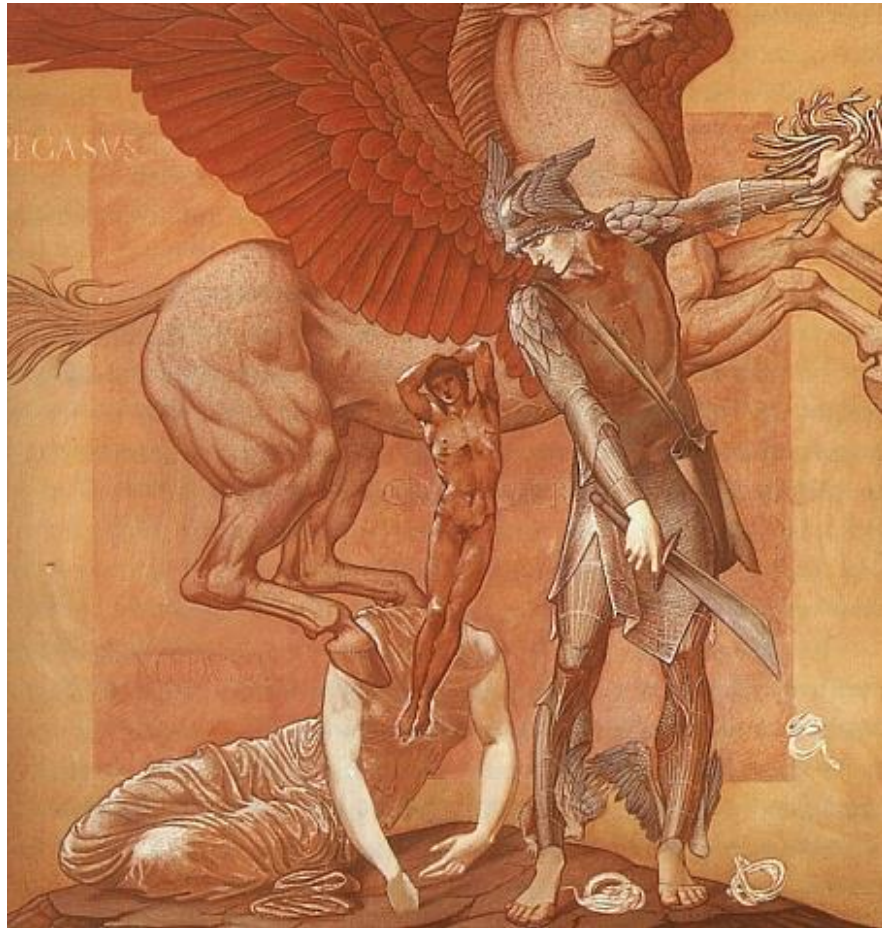
werden unterschiedliche Einzelheiten in Verbindung gebracht, wodurch wie aus dem Nichts dazwischen ein klarer Zusammenhang entsteht. Statt zum Beispiel einen Ort in allen Einzelheiten zu beschreiben, würde man einige wenige Punkte näher beleuchten und diese in Relation zueinander stellen. Dadurch entsteht zwischen den Punkten ein Zusammenhang, bei dem wir als Rezipienten den Raum mitdenken, der sich dazwischen erstreckt.

Diese Technik lässt sich auf beinahe alles im Roman übertragen. Am offensichtlichsten ist sie an den Stellen, an denen ein Autor Detail A eingeführt hat und erst viel später Detail B hinzufügt und sich dadurch plötzlich ein kompletter Interpretationsraum zwischen den beiden Einzelheiten spannt.

Wer *Die Elfen* gelesen hat, wird sich vielleicht noch an Gaomees Schwert erinnern, das Nuramon von der Elfenkönigin Emerelle

erhält. Es stellt nicht nur einen Zusammenhang zur legendären Heldin Gaomee her, der Nuramon nun nacheifern soll. Später im Roman erfährt man, dass Nu-

ramon sogar mit Gaomee verwandt ist. Darüber hinaus ist das Schwert aber auch ein vereinbartes Signal, das Emerelle gewissermaßen an ein Volk von Ab-



Geburt des Pegasus und Chrysaor von Edward Burne-Jones, circa 1876–1885 (public domain)

trünnigen schickt, die es als Zeichen nehmen, dass die Zeit im Exil vorüber ist. (Ein anderes Beispiel dürfte den Liebhabern der TV-Serie *Game of Thrones*, die der Romanreihe inzwischen voraus ist, in der 5. Folge der 6. Staffel aufgefallen sein. Ich möchte nichts spoilern, aber wer die Folge mit dem Titel „Das Tor“ gesehen hat, weiß, was ich meine. Eindrucksvoller und herzerreißender habe ich eine solche Verknüpfung selten am Werk gesehen.)

War Wolfram von Eschenbach erzähltechnisch ein allgemeiner Einfluss auf mich als Autor, hatte sein *Parzival* auch einen konkreten Einfluss auf meine Science-Fiction-Idee.

Mir schwebte ein Abenteuer vor, bei dem die Entdeckung der Künstlichen Intelligenz einer Gralssuche gleichkam und unser Held am Anfang weder etwas von seiner Familie noch etwas von seinem Ziel weiß. Da ich vom Doppelwegprinzip des Ar-

tusromans fasziniert war und Bernhard Hennen und ich es in *Die Elfen* mit großem Erfolg mehrfach eingesetzt hatten, fragte ich mich, ob diese Struktur für meine Science-Fiction-Idee geeignet wäre. Bei einem Doppelweg steht der Held im Laufe der Geschichte kurz davor, sein Ziel zu erreichen, scheitert dann aber, um nach einer Charakterkrise später in einem zweiten Anlauf erfolgreich zu sein.

Ich fand die Vorstellung zwar reizvoll, aber die Grundidee weckte in mir die Vorstellung, dass der Protagonist sich dem Ziel nur ein Mal annäherte. Mir schwebte etwas anderes vor: Die Handlung beginnt mit der Krise des Helden. Das erste Scheitern lastet nicht auf dem Protagonisten, sondern auf der Elterngeneration. Der Held zieht nicht aus dem sicheren Heim aus, um sich einer Herausforderung zu stellen. Er wird nicht nur aus seinem Heim vertrieben, dieses Heim wird sogar zerstört. Der Held muss fliehen und wird verfolgt,

und in der Mitte der Handlung ist der Protagonist untergetaucht und kann über seine Lage reflektieren. Er erfährt mehr über sich, seine Fähigkeiten und seine Rolle in dem Konflikt, der ihn umgibt. Statt nun endgültig zu entkommen, beschließt er, sich der Aufgabe zu stellen, an der die Elterngeneration gescheitert ist. Mit Erzähltechniken und Erzählstrukturen kann man einer Idee Entfaltungsräume bieten, in denen sie sich dann weiterentwickeln kann. Sowohl bei der Hauptfigur als auch bei der KI gab es nun eine Verknüpfung zur Perseus-Sage und zum Parzival-Stoff. Von der Struktur und der Erzählweise her würde es mittelalterliches und modernes Erzählen ebenso zusammenführen wie Motive und Bilder aus der griechischen Mythologie und einer fiktiven Zukunft.

Science Fiction

Da es um einen Science-Fiction-Roman ging und die Anknüp-

fung an die epischen Traditionen des Mittelalters und der Antike in Richtung einer Abenteuergeschichte wiesen, bot sich eine Space Opera als optimale Erzählform für den Stoff an.

Ein Roman, der mich dabei neben Werken wie Samuel R. Delanys *Babel-17* und *Nova* beeinflusst hat, ist Alfred Besters *The Stars My Destination*. Bester verlegt im Grunde die Handlung von *Der Graf von Monte Cristo* in eine Zukunft und erzählt Alexandre Dumas' Monumentalwerk auf dreihundert Seiten. Ich konnte kaum glauben, dass der Roman aus den 1950ern stammte. Er ist schnell, direkt, subversiv und beinahe zeitlos. Auf wenig Raum erschafft Bester eine lebendige Erzählwelt. Wenn man in die 1950er und 1960er Jahre zurückschaut, stellt man fest, dass die publizistischen Zwänge (schmale, günstige Taschenbücher) zu Romanen führten, die eine Mischung aus szenischem und beschreibendem Erzählen

fanden, die es ermöglichte, viel Handlung auf begrenztem Raum zu vermitteln – Texte, die sich an der Oberfläche wie ein Abenteuer lesen ließen, unter deren Oberfläche jedoch verschiedene Ebenen eingeflochten waren, die man erkunden konnte, wenn man wollte bzw. dafür empfänglich war. All das wies in die Richtung, die mir vorschwebte. Ich wusste nun, was ich erzählen wollte, und mir war nun klar, wie ich es erzählen wollte, aber die Erzählwelt war trotz viel Aufbauarbeit, die ich mit der Zeit geleistet hatte, noch nicht klar genug gezeichnet.

Die fiktive Zukunft

Aus der Grundidee zu *Chrysaor* ergibt sich bereits, dass wir es mit einer Zukunft zu tun haben, in der es eine (starke) Künstliche Intelligenz gibt. Es sind kreative Maschinen, die ihren eigenen Bauplan bis ins Kleinste nachvollziehen und sich selbst weiterentwickeln können. Sie erfin-

den Sprungtore, die Zugang zu einem Hyperraum bieten, durch den weite Wege im Normalraum bis auf ein Minimum abgekürzt werden können. Reisen zu anderen Planeten und anderen Planetensystemen sind fortan nur eine Frage von Stunden. So entstehen Kolonien im All, und es kommt allgemein zu einem Fortschritt, der schneller abläuft, als die Menschen ihn nachvollziehen können. Während sie die Erfindungen prüfen, machen die KIs Dutzende neue Entdeckungen. Es beginnt das Zeitalter der technischen Singularität.

Wenn sich die Menschen nicht länger am Fortschritt orientieren können, richten sie den Fokus auf das, was sie vom Leben erwarten. Es entsteht eine Gesellschaft, bei der das Überleben nicht davon abhängt, irgendeiner bezahlten Arbeit nachzugehen, sondern eine, in der die Menschen ihren Interessen folgen. Es ist ein goldenes Zeitalter, welches die Menschen jedoch leicht-

fertig verspielen. Trotz allem Überfluss sind Konflikte und Kriege nicht ausgerottet, und als die Erdregierung auf eine Entscheidung im Konflikt mit einer der Kolonien drängt, nutzt sie ihre KIs. Da diese jedoch Menschen nicht schaden dürfen, beschließt die Erdregierung, sie zu täuschen. Sie lässt eine KI-Drohne in dem Glauben, sie transportiere eine Waffe, die lediglich die feindlichen Maschinen lahmlegt. Tatsächlich ist es eine Nanotech-Waffe, die den feindlichen Hauptplaneten in eine Welt aus Asche verwandelt und damit Milliarden von Menschen den Tod bringt. Die Drohne erkennt, was sie angerichtet hat, sendet eine Nachricht zu anderen KIs und stürzt sich dann in einen Stern.

Viele der Verantwortlichen fürchten nun die Reaktion der KIs, wenngleich ihre Programmierung nicht zulässt, dass sie sich wegen dieses Missbrauchs rächen. Doch zur Überraschung aller ziehen sich die KIs von der



Erde zurück – und nicht nur von dort: Von überall brechen KIs in Raumschiffen auf und kehren der Menschheit den Rücken. Damit endet das Zeitalter der Singularität, und die Menschheit muss von den Resten dieses Zeitalters leben.

Die Rettung der Menschheit kommt aus einer ungeahnten Richtung: Da es im Interesse einiger Menschen lag, selbst manuelle Kontrolle über ansonsten autonome Maschinen zu besitzen, haben die KIs die automatisierten Produktionsstätten so konfiguriert, dass sie Maschinen konstruierten, die Menschen manuell steuern können. Zum Beispiel produziert eine automatisierte Werft Raumschiffe mit manueller Steuerung, weil Hobbyiloten sie bedienen wollten.

Die Maschinen, die für Hobbyisten gedacht waren, sorgen nun dafür, dass entscheidende Bereiche der Technologie auch weiterhin brauchbar bleiben. Im

Grunde haben damit Hobbyisten die Menschheit gerettet.

In dieser Zeit lebt unsere Hauptfigur. Chris Mesaidon ist auf der Raumstation Ianthe-3 aufgewachsen, auf der früher einmal Gravitation durch Rotation erzeugt wurde, die nun aber endlich mit Gravitationspanels ausgestattet und umgebaut wird. Die Station hat Chris alles gegeben und alles genommen. Er ist noch jung, aber seine Ziehmutter ist tot, und seine echten Eltern kennt er nicht. Und er ahnt nicht, dass die Station bedroht ist und er in ein Abenteuer verstrickt wird.

Wenn man nun die Verknüpfung zur Perseus-Sage und zum Parzival-Stoff berücksichtigt, wird deutlich, in welche Richtung sich die Handlung entwickeln muss. Wie genau das geschieht, möchte ich an dieser Stelle nicht verraten. Aber so viel sei gesagt: Es ist ein Roman, der sich leicht als einfache Abenteuergeschichte

lesen lässt, unter dessen Oberfläche sich jedoch die Verknüpfungen zur Perseus-Sage und zum Parzival-Stoff erkunden lassen. Und wer in jener Zukunft, in der die Menschen von ihrer Technologie entfremdet sind, ein futuristisches Abbild unserer eigenen Zeit erkennt, liegt damit natürlich alles andere als verkehrt.

Die Schreibphase

Es dauerte fast zwanzig Jahre, bis der Stoff reif war. In der Zwischenzeit bin ich allerlei Ideen gefolgt und habe einige Romane geschrieben. Anfang 2014, kurz nach der Veröffentlichung von *Nuramon*, liefen alle Fäden für *Chrysaor* zusammen, und ich stellte nach einer wahren Flut wilder Notizen fest, dass ich bereit war, den Roman zu schreiben. Aber ich wagte es zunächst nicht, mich darauf einzulassen.

Ich arbeitete gerade an einem Fantasy-Roman und wollte ihn nicht zurückstellen, sondern

dachte mir, dass ein Stoff, der so lange gereift war, sicherlich auch noch ein wenig länger warten kann. Da reift ein Stoff zwanzig Jahre langsam vor sich hin, und am Ende zweifelt der Autor und traut sich nicht, innerhalb der Phantastik das Genre zu wechseln. Es schien fast, als hätte ich mir ein Beispiel an den Figuren der Artusepik genommen, die an der Stelle, an der lediglich sie das Richtige tun müssen, zögern und scheitern.

Einige Monate später aber fragte mich mein Agent, ob ich mir vorstellen könnte, einen Science-Fiction-Roman zu schreiben. Ich sagte ihm, dass ich es mir nicht nur vorstellen könnte, sondern sogar über ein Projekt verfüge, das reif sei, geschrieben zu werden.

Ich reichte ein Exposé ein, und einige Monate später rief mich mein Agent von der Frankfurter Buchmesse an und erklärte, dass der Piper Verlag den Roman für

sein Programm gewinnen wolle. Ich mache mir nichts vor: Hätte mein Agent mich nicht gefragt, hätte ich vermutlich nicht den Mut gehabt, mein Fantasy-Projekt zugunsten meines Science-Fiction-Stoffes zurückzustellen.

Doch die Frage kam genau zum richtigen Zeitpunkt; sie ermutigte mich und führte zu einer Schreibphase, wie ich sie bis dahin nicht gekannt hatte: Alles lief so glatt, als hätte ich das Projekt bereits geschrieben und müsste es nur rekonstruieren. Es gab nur eine große Änderung, die ich vornahm und die den Roman auf eine Weise abrundete, wie ich es zuvor nicht für möglich gehalten hatte. Das zu offenbaren, hieß jedoch, zu viel zu verraten.

Chrysaor - eine Space Opera

Der Roman ist inzwischen erschienen, und so liegt die weitere Entwicklung nicht mehr in den Händen des Autors, sondern bei

den Lesern. Ein Erzähltext ist für mich in erster Linie ein Skript für das sogenannte Kopfkino, und die eingeflochtenen Ebenen sind Angebote, die den Lesern über die offensichtliche Handlung hinaus Interpretationsräume eröffnen.

Deswegen schätze ich die Freiheit, die mir die Phantastische Literatur bietet, und gerade die Space Opera eröffnet den Schriftstellern wie auch den Lesern ungeheure Spielräume für die eigene Fantasie.

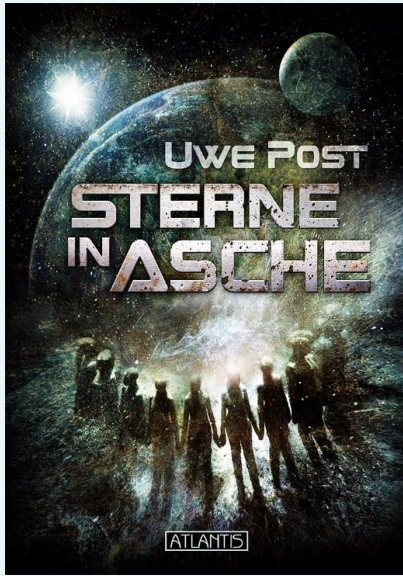
Und ich bin froh, mit *Chrysaor* einen Beitrag dazu geleistet zu haben – oder vielmehr einen kleinen, reizvollen Planeten auf der gewaltigen Sternenkarte der Space Opera eingezeichnet zu haben.

[Interview mit James A. Sullivan](#)

[Rezension zu *Chrysaor*](#)

www.jamessullivan.de





Autor: Uwe Post
Verlag: Atlantis (2014)
Genre: Space Opera / Dystopie /
Cyberpunk

A5-Paperback
190 Seiten, 12,90 EUR
ISBN: 978-3-86402-200-5
(auch als Hardcover und eBook
erhältlich)

Sterne in Asche

Eine Rezension von Judith Madera

Die Sterne erlöschen viel früher als gedacht. Welten voller Leben vergehen, und keiner hat eine Erklärung dafür. Die Menschen und andere Bewohner unserer Galaxie flüchten von einem Planeten zum anderen und ergeben sich der Untergangsstimmung. *Sterne in Asche* handelt dabei weniger vom Erlöschen der Sterne als vielmehr von den persönlichen Schicksalen einiger Milchstraßenbewohner, deren Lebenswege sich auf zufällige Weise verflechten.

Dem Leser fällt auf, dass zwar jeder das Sterben der Sterne betrauert, doch kaum jemand sich für die Ursachen interessiert. Alle fragen sich, wie lange es wohl noch dauern mag, bis die Galaxie in Dunkelheit erstarrt ist,

doch kaum jemand fragt nach dem Warum.

Das fällt auch Ballblazing-Star Ketz irgendwann auf, der sein Leben ganz seinem halsbrecherischen Sport gewidmet hat. Zu Beginn des Romans führt er ein Leben auf der Überholspur, wobei er bereits als alt und verbraucht gilt – obwohl er noch nicht einmal erwachsen ist. Mit Hilfe eines Drogencocktails gelingt es Ketz gerade noch, an der Spitze zu bleiben. Doch das Ende seiner Karriere scheint nah. Als er nach einem Duell auf einem Planeten zu stranden droht, besteigt er ein Flüchtlingsschiff, nicht ahnend, dass es ihn auf dem öden Mond eines Gasriesen aussetzen wird.

Währenddessen macht sich das wohlhabende Fangirl Bwsoll auf den Weg, um ihren Helden zu retten, und gerät in die Fänge eines Weltraumpiraten. Die Em-selin verfügt zwar über ausreichend finanzielle Mittel, doch ihr amphibischer Körper braucht häufiger Schlaf als die der anderen Milchstraßenbewohner. Zudem muss sie einen Feuchttanzug tragen, um nicht auszutrocknen. Keine optimalen Bedingungen, um in der Galaxie herumzureisen, doch die junge Frau ist äußerst zäh und willensstark – oder nur schlicht total vernarrt in ihr Idol.

Uwe Post widmet sich außerdem einer Modderin, die für etwas verurteilt wurde, an das sie sich nicht erinnern kann. Daher wurden ihr ihre Körpermodifikationen bis auf die lebensnotwendigen abgenommen, weshalb sie quasi nur noch aus einem Torso besteht. Zu den Protagonisten zählt auch Priester Fro, der glaubt, dass das Verlöschen der

Sterne der Beweis für die Existenz des Geistes des Universums sei. Er zieht los, um seinen Glauben zu predigen und eine heilige Mission zu erfüllen.

Gleichzeitig bemerken steinzeitlich anmutende Ureinwohner auf einem Tabuplaneten, dass immer mehr Sterne am Nachthimmel erlöschen. Auf der Suche nach neuem Lebensraum stoßen sie auf ein abgestürztes Raumschiff.

Dem Leser macht es Spaß, die Lebenswege der sehr unterschiedlichen und skurrilen Personen zu verfolgen und zu sehen, wie sich manche scheinbar zufällig begegnen. Sympathieträger der Geschichte ist vor allem Ketz, auch wenn er anfangs wie ein ruhmsüchtiger Egoist erscheint. Im Verlauf des Romans lernt er, Verantwortung zu übernehmen, und stellt sich dabei nicht immer geschickt an – was ihn umso menschlicher macht. Die interessanteste Figur allerdings ist Zweikamele, die Stammesführerin des steinzeitli-

chen Volkes. Ihre Lebensweise mag primitiv erscheinen, doch geistig scheint sie allen anderen voraus zu sein.

Uwe Post verknüpft die Lebenswege seiner Protagonisten geschickt, doch zum Ende hin lässt er einzelne Handlungsfäden einfach fallen. So manchen ereilt ein unrühmliches Ende, während andere finden, was sie gesucht haben. Wie der Roman quasi mittendrin anfängt, hört er auch mittendrin auf, ohne wirkliche Antworten zu liefern, wobei zumindest angedeutet wird, warum die Sterne vorzeitig vergehen. Wer keine vollständige Klärung aller Fragen erwartet, kann mit dem Ende durchaus zufrieden sein, auch wenn es insgesamt unvollständig wirkt. Dennoch ist es schade, dieses spannende Setting inmitten sterbender Sterne frühzeitig verlassen zu müssen.

Auf wenigen Seiten gelingt es Uwe Post, eine enorme Vielfalt

an Kulturen, Lebensformen und Technologien darzustellen, so dass man sich schon nach kürzester Zeit zwischen den sterbenden Sternen heimisch fühlt. Der Schreibstil des Autors ist unheimlich präzise, und so braucht er nur wenige Bilder, um ein ganzes dreckiges Universum erblühen zu lassen.

Politische Strukturen und historische Ereignisse werden in knappen Einschüben erklärt, und man stellt am Ende erstaunt fest, dass es gar nicht mehr braucht, um ein Geflecht verschiedener Welten darzustellen – zumindest nicht, wenn individuelle Lebenswege im Fokus der Handlung stehen. Scheinbar nebenbei greift Uwe Post gesellschaftliche

Probleme auf, übt leise Kritik an der Konsumorientierung und diskutiert die Bedeutung von Religion an – ohne belehrend rüberzukommen oder eines dieser Themen in den Fokus zu stellen.

Insbesondere der religiöse Aspekt prägt jedoch die Geschichte, da im Zeitalter der erlöschenden Sterne der Glaube an eine höhere Macht verboten ist. Allerdings gewinnt gerade dieser an Bedeutung, wenn es keine Erklärung für die drohende Apokalypse gibt. Wer will, kann in *Sterne in Asche* allerhand tiefgreifende Gedanken finden – wer nicht will, kann schlicht eine rasante und verdammt gut geschriebene Space Opera genießen.

Fazit

Sterne in Asche ist ein reizvoller Mix aus Space Opera und dreckiger Dystopie. Uwe Post bietet der Leserschaft ein vielschichtiges Universum voll kurioser Völker und sehr unterschiedlicher Protagonisten, deren Lebenswege sich im Zeitalter des Untergangs verflechten – jedoch ohne übertriebenes Pathos oder gar eine inszenierte Heldenzusammenkunft.

Letztlich bleiben die Handlungsträger machtlos, und auch wenn ihre Geschichten größtenteils sehr abrupt enden, genießt man doch diesen höchst unterhaltsamen Ausflug in eine schillernd düstere Zukunft.

Von Glühwürmchen, Schatten und Bügeleisen

Ein Artikel von Markus Drevermann

Der Weltraum! Unendliche Weiten ...

Lange Zeit waren dies die Worte, die die Welt der Science Fiction im Fernsehen bestimmten. Kirk, Spock und Co. waren die bestimmenden Charaktere auf den Bildschirmen. Nur hin und wieder konnte eine andere Serie in die Vorherrschaft von Gene Roddenberrys Schöpfung einbrechen. *Mondbasis Alpha 1*, *Buck Rogers* und *Kampfstern Galactica* waren kurzzeitig populär, konnten aber selten nachhaltig beeindruckend. Nur *Kampfstern Galactica* bildet da eine kleine Ausnahme, Romane zu dieser Serie waren in den Achtzigern populär, und das Remake der Serie sorgte für neue Aufmerksamkeit. Ansonsten waren die

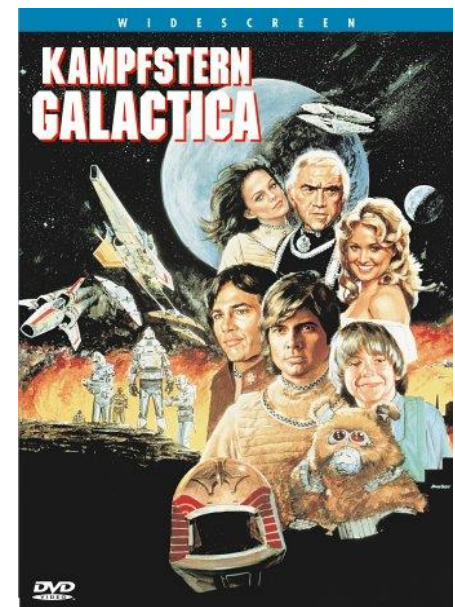
meisten Serien genauso kurzlebig wie *Star Trek* zu Beginn, konnten aber nie so viele Fans um sich versammeln, dass sie eine neue Chance im Kino oder Fernsehen bekommen hätten.

Um *Star Trek* hat sich hingegen ein ganzes Universum etabliert. Vor allem in den Neunzigern liefen gleich mehrere *Star Trek*-Serien im Fernsehen. Es schien so, als wäre Science Fiction im Fernsehen unweigerlich mit Gene Roddenberrys Universum verknüpft, zumal später noch die Serie *Andromeda* auf die Fernsehschirme kam, die ebenfalls auf einer seiner Ideen basierte.

Dann aber schaffte es ein Mann, mit einem neuem Konzept die

Vormachtstellung *Star Treks* zu brechen, und von da an hatten auch andere Macher die Möglichkeit, eigene Konzepte umzusetzen.

J. Michael Straczynski war in den Achtzigern vor allem für



seine Arbeiten an Zeichentrickserien bekannt, für die er Drehbücher schrieb. Unter anderem gehen *The Real Ghostbusters* und *Masters of the Universe* auf sein Konto. Auch für die Neuauflage von *Twilight Zone* schrieb er. Dann jedoch hatte er die Idee zu einer neuen Science-Fiction-Serie, die komplett auf einer Raumstation spielen sollte. Sein Konzept bot er verschiedenen Studios an, unter anderem Paramount, die später mit *Star Trek Deep Space Nine* eine sehr ähnlich gelagerte Serie produzieren sollten.

Warner Brothers schlug bei Straczynskis *Babylon 5* zu, und er konnte sich an die Arbeit machen, seine Idee einer Raumstation umzusetzen. Das absolut Besondere an *Babylon 5* sollte der über fünf Staffeln angelegte Handlungsbogen sein, bei dem Straczynski so gut wie alle Drehbücher selbst schrieb. 94 von 110 Folgen stammen aus seiner Feder. Das Paramount

mit Erscheinen von *Babylon 5* ebenfalls auf einen großen Handlungsbogen bei *Deep Space Nine* setzte, kann als Zufall gesehen werden, allerdings bleibt ein komischer Beigeschmack, zumal die *Star Trek*-Serie erst mit der vierten Staffel, als Siskos Haare vom Kopf ans Kinn wanderten, wirklich gut wurde und einen übergeordneten Handlungsbogen konsequent in den Mittelpunkt stellte.

Bei *Babylon 5* ist dieser Handlungsbogen von Anfang an da. Es gibt so gut wie keine Folge,

in der nicht etwas zum Hintergrund beigetragen wird, teils offensichtlich, teils versteckt in einem Nebensatz oder einer Nebenhandlung. Dies führte dazu, dass die Schauspieler bei *Babylon 5* eigentlich keinen Raum zur Improvisation hatten. Alles musste so gesagt werden, wie es im Drehbuch stand, ansonsten hätte die Gefahr bestanden, dass am Ende nicht mehr alles zusammenpasste. Man kann sich vorstellen, wie anspruchsvoll diese Serie für alle Beteiligten war. Zumal die Handlung durchaus sehr komplex ist, da ziemlich viele Ebenen und Schauplätze existieren. Dabei fängt alles anscheinend sehr beschaulich an ...

Babylon 5 ist eine von der Erde erbaute Raumstation, die den Frieden zwischen den verschiedenen Völkern des Universums sichern soll, indem sie einen Platz für Diplomatie und Handel bietet. Notwendig wurde diese Station aus Sicht der Erd-



regierung, nachdem durch ein Missverständnis ein Krieg zwischen den überlegenen Minbari und den Menschen ausbrach, an dessen Ende sich die Minbari, obwohl sie kurz vor der Vernichtung der Erde standen, unverständlicherweise ergaben und mit den Menschen Frieden schlossen. Warum dies geschah, wird im Verlauf der Serie aufgeklärt und hat sehr große Bedeutung im Serienuniversum. Nun besteht ein brüchiger Frieden zwischen den verschiede-

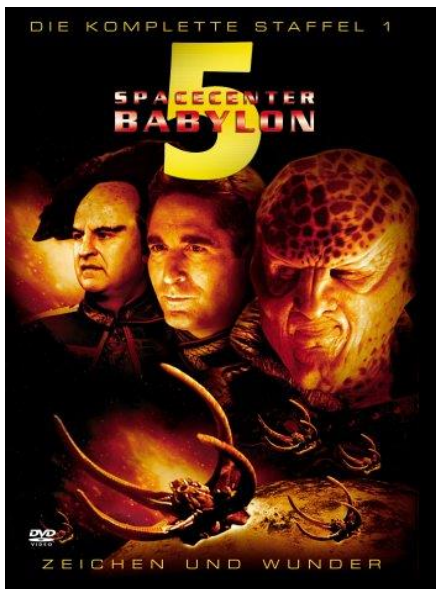
nen Völkern, wobei immer wieder Grenzkonflikte auftreten. Einer der schärfsten ist der zwischen Centauri und Narn. Beide Völker stehen sich seit langer Zeit feindlich gegenüber, und sie sind es auch, mit denen der fünf Staffeln überspannende Handlungsbogen gleich in der ersten Folge beginnt. Sie stehen kurz vor dem offenen Ausbruch eines Krieges, als die Narn eine Centaurikolonie überfallen. Zunächst sieht es so aus, als wären die Narn die Aggressoren, aber das Bild wandelt sich später. Nichtsdestotrotz ist die Situation die erste Bewährung für die Raumstation und ihren Commander Jeffrey Sinclair.

Dieser Konflikt gibt den beiden großen Mächten im Hintergrund, den Vorlonen und den Schatten, einen Ansatzpunkt in ihrem groß angelegten Spiel um die Völker des Universums. Auch das beginnt im Kleinen. Mister Morden taucht auf der Station auf und fragt verschie-

dene Charaktere, was ihr Begehren sei. Eine harmlos aussehende Frage. Aber es ist, wie es immer ist: Man sollte vorsichtig sein mit dem, was man sich wünscht. Diese Erfahrung muss Centauri-Botschafter Londo Mollari allzu bald machen.

Schatten und Vorlonen sind aber nicht die einzigen Parteien, die ihr Spiel auf Babylon 5 treiben. Auf der Erde findet im Geheimen ein Umsturz statt, und die Telepathen, die im PSI-Corps organisiert sind, bereiten sich im Stillen darauf vor, dass es früher oder später zu Konflikten mit den „normalen“ Menschen kommen muss. Inhaltlich wird also sehr viel in diesen fünf Staffeln geboten, und die starken Drehbücher verschwenden kaum Zeit mit Nebensächlichkeiten.

Die Geschichten sind meist sehr gut durchdacht und erzählen eine spannende, faszinierende Geschichte, die nur einen Nachteil besitzt: Folgen auszulassen



ist fast nicht möglich. Dafür tragen sie alle irgendwie zum Handlungsstrang bei, obwohl auch auf den Alltag auf der Station eingegangen wird – z. B. geht es um Miete für die Quartiere, oder in einer genialen Folge steht ein Reparaturtrupp im Zentrum. Aber ehrlich gesagt wird man auch keine auslassen wollen. Denn nach einer ruhigeren, erzähltechnisch langsameren ersten Staffel, in der all die Grundlagen und Hintergründe eingeführt werden, damit die folgenden aus dem Vollen schöpfen können, wird es richtig rasant im *Babylon 5*-Universum. Raumschlachten und Kämpfe zwischen Raumschiffen gehören ebenso dazu wie Wortduelle mit Witz und Humor. Die Charaktere entwickeln sich beständig weiter und wissen mehr als einmal zu überraschen.

Das ist vor allem auch ein Verdienst der Schauspieler. Andreas Katsulas als G'Kar und Peter

Jurasik als Londo Mollari sind brillant in ihren Rollen als sich zunächst hassende Botschafter zweier verfeindeter Völker, die dann doch zu Freunden werden. Der leider dieses Jahr verstorbene Jerry Doyle verkörpert mit sehr viel Humor Sicherheitschef Michael Garibaldi und darf in der vierten Staffel zeigen, welcher guter Schauspieler in ihm steckt. Garibaldi macht vielleicht die größte Veränderung durch, was in direktem Zusammenhang mit Walter Koenigs Charakter steht. Bei *Star Trek* verkörperte er noch den eher einfältigen Russen Chekov, in *Babylon 5* hingegen spielt er groß auf und die Rolle seines Lebens. Seine Verkörperung des Psi-Polizisten Alfred Bester war so nicht zu erwarten. Diese durch und durch intrigante Figur scheint ihm auf den Leib geschrieben zu sein. Kein Wunder, dass er zu einem Fanliebling wurde, trotz allem, was er der Besatzung von *Babylon 5* antut. Es ist einfach herrlich anzusehen, wie er die Strippen

zieht und sein Umfeld manipuliert, und das mit einer absoluten Kaltblütigkeit, die man Koenig nicht zugetraut hätte in Anbetracht seiner Vergangenheit als Pavel Chekov.

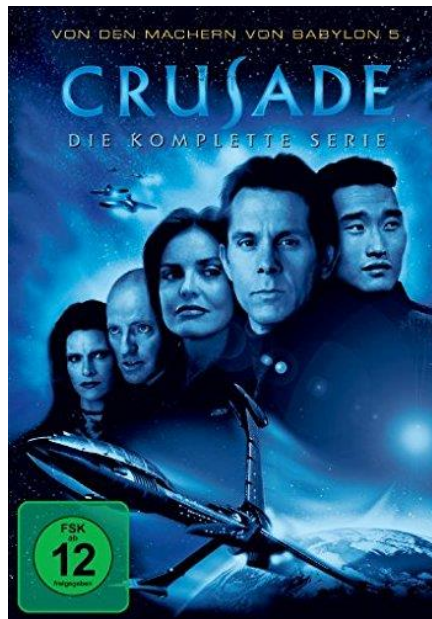
Natürlich müssten noch viele weitere Schauspieler und ihre Charaktere genannt werden, aber dazu reicht definitiv der Platz nicht. Straczynski hat es auf jeden Fall geschafft, nicht nur einen spannenden Handlungsbogen zu entwerfen, der den Begriff Space Opera defini-



tiv verdient, sondern diesen auch mit jeder Menge interessanter Charaktere zu bestücken, die sich nie wie Kunstfiguren anfühlen, sondern immer wie echte Personen mit ihren ganz eigenen Problemen. Eine Leistung, die nicht zu unterschätzen ist.

Als I-Tüpfelchen war *Babylon 5* dann die Serie, die als erste auf umfassende Computeranimation setzte. Aus der Not geboren – Modelle wären zu teuer gewesen –, erwies sich dies als Glücksfall. Nicht nur, dass Raumschlachten bei *Babylon 5* den Namen wirklich verdienen, im Gegensatz zu *Star Trek*, da dort eine Raumschlacht meist aus zwei bis drei beteiligten Schiffen bestand. Auch die Physik wurde bei den Flugmanövern korrekt dargestellt, und so sind ein paar wirklich spektakuläre Flugmanöver zu sehen. Sicher wirken manche der Computereffekte nicht mehr up to date, können sie auch gar

nicht, wenn das Alter der Serie beachtet wird, dennoch wirken diese Szenen auch heutzutage mitreißend und sind spannend inszeniert. So erfreut sich *Babylon 5* weiterhin großer Beliebtheit bei Science-Fiction-Fans, ein Umstand, der sich in den zahlreichen Veröffentlichungen zur Serie und den regelmäßigen Gerüchten eines großen Kinofilms widerspiegelt. Es gab sogar den Versuch von Spin-Off-Serien, aber sowohl *Crusade* als auch *Legend of the Rangers* schei-



terten. Bei *Crusade* kam es zu großen kreativen Differenzen zwischen J. M. Straczynski und den Senderverantwortlichen, sodass sie bereits eingestellt wurde, bevor die letzte produzierte Folge gesendet wurde, und der Pilotfilm zu *Legend of the Ranger* lief zwar sehr erfolgreich an der Westküste der USA, an der Ostküste hatte er aber durch ein Footballspiel Konkurrenz und konnte sich nicht durchsetzen, sodass die geringe durchschnittliche Einschaltquote dazu führte, dass die Serie nicht produziert wurde.

Neben *Babylon 5* gab es in den letzten Jahren dann eine weitere überaus einflussreiche Serie im Bereich der Space Opera, und ich spreche hier nicht von *Battlestar Galactica*, die mit zunehmender Laufzeit immer mehr zu einem Diskurs über Religion wurde, sondern von *Firefly* aus der Feder Joss Whedons. Der war zum Zeitpunkt der Entstehung gerade überaus erfolg-

reich im Fernsehen und produzierte gleich zwei Serien, nämlich *Buffy* und *Angel*, die jede für sich großen Einfluss hatte und die ebenfalls über groß angelegte Handlungsbögen verfügten und nicht mehr aus dem Popkulturgedächtnis zu löschen sind. Bis heute werden Comics zu beiden Serien produziert, und zu *Buffy* ist ein Remake als Kinofilm im Gespräch. Dorthin hat es Whedons für FOX neu entwickelte Serie bereits geschafft, wenn auch unter nicht

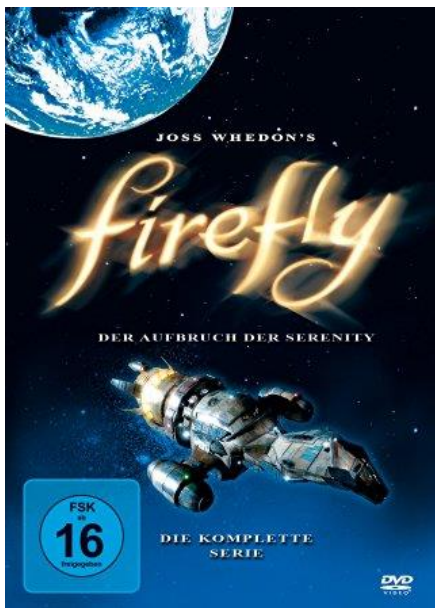
ganz so glücklichen Umständen, wie es ihr zu wünschen gewesen wäre.

Fox beauftragte Joss Whedon 2002, eine neue Serie zu entwickeln, und er kam mit einem außergewöhnlichen Konzept um die Ecke. *Firefly* sollte Science Fiction und Western vereinen. Auf den ersten Blick wirkt diese Idee mehr als merkwürdig, jedoch hatte Joss Whedon seine Idee sehr gut durchdacht.

Firefly spielt zu Beginn des 26. Jahrhunderts. Die Menschheit hat es geschafft, die Erde zu verlassen, bevor die sie nicht mehr ernähren konnte, und hat sich im All eine neue Heimat gesucht. Durch Terraforming konnten mehrere Planeten urban gemacht werden, und die Menschen haben sich dort angesiedelt. Die Kernwelten sind die am höchsten entwickelten – und damit politisch und wirtschaftlich bestimmend. Dies führte vor Beginn der Handlung zu einem Krieg zwischen der Alli-

anz und den äußeren Planeten, den die Siedler der äußeren Planeten, deren Soldaten Browncoats genannt wurden, verloren. Malcolm Reynolds, gespielt von *Castle*-Darsteller Nathan Fillion, war einer dieser Browncoats und bei der Entscheidungsschlacht dabei. Jetzt versucht er der Allianz aus dem Weg zu gehen und nimmt mit der Crew seines Raumschiffs, der *Serenity*, alle möglichen Arten von Aufträgen an, legale wie illegale.

Seine Mannschaft setzt sich aus den verschiedensten Charakteren zusammen, die alle einen persönlichen Grund haben, an Bord zu sein. Zum Kern der Mannschaft gehören Wash, der Pilot, Zoë, seine Frau und Mitglied von Reynolds ehemaliger Einheit, Kaylee, Schiffsmechanikerin und Herz der Crew, und Jane, ein grobschlächtiger Söldner, für den hauptsächlich Gewalt und Geld zählen. Da die Auftragslage nicht so berauschend ist, nehmen sie Passagiere auf.



Ein ständiger Gast ist Inara, eine Companion, die oft von Mal abschätzig als Prostituierte bezeichnet wird. Mit der Zeit wird klar, dass die beiden ineinander verliebt sind, aber unfähig, sich ihre Liebe zu gestehen. Shepherd Book ist ein Geistlicher, der jahrelang zurückgezogen in einem Kloster gelebt hat, hinter dem sich jedoch mehr verbirgt, als auf den ersten Blick zu sehen ist.

Am wichtigsten sind aber Simon Tam und seine Schwester River.



Sie erst bringen die große Handlung in Gang, die immer wieder in den einzelnen Episoden durchscheint und vermutlich immer mehr an Bedeutung gewonnen hätte, wenn die Serie denn über vierzehn Folgen hinausgekommen wäre, von denen in den USA sogar nur elf ausgestrahlt wurden. Auch hier gab es kreative Differenzen, und ebenso entsprachen die Einschaltquoten nicht den Erwartungen.

Bis zur Einstellung erzählen die Folgen meist kleinere Abenteuer der *Serenity*, in denen sie auf Konkurrenten treffen, anderen beistehen oder sich mit ihrer Vergangenheit auseinandersetzen müssen. Eine der lustigsten Geschichten ist die, in der Malcolm Reynolds' Frau auftaucht und ihn so richtig in Schwierigkeiten bringt, angefangen damit, dass er sich nicht mal daran erinnern kann, mit ihr verheiratet zu sein. Ansonsten dreht sich alles um River Tam. Diese wur-

de als Kind von der Allianz in eine ganz spezielle Anlage gebracht und dort offiziell extra gefördert. In Wirklichkeit wurde sie grausamen Experimenten unterzogen, die u. a. ihre telepathischen Kräfte steigern sollten. Ihr Bruder konnte sie befreien – allerdings war es da fast zu spät, denn seitdem ist River nicht mehr zurechnungsfähig.

Auf ihrer Flucht landen sie auf der *Serenity*, und Malcolm Reynolds gibt ihnen bereitwillig Unterkunft, kann er doch so der Allianz eins auswischen. Als es richtig ernst wird, bricht die Serie leider ab. Somit hat sie ein recht unbefriedigendes Ende genommen. Aber es passierte etwas, womit niemand rechnen konnte.

Die DVD-Verkäufe waren sehr hoch, und Joss Whedon schaffte es tatsächlich, Universal von einem Kinofilm zu überzeugen, der die Geschichte *Fireflys* abschließen sollte. *Serenity* kam 2005 in die Kinos und übertraf

zwar nicht finanziell alle Erwartungen, eher das Gegenteil, war aber auch kein Flop. Jedoch ist *Serenity* nach einhelliger Meinung von Kritikern und Fans einer der besten Science-Fiction-Filme der letzten Jahre im Bereich der Space Opera. Joss Whedon gelang es, sowohl Fans als auch Neulingen einen Film zu präsentieren, der alles hat und in den ersten Minuten alle wichtigen Details seiner Welt vorstellt.

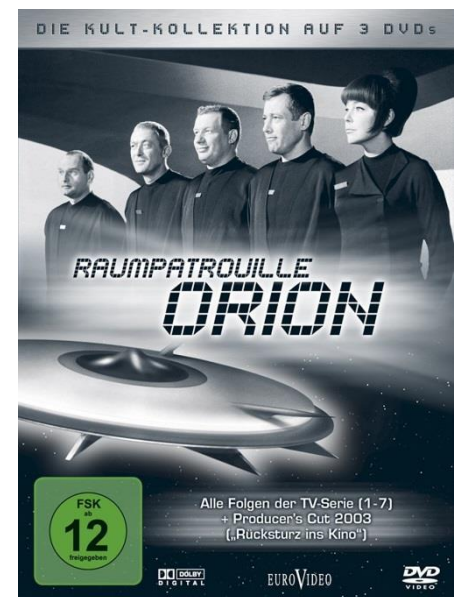
Die spezielle Mischung aus Western und Science Fiction blieb weiterhin bestehen. Und dies wirkt nicht aufgesetzt, sondern vollkommen natürlich. Die Grenzwelten sind längst nicht so weit entwickelt wie die Kernwelten. Deshalb erinnern sie an die USA des 19. Jahrhunderts, in der das Recht des Stärkeren galt, inklusive Pferden, Cowboys und Schusswaffen. Die verschiedenen entgegengesetzten Elemente fügen sich hervorragend und vor allem glaubwürdig zusammen.

Serie und Film bilden eine Einheit, und selbst zehn Jahre nach dem Film werden weiterhin Comics produziert und *Firefly* in den Medien zitiert und referenziert. Trotz also einer geringen Folgenzahl ist *Firefly* eine bedeutende und wichtige Serie der Science Fiction und eine sehr humorvolle dazu. Die Wortgefechte sind wie bereits bei *Buffy* und *Angel* von Sarkasmus und Ironie geprägt. Und die Idee, die Protagonisten sowohl Englisch als auch Chinesisch (wobei dies eigentlich nur zum Fluchen genutzt wird) sprechen zu lassen, ist gar nicht mal so abwegig, im Hinblick auf die Bedeutung der beiden Sprachen. Joss Whedon hat also alles richtig gemacht, nur die Zeit war vielleicht nicht reif für diese tolle Serie.

Nicht vergessen werden sollte hier *Raumpatrouille Orion*. Diese deutsche Science-Fiction-Serie wurde praktisch zeitgleich mit *Star Trek* produziert. 1966 wurde sie zum ersten Mal im deut-

schen Fernsehen ausgestrahlt und zu einem großen Erfolg, wenn sie auch bei der Kritik nicht gerade gut ankam, da die Gesellschaft bei *Raumpatrouille* vom Militär geprägt ist.

Nachdem der Zweite Weltkrieg gerade erst zwanzig Jahre vorbei war, war das eine unangenehme Erinnerung an die damaligen Geschehnisse, obwohl dies mit den Inhalten der Serie nichts zu tun hat. Wer heutzutage die Folgen sieht, wird kaum auf die Idee kommen, sie als faschistoid



zu bezeichnen, wie es damals wohl geschehen ist. Dennoch wurde *Raumpatrouille Orion* schnell zu einem Phänomen und einer Kultserie, denn die Zuschauer konnten im Gegensatz zu den Kritikern ausreichend differenzieren.

Auf lediglich sieben Folgen brachten es Cliff Allister McLane, Mario de Monti und der Rest der Besatzung, verkörpert von Dietmar Schönherr, Wolfgang Völz (der heute noch aktiv als Schauspieler arbeitet und u. a. Käpt'n Blaubär seine Stimme leiht) und anderen unvergleichlichen Schauspielern. Sieben Folgen, in denen die Frogs als Hauptgegner eingeführt und vorläufig an der Invasion der Erde gehindert werden konnten. Was *Raumpatrouille* so besonders

macht, ist die außerordentliche Kreativität in Bezug auf Ausstattung und Spezialeffekte. Bügeleisen, Badarmaturen und Bleistiftanspitzer wurden für die Kulissen benutzt, und dies so gut, dass auf den ersten Blick nicht ersichtlich ist, was genau da zu sehen ist. Unterwasserstarts wurden mit Alka-Seltzer-Tabletten hergestellt und explodierende Planeten dargestellt, indem eine Gipskugel mit Reis und Rosinen gefüllt wurde, die mit Pressluft hinausgeblasen wurden.

Dadurch bekam die Serie ihren ganz eigenen Charme und geriet nicht in Vergessenheit. Roland Emmerich hatte vor ein paar Jahren angekündigt, einen großen Film zu der Serie produzieren zu wollen, bislang ist jedoch

nichts passiert. Vielleicht nimmt sich eines Tages jemand anderes der *Orion* an, genug Material gibt es zu *Raumpatrouille*, wurden doch jede Menge Romane geschrieben; dadurch blieb die *Orion* sehr lange im Bewusstsein und konnte zu einer echten Kultserie werden.

Es gibt mit Sicherheit weitere Space Operas, aber diese drei dürften, jede auf ihre Art, die einflussreichsten neben *Star Trek* sein. Jede für sich schaffte etwas Neues und führte es auf eine besondere Art und Weise aus.

[Rezension zu *Serenity* – Blätter im Wind](#)

[Rezension zu *Serenity* – *Shepherds Geschichte*](#)



Verlag: Heyne (2015)

Autor: Chris Taylor

Originaltitel: *How Star Wars Conquered the Universe - The Past, Present and Future of a Multibillion Dollar Franchise*

Aus dem Amerikanischen von Michael Nagula

Genre: SF-Sachbuch

Paperback, Broschur

30 s/w Abbildungen

768 Seiten, 14,99 EUR

ISBN: 978-3-453-31709-3

Wie STAR WARS das Universum eroberte

Eine Rezension von André Skora

Man konnte die Macht, die Ende letztes Jahres über die Kinoleinwände floss, schon förmlich in den Adern kribbeln fühlen. *Episode VII* stand nicht nur unter Druck, sondern es wurde erwartet, dass es der erfolgreichste Film aller Zeiten wird. Weiterhin waren auch viele Zuschauer und Fans gespannt, ob Darth Vader wirklich keine Mickey-Mouse-Ohren an seinen Helm getackert bekommen würde.

Damit die letzten Tage vor dem Leinwandspektakel aber schnell vorbeigingen, habe ich mir damals diesen Wälzer aus dem Heyne Verlag geschnappt. Irgendwie hatte ich einen kleinen Yoda im Ohr, der mir zu-

flüsterte: „Lesen Du musst!“ Also möge die Lesemacht mit mir sein.

Zum Inhalt

Journalist Chris Taylor hat sich passend zur *Episode VII* von *Star Wars* ans Werk gemacht und mit diesem Band in 27 Kapiteln einen Blick in die Entstehungsgeschichte, die frühen Jahre, die Gegenwart und in die Zukunft geworfen.

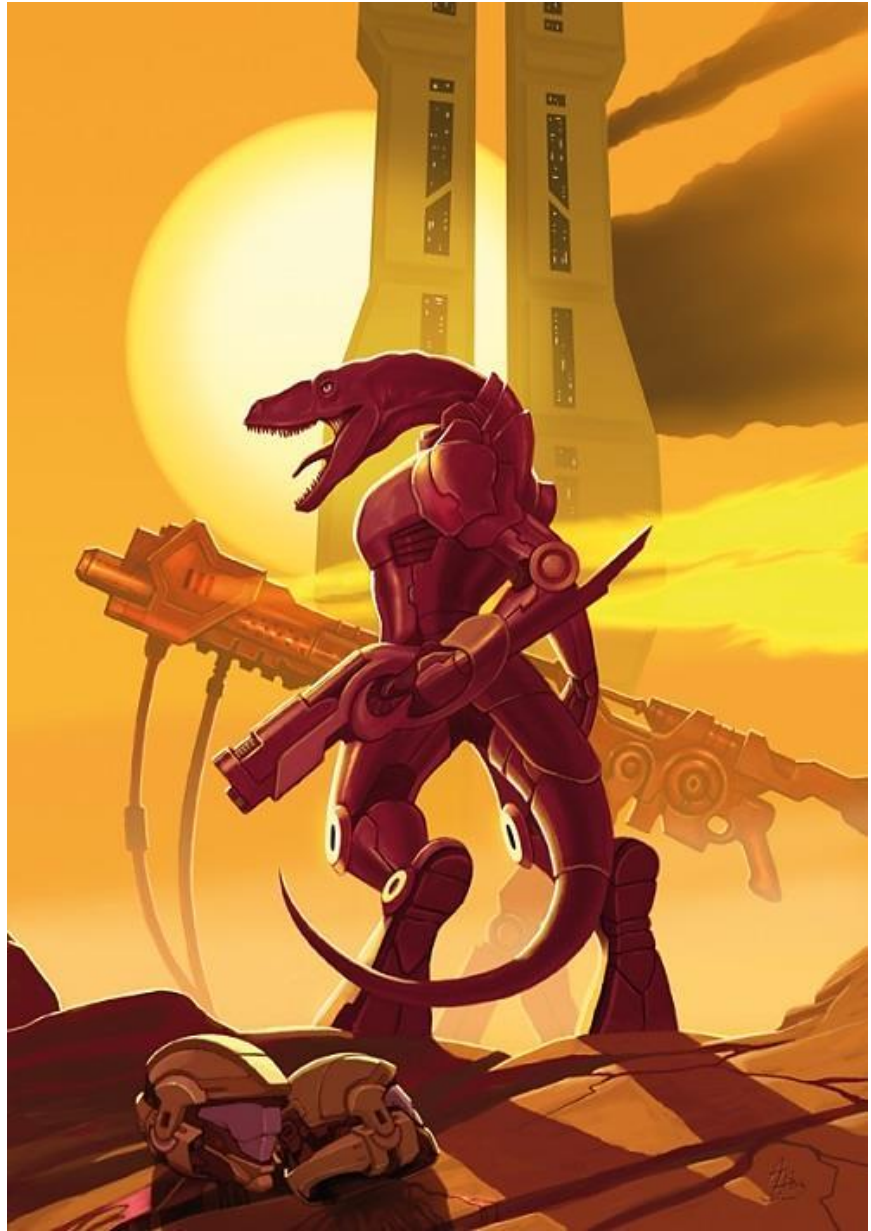
Dies tut Taylor allerdings nicht auf nüchterne Art und Weise, sondern versucht die nicht ganz so bekannten Tatsachen und auch Erlebnisberichte mit einzuflechten. So macht er dies bereits mit dem Prolog, der die Navajo-

Geschichte und die Synchronisierung in die Stammsprache auf eindrucksvolle Art und Weise in den Mittelpunkt rückt.

Ein weiteres Fundstück in diesem Buch ist die Geschichte der Religionswissenschaftlerin Porter, die in einem Disney Park eine Umfrage bezüglich „der Macht“ und deren Bedeutung als Religion durchgeführt hat. Die Umfrage an sich ist vielleicht noch nachvollziehbar, aber die Nerdhaftigkeit beziehungsweise die „Vergötterung“ oder besser die gesellschaftliche Verankerung „der Macht“ ist schon erstaunlich.

So hat Lucas mit seinem Universum, wie er selbst sagt, etwas geschaffen, wovon einige andere religiös abgeglittene Science-Fiction-Autoren nur träumen können.

Star Wars durfte dank seines Erfolges aber auch die humoristische Seite des Nerdtums kennenlernen. Wie in „Krieg der Parodien“ zu erfahren ist, hatte



Lucas wohl erst Erfolg, als er seiner *Star Wars*-Reihe Humor einmischte. Aber damit nicht genug, auch umtriebigen Studenten, die wahnsinnige Berechnungen über die Stahlmenge des DS-1-Todessterns vornehmen, wird gehuldigt.

„Ein Leben als Boba“ wirft einen Blick auf einen der kultigsten Charaktere aus dem *Star Wars*-Universum. Wer wusste schon, dass Boba Fett, der Kopfgeldjäger, im englischen Original, bei seinen gesamten Auftritten, genau dieselbe Anzahl an Wörtern gesprochen hat, wie Obi-Wan für die Beschreibung „der Macht“ benötigte, nämlich 28. Oder dass Boba genau wie Darth Vader synchronisiert werden musste, da es unter den Helmen nicht möglich war, sie zu verstehen.

Mein Fazit

„Die Macht ist wirksam bei diesem da!“ – (Darth Vader) So oder so ähnlich könnte man über die

Beteiligten an diesem Werk sprechen.

Unter „Zum Inhalt“ habe ich nur eine kleine Auswahl an im Buch festgehaltenen Anekdoten bzw. Details herausgepickt.

Dieses Buch enthält so viele tolle Geschichten und Ereignisse, dass man aufgrund der Menge schnell in Darth Vaders Schnappatmung verfallen möchte.

Wie *STAR WARS das Universum eroberte* ist wirklich ein tolles Buch, das man immer wieder in die Hände nehmen kann, wobei man es einfach nur aufzuklappen braucht und schon mitten in einer tollen Geschichte steckt.

Auch der Blick auf „alte“ Ereignisse, fast vierzig Jahre später, gefällt mir sehr gut. Auch wie die gewählten Schauspieler unter dem Erfolg ihr weiteres Schaffensleben angegangen sind oder der Blick auf die Merchandising-Gelddruckmaschine ist wirklich lesenswert.

Wenn es bei diesem Werk etwas zu meckern gibt, dann, dass keinerlei „kritische Stimmen“ drin enthalten sind. Denn wie bei der Macht gibt es neben der hellen auch immer eine dunkle Seite.

Wer also ein tolles Buch über das *Star Wars*-Universum sucht oder in drei Monaten vielleicht ein Weihnachtsgeschenk, ist hier bestens bedient.

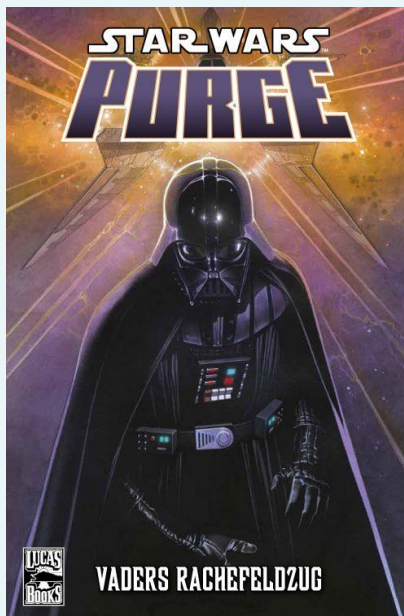
Frei nach Jar Jar Binks: „Duse nicht enttäuscht sein wirst, Duse dann hast super Geschenk!“

Meine Wertung

4,5 von 5 Todessternen

[Rezension zu *Star Wars VII: Das Erwachen der Macht – Der Roman zum Film*](#)

[Rezension zu *Star Wars – Episode I – Die dunkle Bedrohung: Roman nach George Lucas*](#)



Autor: Hayden Blackman u.a.
Verlag: Panini (Juni 2014)
Genre: Space Opera

Broschiert
128 Seiten, 14,99 EUR
ISBN-13: 978-3862018215

Star Wars – Purge: Vaders Rachezug

Eine Rezension von Markus Drevermann

Vor langer, langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis waren die Jedi Hüter von Frieden und Ordnung in der Republik. Sie benutzten die Macht und waren praktisch auf allen Welten gern gesehene Gäste. Wie jeder weiß, der sich in den letzten vierzig Jahren irgendwie mit der Popkultur beschäftigt hat, blieb das natürlich nicht so. Denn Anakin Skywalker, einst kleiner und niedlicher Junge (für viele *Star Wars*-Fans ein schrecklicher Umstand), wurde von Darth Sidious korrumpiert und zu Darth Vader.

Gemeinsam mit seinem Meister beseitigte der Sith-Lord die Jedi auf Coruscant und verhalf so Darth Sidious zur absoluten

Macht in der Galaxie. Allerdings hatten ein paar Jedi überlebt. Vor allem Obi-Wan Kenobi war Vader ein Dorn im Auge, und so jagte er ihn und jeden Jedi, den er finden konnte, unbarmherzig.

Star Wars: Purge erzählt von der Zeit zwischen *Star Wars Episode III* und *IV*, genauer gesagt von den Anfangsjahren des Imperiums, in denen dessen Macht nicht absolut gefestigt war und eine Handvoll Jedi vielleicht den Unterschied hätten ausmachen können. *Star Wars: Purge – Vaders Rachezug* besteht aus mehreren Kurzgeschichten, die jede für sich eine andere Facette dieser Jagd zeigen und jeweils neue Aspekte präsentieren. Sicher

läuft es immer auf ein Duell Vaders mit einem oder mehreren Jedi hinaus, aber das Wie, Wo, Warum fällt stark unterschiedlich aus. Leider gibt es keine deutschen Titel für die Einzelgeschichten.

Star Wars: Purge

Die erste und titelgebende Geschichte. Eine Gruppe von Jedi trifft sich auf Kessel in einer stillgelegten Gewürzmine. Eine Jedi-Meisterin hat das Warten und das Reden satt, sie will handeln, und zu diesem Zweck hat sie Darth Vader Ort und Zeit ihrer Zusammenkunft zukommen lassen, mit dem Hinweis, Obi-Wan sei anwesend. Erwartungsgemäß kommt Vader allein, und ein Kampf entbrennt.

All der Hass und die Wut Vaders auf seinen alten Mentor kommen gleich zu Beginn zum Ausdruck. Allerdings sind nicht alle Jedi besser als er. Meisterin Shadday scheint genauso getrieben zu sein. Spannend und mit guten

Charakteren gewürzt, liest sich der Auftakt schnell weg. Leider ist die Geschichte viel zu schnell vorüber, aber das kann als gutes Zeichen gesehen werden.

Die Zeichnungen sind gut und die Lichtschwertkämpfe trotz Dynamik und Hektik und der vielen Gegner übersichtlich und nachvollziehbar. Ein gelungener Auftakt.

Star Wars: Purge - Seconds to Die

Die Jedi Sha Koon ist eine der letzten Überlebenden im Jedi-Tempel auf Coruscant. Dort hat sie sich in geheimen Gängen verborgen gehalten, bis sie jetzt beschließt, Vader gegenüberzutreten. Angeblich, um seinen Platz einzunehmen.

Vor der Order 66 wurde ihr der Auftrag zuteil, den Verräter in den Reihen des Senats zu finden, aber sie konnte diese Aufgabe nicht rechtzeitig abschließen, und jetzt ist Darth Sidious an der Macht. Während sie erst auf das

Duell mit Vader wartet – und auch während des Kampfes –, erinnert sie sich und hat Visionen von verschiedensten Ereignissen, die Vergangenheit und die Zukunft betreffend.

„Seconds to Die“ ist eine anstrengende Geschichte, denn andauernd werden die Zeitebenen gewechselt, was durchaus Verwirrung stiften kann, die Geschichte aber mit einer ungewöhnlichen Struktur punkten lässt. Nur dürfte sie damit extrem Geschmackssache und nicht für jedermann lesenswert sein.

Die Zeichnungen sind Durchschnitt, mehr nicht, und die Figuren erkennbar. Nur der Imperator ist relativ schlecht getroffen, denn er sieht wie ein netter alter Mann aus.

Star Wars: Purge - The Hidden Blade

Otavon 12. Ein abgelegener, wilder Planet und Produktionsstätte für AT-AT-Läufer. Darth Vader soll die Produktion überwachen

und beschleunigen. Aber immer wieder widersetzt er sich dem Befehl des Imperators, mischt sich in die Verteidigung der Anlage ein und macht Jagd auf die Anführer der Aufständischen, die die Fabrik zerstören wollen. Es kommt, wie es kommen muss: Vader hält sich nicht an seine Befehle und sucht den Jedi. Als er ihn findet, ist dieser verstörend ruhig und geht bereitwillig in den Tod. Erst zu spät erkennt der Sith-Lord, warum.

Eine spannende Geschichte mit einem kleinen Twist am Ende. Richtig gut geschrieben und vor allem von den Zeichnungen her ein echter Hingucker: Sie wirken wie kleine Gemälde und Vader so bedrohlich wie selten zuvor in einem Comic. Der Höhepunkt dieses Bandes.

Star Wars: Purge – The Tyrant’s Fist

Der Planet Vaklin. Hier gibt es noch einen von einem Jedi organisierten Widerstand. Cho’na

Bene ist ein Meister der Täuschung und hat viel Rückhalt in der Bevölkerung. Wie besiegt man einen solchen Gegner, ohne ihn zu einem Märtyrer werden zu lassen? Dieser Frage muss sich Darth Vader stellen.

Die Perspektive ist an dieser Geschichte das Besondere. Erzählt wird aus der Sicht einer Offizierin des Imperialen Sicherheitsbüros, und damit erhält der Leser einen völlig neuen Blickwinkel auf die Ereignisse. Einen, der nicht mehr alles nur schwarz-weiß erscheinen lässt. Ein interessanter Ansatz, der gut ausgeführt ist. Zeichnerisch ist „The Tyrant’s Fist“ keine Offenbarung – solide und besser als „Seconds To Die“, aber nicht so gut wie die beiden anderen. In den Actionsequenzen können die Zeichnungen voll und ganz überzeugen.

Als Bonusmaterial sind nur am Ende die Originalcover vorhanden. Leider, muss man sagen, denn passend vor den einzelnen Geschichten wären sie besser

aufgehoben. So weiß der Leser nicht, welche er gerade liest, da ein deutscher oder überhaupt ein Titel fehlt.

Fazit

Star Wars: Purge – Vaders Rachezug ist ein Sammelband, der hält, was er verspricht. Eine wirklich sehr gute Geschichte ist hier mit zwei guten und einer gewöhnungsbedürftigen, die Geschmackssache ist, zusammengefasst. Das Gesamtprodukt weiß bestens zu unterhalten. Wer mehr über diese Zeit im *Star Wars*-Universum wissen will oder einfach Darth Vader mag, kann mit *Star Wars: Purge* nichts falsch machen.

[Rezension zu *Star Wars: Ewoks – Die Schatten von Endor*](#)

[Rezension zu *Star Wars Sonderband – Prinzessin Leia*](#)

[Rezension zu *Star Wars – Skywalker schlägt zu!*](#)

Interview mit Andreas Suchanek

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Andreas! Als alter *Perry Rhodan*-Fan und Schöpfer von *Heliosphere 2265* kennst Du Dich in den fiktiven Weiten des Universums gut aus – was zeichnet für Dich eine gute Space Opera aus?

Andreas Suchanek: Hallo, Judith, eine Space Opera muss für mich vielschichtig aufgebaut sein und sowohl die einzelnen Charaktere der Handlung als auch zukünftige Welten und Gesellschaften ins Zentrum rücken. Also vorzugsweise mit einer ordentlichen Portion Social-Fiction, einem Blick auf die soziale Umgebung, in der die Protagonisten agieren. Dazu ausgefeilten Handlungsbögen, die mit ordentlichen Twists aufwarten.

Wenn dem Leser am Ende eines Romans der Mund offen steht vor Schreck, dann ist da eine gute Space Opera.

PHANTAST: *Heliosphere 2265* gilt als Geheimtipp in der SF-Szene – was erwartet interessierte Hörer/Leser in dieser Reihe?

Andreas Suchanek: Vielen Dank, das höre ich gerne. ☺

Leser können sich vom Grundsetting auf eine Space Opera mit Military-SF-Schwerpunkt freuen. Im Zentrum steht eine Raumschiffcrew, die ganz frisch auf der *HYPERION* eingesetzt wird. An der Spitze steht Captain Jayden Cross, der aufgrund einer Heldentat befördert wurde und

den Posten bekam. Seine Stellvertreterin, Noriko Ishida, kommt mit einer düsteren Vergangenheit im Gepäck.

Die Crew kommt einer Verschwörung innerhalb der Admi-



ralität/Regierung auf die Spur. Dabei ist den Figuren aber gar nicht bewusst, dass sie selbst eine wichtige Rolle in einem Gebilde aus Lug und Trug einnehmen – und aus einem bestimmten Grund in dieser Konstellation an Bord des Schiffes vereint wurden.

Es steht also auch die politische Entwicklung der Gesellschaft im Jahre 2265 im Blickpunkt.

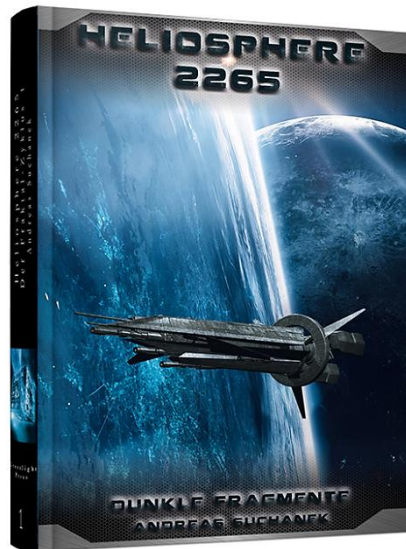
PHANTAST: Was ist Captain Jayden Cross für ein Typ? Ein ruhiger, kühler Kopf? Oder eher ein Draufgänger?

Andreas Suchanek: Sowohl als auch. Ein wichtiges Element ist die Jugend von Cross, der mit Anfang dreißig die Verantwortung des Kommandos übernehmen muss. Dabei sind zahlreiche Herausforderungen zu meistern. Er muss sich gewaltigen Entscheidungen stellen, Opfer verarbeiten und sich Schicksalsschlägen stellen. Dabei steht ihm

seine Crew zwar zur Seite, doch letztlich ist es an der Spitze immer einsam. Das bekommt auch er zu spüren, inklusive aller Konsequenzen.

Von Fall zu Fall agiert er diplomatisch oder lässt auch mal die Waffen sprechen. Letzteres zwar immer wohlüberlegt, allerdings bleibt da oftmals keine Wahl.

PHANTAST: Die Hyperion ist ein sogenannter Interlink-Kreuzer – was können wir uns darunter vorstellen? Wie ist die Hyperion ausgestattet?



Andreas Suchanek: Das „Interlink“ bezieht sich auf den Antrieb. Als erstes Schiff dieser Baureihe muss die HYPERION nicht den Phasenraum benutzen, sondern kann durch das Generieren einer Interlink-Blase das Higgs-Boson-Teilchen neutralisieren – und damit auch die eigene Masse. Dadurch kann das Schiff im Normalraum mit hoher Überlichtgeschwindigkeit unterwegs sein. Dies mag im ersten Augenblick als großer Vorteil erscheinen, ist jedoch auch politischer Sprengstoff. Denn die anderen Völker des *Heliosphere*-Universums besitzen zwar einen Schutz vor Phasenaustritten im eigenen Sonnensystem, nicht aber gegen einen Interlink-Flug. Die HYPERION ist daher vielen ein Dorn im Auge.

In falschen Händen könnten Welten angegriffen und Flotten mit Leichtigkeit vernichtet werden. Wer in diesem Zusammenhang die „falschen Hände“ sind, bleibt jedoch abzuwarten.

PHANTAST: Was genau ist die Solare Union? Etwas Ähnliches wie die Föderation in *Star Trek*?

Andreas Suchanek: Nein, in dem Fall nicht. Die Solare Union ist ein Staatengebilde, in dem sich lediglich die menschlichen Völker zusammengeschlossen haben – wenn auch nicht alle. Dem gegenüber stehen verschiedene einzelne Aliennationen und eine menschliche Splittergesellschaft, die Eriin-Piraten (entstanden aus Randwelten, die nach einem langen Krieg wirtschaftlich abgestürzt sind). Im Gegensatz zur Föderation gärt es in der Solaren Union auch ordentlich. Besonders vor inneren Feinden in Machtpositionen ist keine Demokratie gefeiert. Das wird dem Leser auch bereits in den ersten Bänden deutlich gemacht, mit fatalen Folgen. Überhaupt sind die Ähnlichkeiten zu unserer heutigen politischen Landschaft und den Veränderungen, die man in der Welt beobachten kann, durchaus ge-

wollt. Schaut man sich um, kann man vielerorts erleben, wie Autokraten ihre Macht zementieren und in manchen Ländern Strukturen einer Diktatur entstehen. Das geschieht zum Teil unmerklich. Die Konsequenzen sind aber nicht so einfach rückgängig zu machen.

PHANTAST: *Heliosphere* 2265 belegte bei Amazon jeweils Platz 1 in den Genres Military SF und Space Opera. Welche Einordnung passt Deiner Meinung nach

besser? Und wo liegen die großen Unterschiede zwischen Space Operas und der Military SF?

Andreas Suchanek: Space Opera ist für mich der epische Teil. Fremde Welten, Aliens, aber auch die Plot-Mechanismen, die beim Entwickeln einer Geschichte zum Einsatz kommen und eher auf Größe ausgelegt sind. Ein wichtiges Merkmal der Space Opera ist auch der Zykluscharakter, also der serielle Aspekt. Es



sind meist nicht abgeschlossene Romane, sondern übergreifende Geschichten, die dadurch an Epik gewinnen.

Military-SF beschreibt eher die Grundatmosphäre und legt den Fokus auf militärische Ausein-

andersetzungen, den Blick auf die feindlichen Militärs und deren Strukturen gerichtet. Die wiederum werden dann je nach Reihe kritisch betrachtet oder eben für ein Heldenepos benutzt. *Heliosphere* umfasst also beides. Es steht eine gewaltige militäri-

sche Auseinandersetzung an, die sich auch nicht diplomatisch lösen lässt. Dieser Kampf wird aber nicht schöneredet, sondern sehr kritisch betrachtet. Jede einzelne Figur muss mit den Folgen dieser veränderten Grundsituation zurechtkommen. Es gibt Opfer, die verdammt wehtun, und auch mal Folgen aus errungenen Siegen, die gar nicht gut sind.

PHANTAST: Du warst mit *Heliosphere 2265* u. a. auf der Comic Con Germany in Stuttgart. Wie kam die Serie bei den Besuchern der Messe an? Und wie hast Du die erste Comic Con in Stuttgart erlebt?

Andreas Suchanek: Gleich vorweg: Es war ein geniales Erlebnis. Es war die erste größere Messe, auf der ich *Heliosphere 2265* präsentieren konnte, und es hat unglaublich Spaß gemacht. Unser Stand war richtig gut besucht; viele Leser, die ich bisher nur über Facebook kannte, ka-



men auf einen Plausch vorbei. Einige Neuleser wurden auf die Serie aufmerksam (und halten nun ganz neu auch Kontakt zu mir, was mich sehr freut). Wir hatten extra für diesen Tag Goodie-Bags anfertigen lassen. Edle Taschen mit Postkarten, Bleistiften und weiterem Merchandising darin.

Das Highlight war wohl der ViKo. Leser der Serie wissen, dass man in der Zukunft von *Heliosphere* am liebsten den Vitamin-Koffein-Drink konsumiert,

den ViKo. Wir haben dafür ein Design anfertigen lassen und Dosen mit Energydrink bedruckt. Die wurden uns aus den Händen gerissen.

Wer mehr über diesen Tag nachlesen möchte, findet auf meinem Blog übrigens einen Artikel zur Comic Con: [klick](#)

Vom Rest habe ich nur einmal kurz etwas mitbekommen, als ich über das Gelände geschlendert bin (am Sonntagabend). Es herrschte auf jeden Fall eine aus-

gelassene Stimmung, und ich freue mich schon jetzt auf die nächste ComiCon 2017 in Stuttgart.

PHANTAST: Auf Deiner Homepage schreibst du, für Dich seien Heftrömene das Äquivalent zu TV-Serien. Inwiefern macht sich das in Deinem Schreibstil bemerkbar? Und fällt es Dir manchmal schwer, in der Kürze auf den Punkt zu kommen?

Andreas Suchanek: Genau. Für mich sind Heftrömene oder eben E-Books mit diesem Umfang das Äquivalent zu einer typischen 45-minütigen TV-Folge, während ein Buch der Kinofilm ist. Zwar muss man bei dieser Kürze schneller auf den Punkt kommen, das verhindert aber langes Hinausziehen und aufgeblasene Dialoge, die nur Seiten schinden. Gleichzeitig kann man die einzelnen Figuren über einen langen Entwicklungszeitraum ins Zentrum rücken.



Also schnellere Erzählweise pro Band, ja. Aber dafür eben auch viel mehr Möglichkeiten, die Geschichte episch auf- und Highlights einzubauen.

Ich liebe beispielsweise Cliffhanger. Insbesondere die Zyklus-halbzit (jeweils der sechste Roman eines Zyklus) hält bei mir böse Überraschungen bereit und geht mit einem Cliffhanger zu Ende.

Auf meinen Schreibstil hat das, glaube ich, wenig Auswirkungen. Ich schreibe eine Szene auf der Basis des erarbeiteten Exposé, die Länge geht da nach Gefühl.

PHANTAST: Du hast unter anderem Romane zur Serie *Sternenfaust* geschrieben. Wie kam es damals dazu? Und kann man die Bände heute noch bekommen?

Andreas Suchanek: Ich hatte mich damals – zu dem Zeitpunkt studierte ich noch – bei Bastei Lübbe um einen *Sternenfaust-*

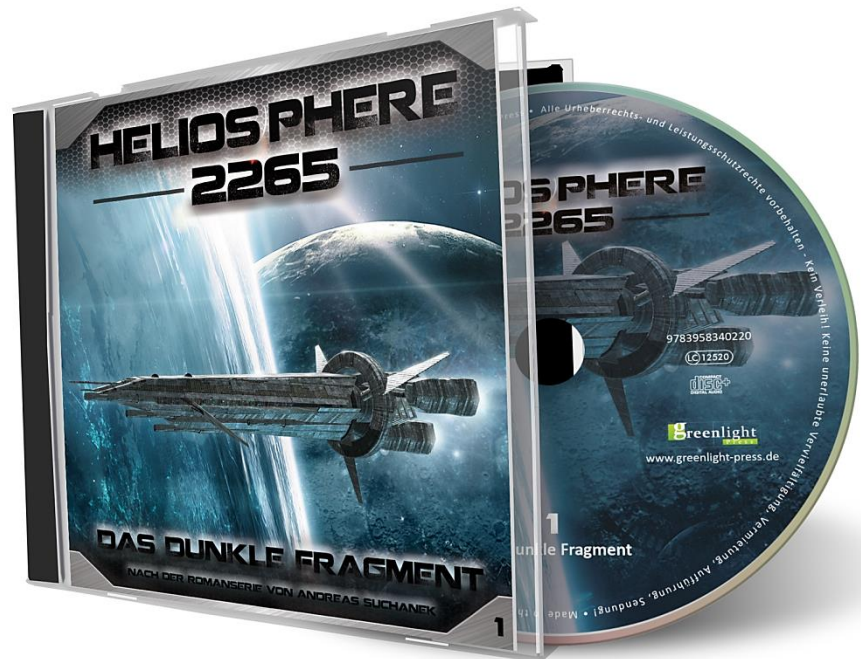
Roman beworben. Genauer: beim damaligen Redakteur der Reihe, Thomas Höhl. Dieser hat mein Exposé und die Schreibprobe gesichtet und mir dann eine Zusage geschickt. Das ist wohl der Augenblick, den jeder Autor herbeisehnt. Die erste Chance.

Vermutlich dachten meine Freunde den Rest des Tages, dass mir jemand Botox in die Mund-

winkel gespritzt hat. Denn das Grinsen ging nicht mehr weg.

PHANTAST: Welche Space Operas außer Heftrroman-Serien hast Du gelesen, und welche würdest Du unseren Lesern dringend empfehlen?

Andreas Suchanek: Im Buchbereich bin ich mit Honor Harrington großgeworden. Die Reihe hat mir – vor allem in den frühen



Jahren – sehr gut gefallen. Sehr technisch, klassische Military-SF. Ein absoluter Meister seines Fachs ist für mich auch Peter F. Hamilton. Sowohl mit dem *Armageddon*-Zyklus als auch dem *Commonwealth*- und daraus hervorgehenden *Dreaming Void*-Zyklus hat er etwas Großartiges geschaffen. In seinen Büchern steht recht intensiv die Social-Fiction im Zentrum. Technische Hintergründe werden weniger erklärt. Hier also eher Space Opera.

PHANTAST: Motivation zur Gründung Deines Verlages Greenlight Press war unter anderem, jungen Autoren eine Chance zu geben. Denkst Du, in Deutschland wird zu wenig für junge Talente getan?

Andreas Suchanek: Ich habe selbst erlebt, wie schlimm das Gefühl vor allem am Anfang ist, gegen eine Wand zu laufen. Da brennt in der Seele dieses kreative Feuer, die Lust darauf, Ge-

schichten zu schreiben. Aber was tun? Meist bleibt nur, selbst jeden Schritt zu erarbeiten. Nutzbares Feedback ist dabei rar gesät. Es ist schade, dass es hier bei uns so wenig Möglichkeiten gibt, den Beruf des Autors gezielt auszuwählen.

Mir war es in der Tat wichtig, mit der Greenlight Press so etwas aufzubauen. Natürlich steht das alles noch völlig am Anfang. Bis jetzt läuft das aber recht gut. Da brainstormt man schon mal drei Stunden am Telefon, und am Ende hat es einfach Spaß gemacht. Oder man tröstet sich gegenseitig, wenn mal eine richtig üble Rezension eingetrudelt ist. Oder freut sich einfach gemeinsam über den Erfolg.

PHANTAST: Die *Schatzinsel* konnte Dich als Kind nicht begeistern – *Perry Rhodan* hingegen begründete Deine Liebe zur SF. Erinnerst Du Dich noch an die erste Perry-Geschichte, die Du gelesen hast? Was hat Dir an

Perry Rhodan damals so gut gefallen?

Andreas Suchanek: Aber klar weiß ich das noch. Das war *Der Unsterbliche*. Das dritte Hardcover der *Perry Rhodan*-Silberbände (obgleich das Exemplar damals blau war). Damals wusste ich natürlich nicht, dass es sich hierbei um eine Heftrromanserie handelt. Ehrlich gesagt wusste ich nicht, dass es so etwas außerhalb von Western und Liebesromanen überhaupt gibt.

Der Roman hat die durch *Star Trek* im TV vorbereitete SF-Ader angesprochen: Raumschiffe, ein großes Rätsel, Teleportation, Mutanten, Unsterblichkeit – es war alles dabei. Durch die großen Zyklen war auch immer das Gefühl von epischer Größe vorhanden.

PHANTAST: Du hast unter anderem am Perry Rhodan *Stardust*-Band *Anthurs Ernte* mitgewirkt – wie war es für Dich,

selbst als Autor an der geliebten SF-Serie mitzuwirken?

Andreas Suchanek: Es war von Anfang an ein völlig surreales Gefühl, selbst für die Reihen zu schreiben, die ich so gerne gelesen habe. Ob *Sternenfaust*, *Maddrax – Die dunkle Zukunft der Erde*, *Professor Zamorra – Meister des Übersinnlichen* oder eben *Perry Rhodan – Stardust*.

Jede Reihe der genannten habe ich selbst gelesen, und plötzlich war ich ein Teil davon. Am Anfang konnte ich das gar nicht richtig fassen.

PHANTAST: Wie viele Autoren hast auch Du den Satz „Lern erst mal was Gescheites“ zu hören bekommen – hast Du etwas „Gescheites“ gelernt?

Andreas Suchanek: Vor dem Start in mein Autorenleben habe ich eine Ausbildung zum technischen Assistenten für Informatik abgeschlossen und danach Informatik studiert. Zuerst auf

Diplom und nach dem Abschluss noch ergänzend auf Master.

Insofern beantworte ich diese Frage einfach mal mit Ja. Und lustigerweise hilft mir dieses Vorwissen in Zeiten von Online-Shops, Metadatenkontrolle, E-Book-Formaten und E-Marketing wirklich weiter.

PHANTAST: Was muss beziehungsweise kann man in Zeiten des Internets als Autor und Kleinverleger tun, um die Leser-

schaft auf sich aufmerksam zu machen?

Andreas Suchanek: Da gibt es, glaube ich, keinen goldenen Weg. Einfach ausgedrückt wäre wohl: omnipräsent sein. Also auf jeden Fall alle Social-Media-Kanäle nutzen. Aber hier nicht mit dem Gedanken drangehen, dass über Nacht alle auf die Seite kommen. Der Aufbau einer Facebookseite benötigt jahrelanges Durchhaltevermögen.

Auch geht es für mich dabei weniger darum, Facebook & Co. als Werbeplattform zu benutzen. Stattdessen ist es eine tolle Möglichkeit, mit den Leuten Kontakt zu halten, Feedback zu bekommen, kurzfristig Gewinnspiele veranstalten zu können. Dazu kommen dann die persönliche Website, Twitter, Google+, Instagram, Pinterest. Mir ist es dabei aber wichtig, einen Mehrwert aus diesen Kanälen zu ziehen.

Pinterest beispielsweise bietet mit den Pinnwänden eine schöne



Möglichkeit, grafische Ideen beispielsweise aufzuzeigen. Werbe-technisch hat das aktuell noch keine echte Relevanz, aber mir macht es Spaß, und den Lesern gefällt es, wenn sie da mal durch meine Pinnwände streifen können.

PHANTAST: *Mit Independence Day: Wiederkehr* und *Star Trek Beyond* kamen diesen Sommer gleich zwei SF-Blockbuster ins Kino, gleichzeitig setzen viele Verlage wieder verstärkt auf Science Fiction – erleben wir nun einen neuen Aufschwung? Oder handelt es sich nur um ein Strohfederfeuer?

Andreas Suchanek: Das wird ganz stark davon abhängen, wie die Verantwortlichen neue moderne Science-Fiction umsetzen.

Ich als großer SF-Fan war beispielsweise – leider – vom neuen *Star Trek Beyond* enttäuscht. Tolle Effekte, Klasse Schauspieler und konsistent auf der Charakterebene. Aber die Story an sich hatte mehr Plotholes als ein Schweizer Käse. Meist ignoriere ich da einfach einen Teil, aber hier war das schon heftig.

Mehr Hoffnung setze ich auf das neue *Star Trek Discovery*, die Serie, die Anfang 2017 starten soll. Hier wurden schon einige Informationen bekannt, die mich optimistisch stimmen. Ein durchgehendes serielles Erzählen beispielsweise und eine facettenreiche Crew. Wie das am Ende natürlich auf der Storyebene aussehen wird, bleibt abzuwarten.

Im Buchbereich ist es, glaube ich, das Gleiche. Da wird mit dem

Gedanken gespielt, ein Genre neu zu beleben, den Aufschwung zu bringen und neue Projekte zu starten. Bisher sieht das aber noch recht karg aus. Science-Fiction ist nicht Science-Fiction. Für den Aufschwung braucht es sowohl gute SF als auch den Glauben der Verleger an die jeweilige Serie (inklusive Durchhaltevermögen).

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Andreas Suchanek: Gerne, jederzeit. Vielen Dank für die Möglichkeit.

www.andressuchanek.de
www.greenlight-press.de
www.heliosphere2265.de

Bildmaterial: © *Andreas Suchanek*

Robert Picardo: Der Doktor der *Voyager*

Ein Artikel von Judith Madera

Wenn der gemeine SF-Fan an *den* Doktor denkt, denkt er zweifels- ohne an *Doctor Who* – wenn jedoch ein eingefleischter Trekkie an *den* Doktor denkt, dann denkt er an das medizinische Notfall- hologramm der *Voyager*. Verkör- pert von Robert Picardo, der den anfänglich schroffen und später Opern singenden Holodoc per- fekt inszenierte und sich auf der Comic Con Germany in Stuttgart als unheimlich charmant und witzig präsentierte.

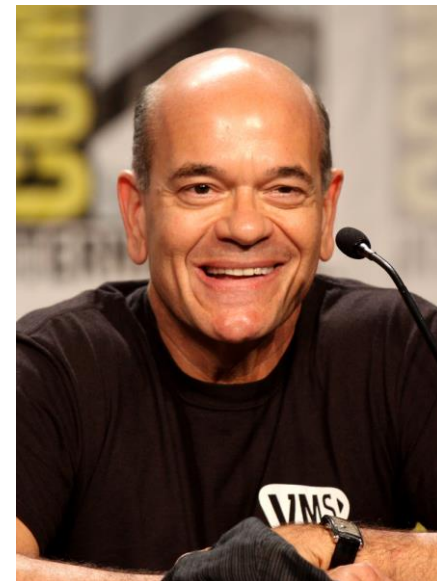
Ihn dort live zu erleben und über seine Rolle als Doktor, der sich im Verlauf der Serie nie einen Namen wählt, sprechen zu hö- ren, hat den Anstoß zu diesem Artikel gegeben. Zwar war mir durchaus schon zuvor bewusst, dass der Doktor als Charakter

eine enorme Entwicklung durchmacht, doch die Diskre- panz zwischen der Rolle und dem Schauspieler hat die Figur des Holodocs nochmals span- nender gemacht.

Von der Menschwerdung der Künstlichen Intelligenz

Künstliche Intelligenzen werden in Space Operas oftmals als han- delnde Figuren mit eigener Per- sönlichkeit eingesetzt, und wäh- rend sie in manchen Werken den gleichen Status wie „echte“ Men- schen (oder andere Humanoide) haben, müssen sie sich diesen in anderen erst erarbeiten. So auch auf der *Voyager*, die eigentlich einen ersten medizinischen Offi- zier hatte und diesen verlor, als

sie in den Deltaquadranten ver- setzt wurde. Fortan musste das medizinische Notfallhologramm erhalten (die Sternenflotte ist 70.000 Lichtjahre entfernt, hu-



Robert Picardo 2011 auf der Comic Con in San Diego (Gage Skidmore / CC BY-SA 3.0)

manoider Ersatz ist also nicht in Sicht). Entsprechend seiner Notfallfunktion ist der zwischenmenschliche Umgang des holographischen Doktors alles andere als verständnisvoll. Zwar ist seine Matrix vollgestopft mit medizinischem Wissen, das er perfekt anwenden kann, doch Einfühlungsvermögen und Toleranz gegenüber kleineren Leiden sind ihm fremd. Da der Holodoc nun aber permanent aktiv ist, ist er gezwungen, sich an seine humanoiden Patienten anzupassen –



und über sich selbst als Person und seine Position innerhalb der Crew nachzudenken.

Interessanterweise fällt es der eigentlich sehr fortschrittlichen Föderation schwer, ein Computerprogramm mit holographischem Körper als lebendig zu akzeptieren. Anfangs ist der Holodoc für die meisten Crewmitglieder der *Voyager* ein Werkzeug – ein „Ding“. Die junge Okampa Kes, die aus dem Delta-Quadranten stammt, ist die Erste, die bemerkt, dass der Doktor Gefühle hat und dass man diese auch verletzen kann. Sie leistet zu seiner Persönlichkeitsentwicklung einen wichtigen Beitrag, da sie ihn mit ihrer kindlichen Naivität als Person akzeptiert.

Zu den ersten emotionalen Reaktionen des Doktors gehört Verärgerung – darüber, dass man ihn nicht deaktiviert, wenn man ihn nicht mehr benötigt, und er sich so auf der Krankenstation, die er nicht verlassen kann, langweilt. Bald überwindet er

diese Langeweile und nutzt die Zeit für eigene Forschungen, die wiederum dazu beitragen, dass er sich zu einem eigenständigen Individuum entwickelt.

Es dauert eine gewisse Zeit, bis die restliche Crew erkennt, dass der Holodoc mehr als ein Werkzeug ist, und ihm so etwas wie eine eigene Persönlichkeit zugesteht. Wieder ist es Kes, die den Doktor dabei unterstützt, seine Rechte einzuklagen. So erhält er schließlich die Kontrolle über seine Deaktivierungssequenz und die Erlaubnis, das Holodeck für Freizeitaktivitäten zu nutzen. Das Holodeck ist dabei zunächst der einzige Raum außerhalb der Krankenstation, den der Doktor betreten kann. Alle anderen Bereiche sind nicht mit holographischen Emittlern ausgestattet – und damit für den Holodoc unzugänglich.

Dies ändert sich in einer Zeitreiseepisode, in der der Doktor ein Stück Technologie aus der Zu-

kunft erwirbt: den mobilen Emittter, der es ihm erlaubt, die Krankenstation zu verlassen und sogar fremde Planeten zu betreten. Fortan ist er nicht mehr an die Grenzen seiner Technologie gebunden und kann sich wie ein normaler Mensch bewegen.

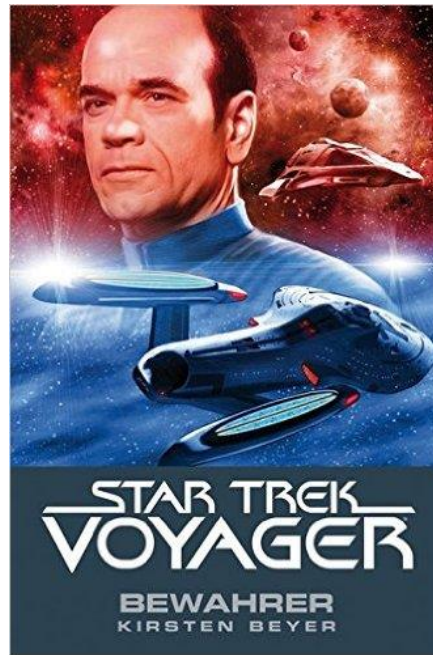
Der Doktor wird allmählich zu einem geschätzten Mitglied der Crew, nimmt an Besprechungen der Führungsoffiziere teil, pflegt Freundschaften und entwickelt seine Programmierung eigenständig weiter, was manchmal auch schiefgeht. Beispielsweise, als er tagträumen will und dabei seinen Realitätssinn verliert (was zu amüsanten Verwicklungen führt).

Er geht sogar die eine oder andere romantische Beziehung ein und erhält im Verlauf der Serie zunehmend mehr Wertschätzung. Gleichzeitig entwickelt er einige Marotten, die zwischenzeitlich ziemlich nervig sind, ihn aber umso menschlicher machen. Am Ende sind die Crewmitglieder der *Voyager* der Sternenflotte

voraus, da sie den Doktor als eigenständige Persönlichkeit anerkennen. Die Künstliche Intelligenz ist quasi zu einem Menschen geworden.

Der Holodoc und die Borgdrohne

Kes verlässt zu Beginn der vierten Staffel die *Voyager* und wird durch einen neuen Charakter ersetzt: Seven of Nine, eine Borgdrohne, die von Captain



Janeway aus dem Kollektiv befreit wird. Seven of Nine war einst menschlich und wurde als Kind von den Borg assimiliert – und damit ihrer eigenen Persönlichkeit beraubt. Fortan lebte sie als Teil eines riesigen Kollektivs technologisch verbesserter Körper, deren Geister miteinander verschmolzen sind.

Die Borg streben nach Perfektion, und dazu gehört die Unterdrückung der Individualität, da diese als ineffizient angesehen wird. Als Seven of Nine auf die *Voyager* kommt und ihre Borgimplantate entfernt werden, sieht sie zwar wieder menschlich aus, verhält sich jedoch weiterhin wie eine Drohne. Sie arbeitet äußerst effizient und verfügt über ein enormes Wissen, doch sie ist zwischenmenschlich mindestens ebenso unbeholfen wie der Doktor in den ersten Episoden.

Entsprechend nimmt er sich Seven of Nine an und hilft ihr dabei, ihre eigene Persönlichkeit

wiederzuentdecken. Er ist neben Captain Janeway der Erste, der das Potential in Seven of Nine erkennt und sie als sensible und verunsicherte Frau erlebt, die vor der Menschwerdung Angst hat. Zwischen dem Doktor und Seven of Nine entwickelt sich eine Freundschaft, die auf gegenseitiger Wertschätzung beruht und auf Seiten des Doktors auch auf einem romantischen Interesse (welches niemals erwidert wird).

Im Prinzip kämpfen die beiden den gleichen Kampf auf zwei völlig unterschiedliche Arten. Kaum verwunderlich also, dass sie gut miteinander harmonieren. Letztlich trägt die Funktion als Lehrer für Seven of Nine auch dazu bei, dass sich der Doktor seiner eigenen Persönlichkeit deutlicher bewusst wird und diese weiterentwickelt. Interessanterweise hat Seven of Nine ebenso wie Kes keine Probleme damit, den holographischen Doktor als eigenständige Persönlichkeit anzuerkennen.

Robert Picardo als Gegenteil des Doktors

Wer die erste Comic Con Germany in Stuttgart besucht hat, hatte an beiden Tagen die Gelegenheit, Robert Picardo auf der Bühne im Foyer zu erleben. Beide Gelegenheiten habe ich genutzt und war sehr überrascht, wie überaus charmant und hu-

morvoll Robert Picardo ist. Er erscheint wie das Gegenteil des Doktors: entspannt, offenherzig und selbstironisch.

Mit einer unfassbaren Geduld beantwortete er alle Fragen der Fans, auch die, die ihm sicherlich schon hundert Mal gestellt wurden. Auf die Frage einer jungen Dame hin, ob er *You Are My Sunshine*, das Lied, das der Dok-



Robert Picardo singt mit einer Besucherin der Comic Con Germany in Stuttgart (© Judith Madera)

tor mit Seven of Nine oftmals singt, vorträgt, holt er diese prompt auf die Bühne und beweist, dass er die Gesangsparts in der Serie teilweise selbst ge-

meistert hat (teilweise wurde er auch mit einem professionellen Sänger synchronisiert). Seine Gesangspartnerin stand mit hochrotem Kopf neben ihm und

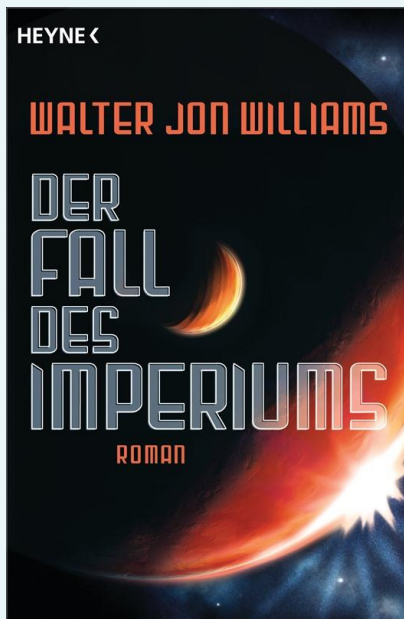
piepste das Lied mehr, als dass sie es sang, dennoch wird sie diesen Tag wohl nie vergessen – vor allem nicht das Abschiedsküsschen auf die Wange.

Bei seinem zweiten Auftritt am Sonntag erlaubte er seinen Fans, auf die Bühne zu kommen und ihn zu umarmen. Zunächst nur den weiblichen, unverheirateten, doch als der erste Mann sich traute, schloss Picardo auch diesen beherzt in die Arme und gab freimütig zu, dass er Frauen, Männer, Kinder und Hunde knuddelt.

Zudem trug er ein selbstgeschriebenes Lied auf Schwäbisch vor, in dem er seinem Kollegen Nathan Fillion einen kleinen Seitenhieb verpasste („Der Nathan Fillion kost' a Million“ – weil ein Autogramm von ihm 100 Euro kostete, während die aller anderen Stargäste für 25-40 Euro zu haben waren). Aber natürlich ging es in dem Lied vor allem darum, wie toll das Publikum in Stuttgart war.



Robert Picardo 2016 auf der Comic Con Germany in Stuttgart
(© Jonathan Madera)



Autor: Walter Jon Williams
Heyne Verlag (Februar 2010)
Originaltitel: *The Praxis - Dread
Empire's Fall 1*
Übersetzer: Jürgen Langowski
Genre: Space Opera

Taschenbuch
624 Seiten, 16 EUR
ISBN: 978-3453526457

Der Fall des Imperiums

Eine Rezension von Dennis Kock

Was ganz nach einer klassischen Space Opera klingt, entpuppt sich als genau das: Mit *Der Fall des Imperiums* liefert Williams ein furioses Science-Fiction-Spektakel ab, das mit Tempo und Witz ebenso glänzt wie mit guten Charakteren und einer stimmigen Handlung.

Aus Sicht seiner beiden Hauptcharaktere erzählt Williams von den Ereignissen, die auf den Tod des letzten der „Shaa“ folgen, jenes Volkes, das ein aus vielen verschiedenen Völkern bestehendes Sternenimperium mit harter Hand führte. Denn nun sehen die „Naxiden“ ihre Chance gekommen, die Herrschaft zu übernehmen. Mitten in diese Querelen gerät

Martinez, ein Offizier, der eigentlich nur daran interessiert ist, möglichst schnell befördert zu werden und zu Ruhm und Ansehen zu gelangen. Denn das ist alles, was in der von Williams beschriebenen Gesellschaft zählt.

Genussvoll zeichnet der Autor das Bild eines Systems, in dem man nicht durch Kompetenz vorankommt, sondern durch „Connections“ und Gefälligkeiten, in dem das Ansehen einer Person sowie der Familie, der sie angehört, ihr wertvollstes Gut darstellt. Die mit feiner Ironie vorgetragene Karikatur unserer eigenen Gesellschaft ist dabei ebenso amüsant wie interessant und bildet den perfekten

Rahmen für diese Art von Science-Fiction.

Martinez und Caroline Sula – die zweite Hauptfigur – sind gelungene Charaktere, deren Schicksal man gerne verfolgt und die erfrischend unperfekt daherkommen. Der Werdegang und die Entwicklung des Außenseiters Martinez sind spannend – mit ihm hat Williams eine Figur geschaffen, die man gerne auch durch die folgenden Bände begleiten wird und die dabei wahrscheinlich die eine oder andere weitere Überraschung bereit hält.

Beide Charaktere sind glaubhaft, was ihr Handeln und ihre Hintergründe betrifft – wobei besonders Caroline Sula, eine junge Kadettin, die sich ohne die Hilfe mächtiger Freunde

durchs Leben schlagen muss, eine ungewöhnlich umfassende Hintergrundgeschichte spendiert bekommt. In eigenen Kapiteln wird ihre aufregende Vergangenheit geschildert, die auch wirklich wert ist, erzählt zu werden. So entsteht ein sehr detailliertes Bild dieser Figur.

Wer auf reine Action steht und kein Freund großer Charakterentwicklungen ist, sei gewarnt: In diesem Buch wird ein Gutteil der Erzählzeit in eher ruhigen Passagen den Hauptfiguren gewidmet. Das Ergebnis ist aber nicht langweilig – im Gegenteil.

Natürlich bekommt man auch Handfestes geboten: Raumschiffe, Weltraumschlachten, Technologie, Aliens – Freunde der Space Opera kommen auf ihre

Kosten, ohne dabei das Gefühl zu haben, einen Standardaufguss aus bekannten Zutaten zu lesen. Ehrlicherweise sollte man aber auch sagen, dass *Der Fall des Imperiums* zwar unterhaltsam und spannend ist, mit seiner geradlinigen Handlung aber nicht ganz in der Liga der „Großen“ mit ihren tiefgründigen und komplexen Handlungen mitspielt. Dafür fehlen einfach jene Ideen, die den Leser in ungläubiges Staunen versetzen.

Fazit

Wer Space Opera mag, wird Williams lieben. Spritzige Science-Fiction mit tollen Charakteren und einer unterhaltsamen Handlung – der Auftakt zu einer vielversprechenden Trilogie.





Regie und Drehbuch: Andy Wachowski, Lana Wachowski
Darsteller: Mila Kunis, Channing Tatum, Sean Bean, Eddie Redmayne, Douglas Booth
Format: Dolby, PAL, Widescreen
Sprache: Italienisch, Deutsch, Englisch, Französisch (nur auf DVD)
Untertitel: Französisch, Niederländisch
Region: Region 2/
Bildseitenformat: 16:9 - 2.40:1

Warner Home Video (2014),
122 Minuten, circa 5-10 EUR
DVD und Blu-ray

Jupiter Ascending

Eine Rezension von Judith Madera

Jupiter Jones träumt davon, etwas Großes zu vollbringen. Bisher hat es jedoch nur zu einem Job als Putzfrau gereicht. Als sie eines Tages von Außerirdischen angegriffen wird und der genetisch modifizierte Alien-Jäger Caine ihr zur Hilfe kommt, verändert sich ihr Leben schlagartig. Der mürrische Ex-Soldat erklärt ihr, dass sie exakt die gleiche DNA wie die verstorbene Königin der unermesslich reichen und mächtigen Abrasax-Familie hat und ihr damit deren galaktisches Erbe zusteht. Dazu gehört unter anderem der Besitz der Erde.

Allerdings gehört diese noch dem ersten Sohn der einstigen Königin, Balem, der Jupiters

Heimatplaneten „ernten“ will, was bedeutet, dass er den Menschen ihre Lebenszeit stehlen will, um sein eigenes Leben zu verlängern. Einzig die Anerkennung Jupiters als Wiedergeburt der Königin kann die Welt retten.

Auch die anderen Kinder der toten Königin haben es auf Jupiter abgesehen, da ihre Existenz deren Machtgefüge durcheinanderbringt. Während ihre Schwester Kalique versucht, Jupiter die Annehmlichkeiten ihrer galaktischen Macht aufzuzeigen und sie damit vermutlich zu instrumentalisieren, macht ihr ihr Bruder Titus Avancen. Er will Jupiter heiraten, um seine Geschwister zu übervorteilen, und verspricht,

ihr die Erde zum Geschenk zu machen. Der finstere und größtenwahnsinnige Balem dagegen entführt kurzerhand Jupiters Familie und stellt Jupiter vor die Wahl: Ihre Familie oder die Erde.

Eine gescheiterte Space Opera

Eigentlich hat *Jupiter Ascending* alles, was eine moderne Leinwand-Space-Opera braucht: galaktische Verstrickungen, adliges Machtgehabe, fremdartige Planeten, riesige Raumschiffe, die Liebe zwischen einer Prinzessin und einem gefallenen Soldaten, eine Prise Humor und allerhand grandiose Effekte, die den Film zum interstellaren Augenschmaus machen.

Allerdings gelingt es den Wachowski-Geschwistern, die zuvor mit *Cloud Atlas* bewiesen, dass sie selbst komplizierte Stoffe perfekt inszenieren können, nicht, eine schlüssige und packende Story um ihr Effektspektakel herum zu stricken. Nach

einem recht klischeehaften Beginn, bei dem man sich bereits fragt, wieso eine verträumte (und natürlich super-attraktive) Putzfrau ein königliches Erbe antreten soll, wissen einzig ein Intermezzo in der galaktischen Bürokratie und die Börsartigkeit von Balem wirklich zu überzeugen.

Was Kalique von Jupiter will, wird niemals richtig klar. Es sieht aus, als wolle sie Jupiter auf ihre Seite ziehen, aber wozu, erschließt sich dem Zuschauer nicht. Vor allem spielt Kalique, nachdem sie Jupiter ihren Reichtum und ihre Macht auf einem fremden Planeten gezeigt hat, keine Rolle mehr.

Ähnlich ergeht es Titus, der sich auf fast schon widerwärtige Weise an Jupiter heranschmeißt und eine bombastische Hochzeit arrangiert. Balem darf dann als Bösewicht fürs Finale herhalten und kommt immerhin herrlich fies rüber. Dabei wirkt es, als würden die einzelnen Hand-

lungsteile schlicht abgehakt. Von Verbindungen innerhalb der Story oder gar Glaubwürdigkeit keine Spur.

Die Handlung wirkt wie ein missglückter Mischmasch aus *Star Wars* und Shakespeare und schafft es nicht, die teils sehr interessanten Ideen zu einem stimmigen Ganzen zu verbinden.

Jupiter Ascending ist zudem ziemlich vorhersehbar, denn natürlich verknallt sich Jupiter bald in ihren genetisch aufgemotzten Ritter, der zugegebenermaßen ziemlich cool wirkt. Er spendiert dem Film einige beeindruckende Kampfszenen mit tollen Effekten. Allerdings hat auch er außer seiner Coolness wenig zu bieten; ebenso lassen sich alle anderen Figuren auf wenige Eigenschaften reduzieren.

Nicht einmal der eigentlich großartigen Mila Kunis gelingt es, Jupiter als starke Persönlichkeit zu präsentieren. Viel zu sehr wird das Mädchen von der Erde, das plötzlich die Wiedergeburt

der Königin der ganzen Galaxie ist, von ihren adligen Geschwistern herumgezerrt. Sie stolpert durch die wirre Handlung und trägt selbst kaum etwas dazu bei. Vielleicht hätte es drei (oder mehr) Filme gebraucht, um den Charakteren echtes Leben einzuhauchen und die zahlreichen Verstrickungen nachvollziehbar darzustellen.

Fazit

Jupiter Ascending hat eigentlich alles, was eine spektakuläre Space Opera braucht, und schafft es trotzdem nicht, eine mitreißende Geschichte zu erzählen. Die Handlung wirkt lieblos zusammengestückelt, die Charaktere bleiben blass und erfüllen lediglich den Zweck, den Zuschauer von einem visuellen Highlight zum nächsten zu geleiten.



PERRY RHODAN als Comic –

Ein alter Held will neu erfunden werden

Ein Artikel von Kai Hirdt

Perry Rhodan mag nicht die älteste Space Opera sein – sicher aber ist sie die langlebigste und erfolgreichste. Seit 1961 reist der Weltraumheld ins All. Seit nunmehr 55 Jahren erscheint jede Woche ein neuer Heftroman über seine Abenteuer und Erlebnisse.

Rhodan ist unsterblich geworden, hat sich vom Soldaten zum Diplomaten gewandelt, hat in über 3000 Jahren die Erde regelmäßig, die Milchstraße häufig und das Universum einige Male vor der Vernichtung bewahrt. Er hat fremde Galaxien und Universen bereist, war zwanzig Millionen Jahre in der Vergangenheit und eine Milliarde Jahre in der Zukunft. Jahrhunderte war er

verschollen, sein Gehirn wurde aus seinem Körper gestohlen, eigenhändig musste er seine böse Inkarnation aus einem Anti-

Universum niederkämpfen. Eine durchaus bewegte Vita, kann man sagen.

Ein Stoff für viele Medien

Ähnlich vielfältig wie die Lebenswege des Helden sind die Formen, die Rhodans Geschichte in unserer realen Welt annimmt. Heftromane, Taschenbücher, Hardcover, Rollen-, Brett-, Karten- und Computerspiele, Modellbausätze, Spin-off-Serien, Hörspiele, Comics ... (und dieser Kinofilm aus den Sechzigern, über den die Fans nicht besonders gerne sprechen.) Der Autor dieser Zeilen hatte das Vergnügen, Romane für drei Serien aus dem Perryversum zu



schreiben, für zwei Comicreihen die Skripte zu gestalten, und für ein Smartphone-Textadventure habe ich die Story entwickelt und die Texte verfasst.

Es ist eine faszinierende Arbeit, die Stoffe des Perryversums in unterschiedliche Medien zu transportieren, weil jedes Medium völlig anders funktioniert. In einem Roman kann man tief in die Figur hineinschauen, ihre

Gedanken miterleben. Es kann ungemein faszinierend sein, eine Figur stundenlang in einem winzigen Raum schmoren zu lassen, während sie Fluchtpläne entwirft, sich Vorwürfe macht, Rachepläne schmiedet – und dabei kein einziges Mal einen Finger krümmt. Nun stelle man sich dieselbe Szene über vier, fünf Seiten gedehnt in einem Comic vor ... Perry Rhodan liegt auf einer Pritsche, immer wieder aus

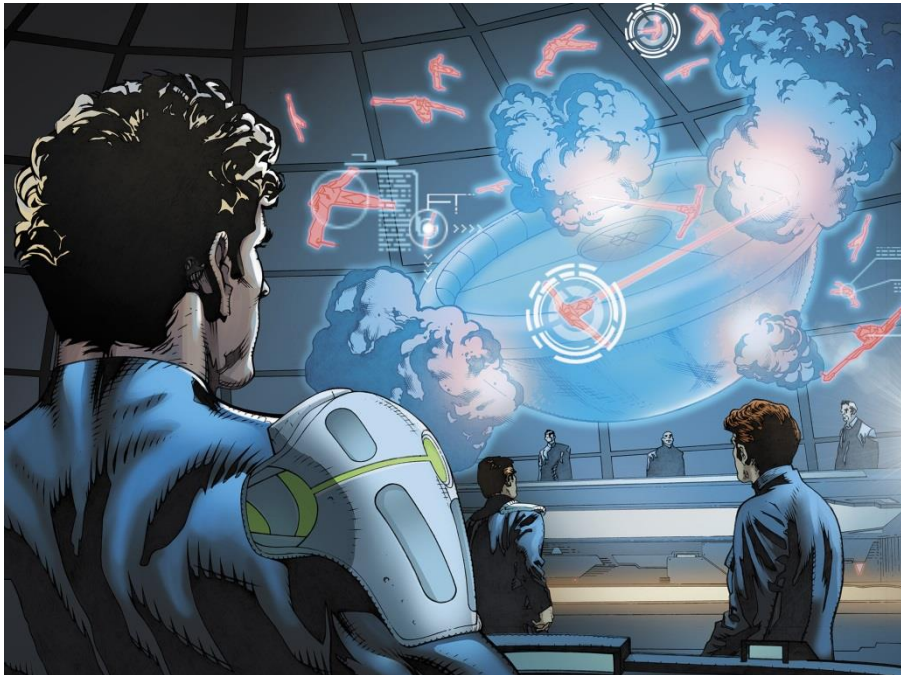
anderen Perspektiven, stets mit anderen Denkblasen ...

Nicht soooo spannend, oder?

Die Eier legende Wollmilchsau im All

Spannung war aber das Ziel bei den neuen PERRY RHODAN-Comics, die seit 2015 bei Cross Cult erscheinen. Glasklar war, dass wir unsere Geschichte comicgemäß erzählen müssen, also mit starken Bildern. Die haben wir: gigantische Raumschiffe, explodierende Raumschiffe, fremdartige Außerirdische, schöne Frauen und kernige Männer (ja, ich weiß, dass das ein Klischee ist – aber immerhin machen wir das geschlechtergerecht. Und es macht Spaß.)

Viel anspruchsvoller ist es jedoch, nicht nur gute Bilder zu finden, sondern mit der Geschichte auch dem Stoff PERRY RHODAN gerecht zu werden. Die Aufgabe, die wir uns gesetzt hatten: eine Story zu finden, die



neuen Lesern einen leichten Einstieg und langjährigen Fans der Romanserie interessante neue Inhalte bietet.

Nicht ganz anspruchslos, denn es muss eine Geschichte entstehen, die für zwei völlig unterschiedliche Lesergruppen funktioniert. Ein Beispiel: Viele gute Comicreihen – die, die über reines Crashboombang hinausgehen – nehmen sich zu Beginn die Zeit, ihre Hauptfiguren ausführlich vorzustellen. Wenn ich einem Stammleser aber seitenlang erkläre, wer Perry Rhodan ist, sagt der (zurecht): „Danke, das wusste ich jetzt aber schon.“

Wie löst man das Problemchen? Am Ende macht es die Mischung: Es gibt einige neue Figuren, die für beide Lesergruppen interessant sind und denen sich der Comic ausführlich widmet. Die draufgängerische, aber etwas tollpatschige Pilotin Belayn. Die insektenhafte, undurchsichtige Außerirdische Tr’Frel.

Neben ihnen bekommt das bekannte Personal seine Einfüh-

rung – darunter Urgesteine wie der Ilt Gucky, der Haluter Icho Tolot und natürlich Perry Rhodan höchstselbst.

Wer irgendwann in die Rhodan-Serie hineingeschaut hat, findet sich also direkt im Kreise alter Bekannter wieder und sieht diese alten Freunde direkt in Aktion. Schon das erste Heft der neuen Reihe bringt unsere Helden zu einer schwer umkämpften Raumstation. Dort geraten sie zwischen die Fronten und müs-



sen in einem Konflikt, den sie nicht verstehen, eine Seite wählen. Nur unter Aufbietung all ihrer Fähigkeiten kommen sie mit heiler Haut davon ... Dann stecken sie aber auch schon drin im Kampf um die Galaxis Umal, und wie sich zeigt, haben beide Seiten in diesem Kampf gute Argumente auf ihrer Seite. Damit kommt es auch zu Spannungen in unserem Heldenteam.

Quantensprung mit dem zweiten Dreiteiler

„Quantensprung“ ist eines der am häufigsten falsch benutzten Wörter, denn oft wird es benutzt, um einen sehr großen Fortschritt zu bezeichnen. Dabei ist ein Quantensprung etwas, das sich im Bereich des Allerkleinsten abspielt. Und insofern passt das Wort für die Erfahrung mit den neuen Heften sehr gut: Der erste Dreiteiler ist abgeschlossen und liegt mittlerweile als Hardcover-Sammelband vor. Wir arbeiten gerade an den Bänden 4 bis 6 –



Band 4 wird gezeichnet, und ich werkele am Skript von Band 5. Eine überraschende Erkenntnis für mich als Autor: Wir machen in der Produktion eigentlich nicht viel anders als beim Anfang, aber es fühlt sich anders an. Reifer. Erwachsener. Runder. Ich kann jetzt erzählerisch völlig

andere Dinge angehen als in den ersten Bänden. Wir schreiben jetzt nicht mehr die Comics zu den Romanen, sondern wir schreiben die Fortsetzung der ersten Comicgeschichte, und ich muss nicht mehr dieses etwas eigenartige Schreiben für zwei Zielgruppen gleichzeitig betrei-

ben – nein, die Zielgruppe ist jetzt einheitlich: Die Leser haben die Welt und die Figuren des PERRY-RHODAN-Comics kennengelernt.

Natürlich, wenn ich Elemente aus den Romanen übernehme, muss ich die immer noch für Neuleser einführen und erklären. Das passiert jedoch jetzt wesentlich seltener als im ersten Dreiteiler, denn ich kann jetzt auf dessen Fundament aufbauen. Ich kann also in den Romanen wildern, wenn ich einen coolen Einfall habe – aber ich muss mich nicht mehr daraus bedienen, um überhaupt die Welt aufzubauen, in der unsere Handlung spielt. Ich fand schon unsere erste Geschichte gut, aber ich bin gerade wirklich erstaunt, wie die zweite sich entwickelt – das ist noch einmal eine gute Schippe mehr.

Antiintuitives Arbeiten ... oder: Was muss, das muss

Der Zeichner Marco Castiello hat ein sehr viel besseres Gefühl für

die Figuren bekommen. Auch das macht die Comics zu meinem aktuellen Lieblingsprojekt. Auch wenn es sicher die anstrengendste Sache ist, an der ich im Augenblick arbeite.

Als Autor ist es sehr ungewohnt für mich, in einem Team zu arbeiten. Schreibe ich einen Roman, lesen der Lektor und der Redakteur drüber und geben Feedback – aber erst, wenn ich fertig bin. Normalerweise bin ich bei der Arbeit in einer Art Konzentrationstunnel. Ich kann problemlos acht Stunden am Stück an einem Text arbeiten. (Wenn ich mal wieder einen Abgabetermin zu versauen drohe, auch zwölf. Aber dann biete ich keinen schönen Anblick.) Langer Rede kurzer Sinn: Ich mache eine Sache, die richtig, und dafür nichts anderes.

Anders funktioniert die Arbeit bei den Comics. Ich bekomme irgendwann eine E-Mail mit den Entwürfen für die nächsten drei Seiten, und dann muss ich (meist

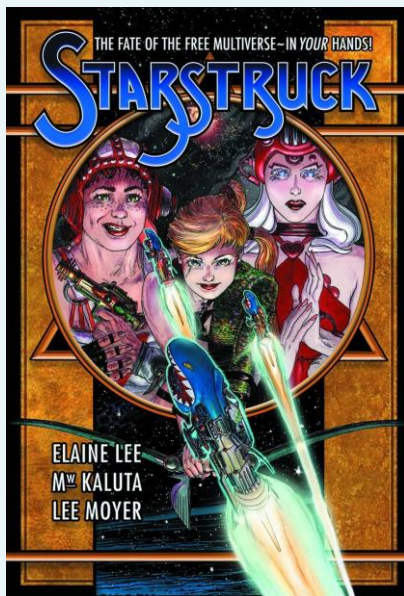
obwohl ich mich gerade in ein völlig anderes Projekt eingedacht habe) mir diese Seiten anschauen und Feedback geben, und zwar möglichst noch am selben Tag, damit die Arbeit weitergeht. Und das heißt nicht nur anschauen, ob mir die Bilder gefallen. Das tun sie sowieso, das ist einer der Vorteile, wenn man mit einem Profi von Marcos Kaliber zusammenarbeitet.

Das Problem ist vielmehr: Ich muss prüfen, ob alles, was im Skript wichtig ist, auch den Platz auf die Seite gefunden hat. Manchmal ändert der Zeichner Dinge ab, damit die Seite besser aussieht. Meist ist das Ergebnis klasse, manchmal raufe ich mir den Bart – wenn ich ihm ein cooles Bild kaputt machen muss, weil leider etwas fehlt, das aber fünf Seiten später ganz, ganz wichtig werden wird für den Fortgang der Geschichte. Dazu muss ich mich aber selbst erst einmal dran erinnern, dass dieses Etwas benötigt wird. Ich muss

also jedes Bild mit dem Skript vergleichen, das ich mehrere Monate zuvor verfasst habe ... In einer Fremdsprache ... Und mich bei jeder Zeile daran erinnern, ob ich mir **wirklich** etwas dabei gedacht habe, oder ob das nur ein bisschen Kolorit war, auf das man genauso gut verzichten könnte ...

Dieses „immer mal wieder ein bisschen“ ist ziemlich genau das Gegenteil meiner intuitiven Arbeitsweise. Aber das bringt das Comicschreiben eben mit sich. Wenn das Resultat gut wird, dann kann ich gut damit leben. Und bisher bin ich sehr, sehr stolz darauf, was wir da machen. Ich freue mich, wenn viele Interessierte vielleicht durch die Comics den Einstieg in den wahnsinnig reichhaltigen Kosmos von PERRY RHODAN finden – das mit Sicherheit reichhaltigste und vielgestaltigste Science-Fiction-Universum, das auf Erden je geschaffen wurde.





Autoren: Elaine Lee (Autor), Michael Wm. Kaluta, Lee Moyer
Verlag: IDW Publishing (2012)
Genre: Science Fiction / Comic

Taschenbuch
360 Seiten, circa 30,00 EUR
ISBN: 978-1613774397
Hardcover, circa 120,00 EUR
ISBN: 978-1600108723

Starstruck

Eine Rezension von Kai Bosse

Ist das ein Vogel-Comic? Ein Flugzeug-Comic? Nö, aber trotzdem superb!

Der scheinbar unsterbliche Comic-Serien-Klassiker STARSTRUCK, 1982 geboren und immer wieder erneuert/erweitert, bis zuletzt in dieser aktuelleren Sammel-Ausgabe, von Serien-Erfinderin/Texterin/Ex-Theater-Schauspielerin Elaine Lee und Zeichner Michael Kaluta, brillant koloriert von Lee Moyer und saraszen lexikografiert* von Todd Klein, schlägt quer durch alle Mainstream-Sterne ...

Und macht alles ganz anders:

- ◆ Es gibt keinen wirklichen Plot, sondern nur eine liebevoll lange und ausführliche Aufstel-

lung des Personals, dann die Zusammenkunft der „Guten“ – einer blonden Amazone namens Molly (mittig auf dem Coverbild) und einer kräftigen Dame Raubein namens Brucilla (links) – und anschließend ihre Flucht vor den anderen durchs All. Nur sind die Guten nicht immer gut, und auch nicht immer klug; und die Bösen haben schockierend viele Seiten (einige ziemlich krass – z. B. was Mollys Stiefschwester Verloona so zu sich nimmt).

- ◆ Figurenzeichnungen – auch die inhaltlichen meine ich hier – sind so gut wie nie schwarzweiß. Alle sind korumpierbar. Keine(r) verhält sich „konform“! Großartig!

◆ Die Texte sind überwältigend detailliert und ausführlich. Es braucht etwas Mut, um sich dem Text überhaupt zu stellen (wenn man den mal nicht hat, geht aber auch einfach eine stumme bewundernde Aufnahme der Zeichnungen und gekonnt kolorierten Hintergründe). Sie beschreiben die komplexe Welt rund um Molly und ihre „königliche“ Heldennutter – bevölkert mit Menschen, die eher keine Weitsicht haben, die die Hälfte des Planeten Erde wegbliesen und dann holografisch wieder „aufbauen“, damit keiner es merkt!

◆ Vor allem aber beeindruckt die feministische Ausgelassenheit vieler Figuren! Molly – Heldennamen „Galatia 9“ – ist eine überzeugte Amazone; also hat sie natürlich einen im wahrsten Sinne scharfen Bogen, und dafür musste dann auch eine Brust dran glauben. Ist doch klar! Brucilla ist eine Raubaukin obersten Grades, die

ständig unanständige Witze erzählt. Sex-Varianten aller Art werden gezeigt, aber angenehm „nebenbei“ und nicht so „geil“, wie es in manchen heutigen Comics gängig ist. So gut wie jede Frauenrolle ist nicht das, was man(n) damals und sogar noch heute in Mainstream-Drehbüchern vorfindet!

◆ Das Ganze ist mit einer großen Hingabe/Liebe gemacht worden. Unendlich viel Arbeit über viele Jahrzehnte steckt da drin. Es waren insgesamt fast zehn Verlage, die Teile des Werks veröffentlichten! – Die gute Nachricht: Das Kult-Event geht weiter! Es sollen in den nächsten Jahren weitere Episo-



den folgen! Insbesondere der detektivisch begabte Kriegsheld Harry Palmer soll der Fokus einer Serie sein. (Im besprochenen Band gibt es außerdem ein paar Folgen einer Prequel-Mini-Serie Galactic Girl Guides, die u. a. teilweise die Kindheit Brucillas beschreibt.)

Am Ende sieht man(n) die dreizehn Episoden als ein riesiges, elegant herumkurvendes, schillerndes, künstliches Gehirn, in dem sich vortrefflich traumwandelt, von dem man(n) aber nur zehn Prozent versteht. Es stehen

also noch viele erneute Besuche in die Welt von Galatia Lee und ihren Mitarbeitern an – und der Rezensent freut sich darauf!

P. S.: Der Rezensent ist stolzer Eigentümer der großformatigen Hardcoverausgabe des oben abgebildeten Sammelbandes. Leider ist diese bei den üblichen Online-Händlern hier und da nicht mehr zu bestellen!! Man(n) suche ein wenig und werde fründig. Es soll auch noch leserdevote Buchhandlungen geben, die phantastische Stoffe aus verschollenen Lagern herausluch-

sen. Zur Not geht auch das Online-Lesen auf der großartigen Website der MacherInnen inkl. interaktiven Fragezeichen-Rechtecken, die zum Glossar führen. Dort im „Store“ kann man(n) auch andere Papierausgaben erwerben ...

P. P. S.: (Sonderbetrachtung eines Beispiels aus dem Band für den PHANTAST): Die Ausschnitte einer Doppelseite rekapitulieren das allererste Treffen der beiden STARSTRUCK-Heldinnen: Käpt'n Molly, die sich als offiziell installierte Omegazone (!) den Alias Galatia 9 zulegte, und Brucilla, auch „The Muscle“ genannt, in einer Kneipe auf der Weltraumstation Recreation Station 47. Brucilla, kurz Bru, war kurz vorher ziemlich laut geworden, worauf Cap G. 9 sie kurz, aber deutlich bat, einen Gang hinunterzuschalten – „muffle your jets“ –, woraufhin Bru sich laut fragte, wo sie so ein Pupsstimmchen schon mal vernommen habe ... es sei wohl ein



Schweinchen gewesen. Man(n) beachte nebenbei des Käpt'ns schräge Oberweite, passend zu einer bogenschießenden Amazone von Rang.

Serviert bekommen die beiden dann jeweils ein „Doppel-Todeskommando“; dazu wird ihnen vom Bartender – übrigens der Harry Palmer, von dem weiter oben die Rede war – empfohlen, das hurtig zu konsumieren,

bevor Brennlöcher in der Kneipentheke entstehen.

Im Hintergrund hier und da zu sehen ist die ein oder andere vollautomatisierte Erotica Ann, immer erkennbar an dem roten Helm, weißen, perfekt gelegten Haaren und dem Herz-Halsband; dahinter verbirgt sich eine Art Schwarmintelligenz, die an der ein oder anderen Stelle im

Achterbahnplot der Sternengezogenen nicht ganz unwichtig ist. (* keine Ahnung, wie man(n) das auf Deutsch nennt, wenn ein Mensch die eigentlichen Texte in die Sprechblasen usw. hineinmalt.)

[Kais Komik Blokk](#)

[Kais englischer Blog](#)



Paul McAuleys *Der stille Krieg*

Betrachtungen von Dennis Kock und Rainer Skupsch

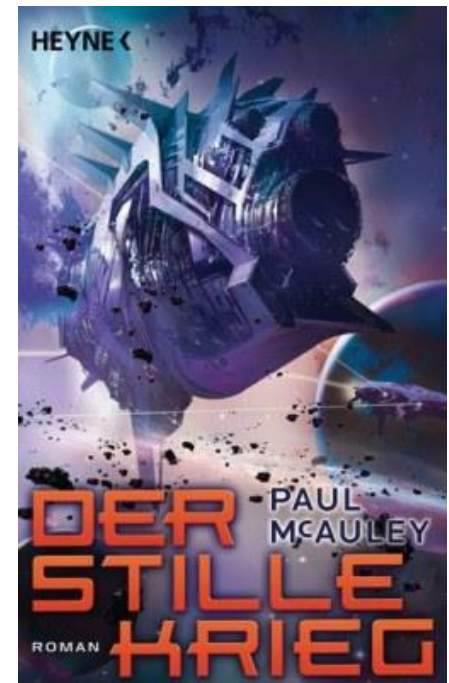
Im Universum von Paul McAuleys Roman *Der stille Krieg* führte ein 21. Jahrhundert des wirtschaftlichen Niedergangs, der Umweltzerstörung und der Kriege letztlich dazu, dass wenige repressive Großreiche unseren Planeten unter sich aufteilten. Die Menschen, die sich mit dieser Entwicklung nicht abfinden wollten, besiedelten das innere Sonnensystem.

Doch dieser Prozess verlief nicht friedlich. Es kam zu einem ersten Krieg zwischen der Erde und ihren Kolonien, in dem beide Parteien versuchten, einander zu vernichten. Danach flüchteten die Kolonisten ins äußere Sonnensystem und gründeten vor allem auf den Monden des Saturn und Jupiter in einer lebens-

feindlichen Umgebung autonome, demokratische Staatsgebilde.

Gleichzeitig begannen die Menschen der Erde, in mühsamer Arbeit ihren Planeten zu renaturieren, ein langwieriger Prozess, der auch im frühen 23. Jahrhundert – wenn die eigentliche Romanhandlung einsetzt – lange noch nicht abgeschlossen ist. In Groß-Brasilien etwa, einem von wenigen einflussreichen Familien beherrschten feudalen Staatengebilde, zu dem praktisch ganz Amerika gehört, leben die meisten Menschen – unter oft widrigsten Bedingungen und de facto in Sklaverei – in städtischen Ballungsräumen, während Biologen versuchen, das übrige Land von den Wunden der Ver-

gangenheit zu heilen. Umweltschutz ist eine geradezu heilige, religiös besetzte Aufgabe: Die bedeutendsten Naturwissenschaftler werden offiziell als



Zauberer betitelt. Zwei großbrasilianische Biologinnen sind die Hauptfiguren des Romans: Einmal ist da Macy Minnot, eine junge Ökologin, die große Befriedigung in ihrer Arbeit in der Natur findet, im Verlauf des Romans aber immer mehr zum Spielball der diversen Ränkeschmiede wird.

Sri Hong-Owen andererseits hat es in der wissenschaftlichen Hierarchie des Reiches weit ge-

bracht. Insgeheim träumt sie davon, mit der sagenumwobenen Zauberin der Außenwelten, Avernus, in Kontakt zu treten und von ihr zu lernen. Im Alltag allerdings sichert sie ihre Position dadurch ab, dass sie für die Regierenden per Gentechnik super-intelligente neue Wissenschaftler erschafft (und bei Gefahr wieder umbringt) bzw. das Militär mit genetisch verbesserten Piloten und geklonten Soldaten versorgt.

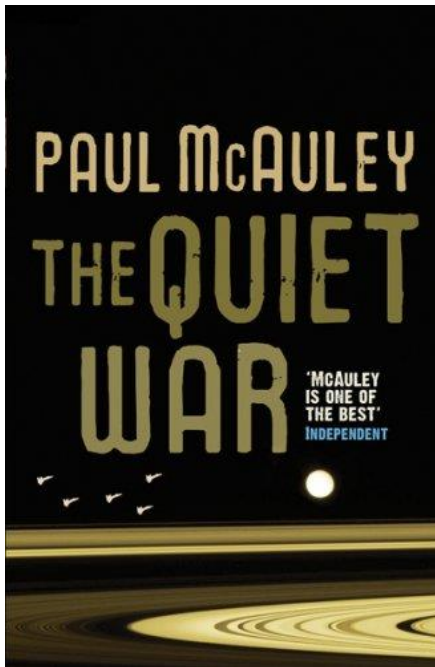
„Hard SF about a war over the direction of human evolution.“

(Paul McAuley in einem Interview in infinityplus 2008)

Eigentlich stehen Sris Tätigkeiten in krassem Widerspruch zur Staatsreligion Groß-Brasiliens, die alles Natürliche vergöttert und in der weit verbreiteten Anwendung von Gentechnik unter den Außenweltlern einen Beweis für deren Verkommenheit sieht. Zu Beginn des 23. Jahrhunderts ist für viele Politi-

ker Groß-Brasiliens der Punkt erreicht, an dem es gilt, die Außenweltler auch gegen deren Willen *heim ins Reich* zu bringen, bevor diese sich innerlich wie äußerlich immer mehr von den Bewohnern der Erde entfernen und womöglich beginnen, fremde Sonnensysteme zu kolonisieren.

Andere Kreise streben nach Ausöhnung und verabreden mit den Bewohnern Kallistos, als Zeichen des guten Willens ein Biomprojekt (eine Art Park) auf der Oberfläche des Jupiter-Mondes zu errichten. Zu dem brasilianischen Personal, das ausgeschiedt wird, gehört auch Macy Minnot, die bald schon erkennen muss, dass einige Mitreisende – vor allem der Diplomat Loc Ifrahim – alles tun, um den Erfolg des Projektes zu hintertreiben. Der stille Krieg hat längst schon begonnen, und seine Fortschritte werden dem Leser aus wechselnden Perspektiven beschrieben: aus der Macys,



Hong-Owens, Ifrahims sowie denen zweier *Geschöpfe* Sri Hong-Owens, des Piloten Cash Baker und des geklonten Attentäters Dave #8.

Dennis Kock: Rainer, das Positive zuerst: Bei unserer Lektüreauswahl handelt es sich ganz zweifelsfrei um Space Opera. Leider war es das auch schon, was ich an Positivem über dieses Buch sagen kann: Denn ansonsten ist *Der stille Krieg* vor allem langatmig – und so uninspiriert vorgetragen, dass ich McAuley nahezu jegliches erzählerische Talent absprechen möchte.

Eine gewisse Langatmigkeit findet man ja oft bei komplexen Ideen und Handlungen – allerdings habe ich auch nach diesen Dingen vergeblich gesucht. Vielmehr hatte ich das Gefühl, dass über achtzig Prozent der Handlung darin bestehen, auf den bevorstehenden Krieg zu warten. Zugegeben: Das Buch heißt *Stiller Krieg*, aber das war

mir dann doch zu wenig. Wie ist es Dir ergangen?

Rainer Skupsch: Hallo, Dennis! Recht hast Du. Mir ging es bei der Lektüre ähnlich wie Dir. Eigentlich sollte man uns fürs Durchhalten einen Orden verleihen. Aber halt, ich kriege mich jetzt besser ein, sonst verlieren wir nach solch einem Anfang auch den letzten Leser. Schließlich ist ja alles gesagt ... oder etwa nicht?

Ein Stück weit stutzig macht mich, dass *Der stille Krieg* im englischsprachigen Raum tendenziell wohlwollend (Abigail Nussbaum: *I'm not sorry to have read The Quiet War ... but neither will I make an extra effort to seek out its conclusion.*) bis enthusiastisch (Adam Roberts: *This book is quietly brilliant. It will probably prove to be – quietly – the best science fiction novel of the year.*) aufgenommen wurde und es immerhin bis auf die Shortlist des Arthur C. Clarke Award

brachte. (Hmm, Letzteres heißt natürlich nicht viel, für SF-Preise wird allerorten atemberaubender Schrott nominiert – aber *das* Fass mache ich besser nicht weiter auf.)

Was also gefiel den angelsächsischen Rezensenten bei Erscheinen des Buches 2009?

Vielleicht waren es eher die Absichten McAuleys als das, was er letztlich zu Papier brachte? In meinen Augen ist *Der stille Krieg* ein Roman (oder besser: eine erste *Romanhälfte*), der auf keinen Fall die Art Ermächtigungsliteratur liefern will, die sich sonst oft im Science-Fiction-Genre findet: eine Geschichte, in der Gut gegen Böse kämpft und der tapfere Held den Sieg ermöglicht – der Stoff, aus dem die Träume vieler junger und jung gebliebener Leser sind.

McAuley will eine realistische Geschichte erzählen und schafft das auch. Seine Kriegsparteien leisten Bedeutendes im Bemühen, das Leben auf der Erde bzw.

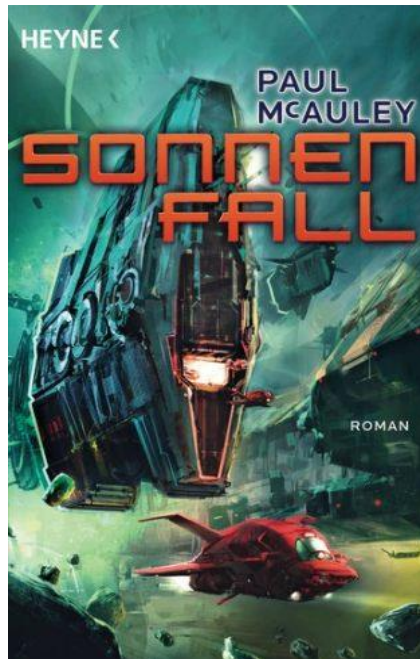
im äußeren Sonnensystem lebenswerter zu machen (sichtbares Symbol dafür ist das gemeinsame Biomprojekt auf Kallisto). Letztlich kommt es zu einem ungleichen Krieg, der nicht unvermeidlich scheint, sondern geführt wird, weil sich einflussreiche Kreise durchsetzen und die friedliche Koexistenz sabotieren. (Rezensenten des Jahres 2009 fühlten sich an George W. Bushs Irakkrieg erinnert).

Die zwei weiblichen Hauptfiguren und drei männlichen Nebenfiguren des Romans sitzen dabei nicht an den entscheidenden Schalthebeln der Macht, sondern sind jederzeit gefährdete Bauern. Was mir durchaus an der Geschichte gefallen hat, ist ihre Nachvollziehbarkeit im Einzelnen. Es gibt Szenen, die zwar nicht neu sind, aber immer wieder wirkungsvoll:

- ◆ wenn etwa eine Diskussion nicht durch die besseren Argumente entschieden wird,

sondern dadurch, dass die eine Person die andere jederzeit töten könnte („Macht hat Recht“);

- ◆ wenn Sri Hong-Owen willfährig Morde begeht, um von den wirklich Mächtigen nicht selbst ermordet zu werden;
- ◆ wenn Macy Minnot auf ihrer Odyssee durchs äußere Sonnensystem Vorurteilen begegnet, die einem aus den Kommentarspalten von Internetzeitungen oder aus



dem Munde von ‚Das wird man ja wohl noch sagen dürfen‘-Bürgern vertraut sind;

- ◆ wenn Macy als Verräterin gebrandmarkt wird, nur weil sie sich nicht für die Kriegspropaganda der Außenweltler instrumentalisieren lassen will.

Kein Zweifel, McAuleys Absichten bei diesem Buch finde ich ehrenwert, nur bei der Ausführung hapert es. Im englischen Original heißt der Roman *The Quiet War* (quiet = still, ruhig), und still, ruhig ist an diesem Buch fast alles – nicht nur der Weltraum und das politische Pläneschmieden im Hintergrund, nein, auch die ganze Erzählweise und Sprache.

Eine englische Rezension erwähnt die (selbst für einen nie zum Überschwang neigenden Autor wie McAuley auffällige) bemüht schlichte, ja trockene Wortwahl, *mehrere* kritisieren die große Distanz des Erzählers, der ständig dem *telling* den Vorzug

vor dem *showing* einräumt, gegenüber seinen Figuren. Mir scheint, im Bemühen, jeglichen Military-SF-Enthusiasmus zu vermeiden, lässt McAuley das Pendel zu weit in die Gegenrichtung ausschlagen. Seine lakonisch beschriebenen männlichen Nebenfiguren sind ein Klischeeschurke (Loc Ifrahim) und ein Klischee-Top-Gun-Pilot (Cash Baker – wer so heißt, kann nur ein Trottel sein). Lediglich der geklonte Spion Dave #8 konnte bisweilen mein Interesse wach halten, wurde am Ende (also jedenfalls in *dieser* Romanhälfte) aber nur für Routine-Action benötigt.

Etwas interessanter sind Sri Hong-Owen und Macy Minnot – ein Name, bei dem ich immer an Minnie Maus denken musste, was der eigentlichen Hauptfigur der Handlung unrecht tut. Im ersten Teil des Romans (von fünfen) konzentrierte sich McAuley eine Weile darauf zu beschreiben, wie Macy versucht, das

Ränkeschmieden beim Entstehen des Biomprojekts zu überleben. Zu diesem Zeitpunkt hatte ich noch Hoffnungen auf eine packende Lektüre; hier fand sich auch eine der wenigen Szenen, wo McAuleys karger Stil sich als wirkungsvoll erwies: Macy wurde von einem Agenten unter Drogen einer Art Lügendetektortest unterzogen.

McAuley beschränkte sich im Wesentlichen darauf, in dieser Situation, die einer Vergewaltigung sehr nahe kam, nüchtern zu bleiben. Als einziger dramatischer Effekt ‚durfte‘ Macy sich anschließend übergeben. Dann hieß es: Mund abwischen und weitermachen. Hier war weniger wirklich mehr – für den Fortgang der Handlung gilt das nicht. Diese zerfaserte allzu realistisch und ließ mich die Erlebnisse von Figuren miterleben, die mir gleichgültig blieben oder wurden.

Dennis: Eine treffende Analyse, der ich in weiten Teilen nur zustimmen kann. Auf ein paar be-

sonders interessante Punkte möchte ich näher eingehen. Davon muss ich allerdings noch kurz zurückrudern: McAuley jegliches Talent abzusprechen war wohl eher dem Eifer des Gefechts geschuldet; denn natürlich spricht aus diesem Buch eine geradezu minutiös aufgebaute Auswahl an erzählerischen Mitteln.

Wie du schon so schön analysiert hast, zählt hierzu die zurückgenommene und distanzierte Erzählweise genauso wie ein ans pedantische grenzender Realismus, der natürlich die von Dir geschilderten ‚erfreulichen‘ Blüten trägt. Nämlich wunderbar nachvollziehbare Szenen, die man so tatsächlich nicht so oft geboten bekommt und die mit ihrem sterilen Charakter eher an eine Dokumentation erinnern.

Ich habe eingangs erwähnt, dass es sich per Definition wohl um Space Opera handelt – in diesem Zusammenhang finde ich den von Dir erwähnten Punkt inte-

ressant, dass McAuley dem ‚Telling‘ den Vorzug vor dem ‚Showing‘ gibt. Und genau hier ist das Problem.

Denn auch wenn, wie Du richtig anmerkst, beim umgekehrten Erzählprinzip ‚Show, don‘t tell‘ besonders in diesem Genre die Gefahr der Ermächtigungsfantasie, wie man sie auch im verwandten Genre der Military Science-Fiction oft antrifft, besteht (nicht umsonst wurden eigens Begriffe wie ‚Tech Babble‘ erfunden), so ist doch diese nüchtern spröde Erzählweise in einer Space Opera ein Kardinalfehler. Ich finde, eine Space Opera muss Bilder zaubern, muss zum Staunen bringen, kurzum: muss zeigen, anstatt zu erzählen.

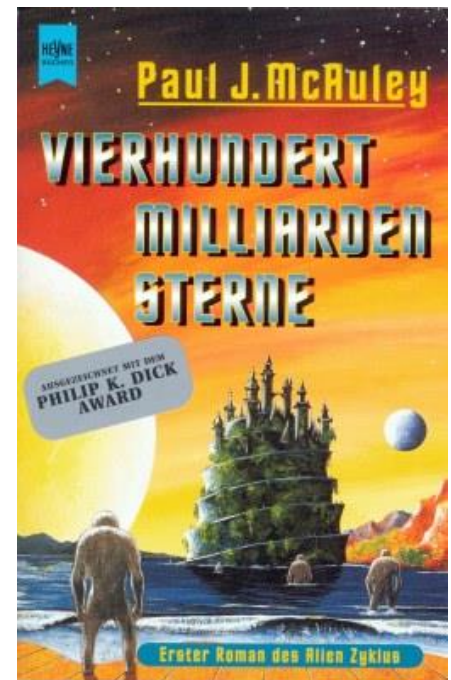
Und die wahren Meister des Genres machen dies, ohne ins Triviale abzudriften: Dan Simmons, Alastair Reynolds und viele weitere. Denn genau das ist der schon in der Namensgebung des Genres mitschwingende Vorwurf: Space Opera, wie in Soap Opera. Doch anstatt dies

wie eine Bürde mit sich herumzuschleppen, muss gute Space Opera diese Implikationen akzeptieren, sie annehmen, denn sonst schwingt das Pendel zu stark in die Gegenrichtung, der gesamte Roman wirkt trocken und irgendwie gehemmt.

Auf der anderen Seite nimmt diese Art der sehr realistischen Ausprägung des Genres in letzter Zeit eher zu – Dietmar Daths *Pulsarnacht* oder Hannu Rajaniemis *Quantum* sind zwei von zahlreichen Beispielen –, sodass wir möglicherweise gerade eine Art ‚Emanzipation‘ eines ‚Spaßgenres‘ erleben. Eine Entwicklung, die durchaus interessant ist und für die es ja vielleicht sogar lohnt, sich durch Romane wie *Der stille Krieg* zu quälen ...

Rainer: Ich glaube, ein Stück weit ist dieser Emanzipationsprozess schon seit Jahrzehnten im Gange. Als ich in Rezensionen zum *Stillen Krieg* mehrfach auf den Begriff Hard-SF stieß, googelte ich ein bisschen herum,

um meine Kenntnisse zu den verschiedenen Subgenres aufzufrischen, und erinnerte mich daran, dass Paul McAuley seit den späten Achtzigerjahren zu den Hauptvertretern der New (British) Space Opera zählt und sich schon damals ausdrücklich dafür aussprach, Texte zu schreiben, die mehr Wert auf Realismus, Figurenzeichnung und wissenschaftliche Korrektheit legen. Gerade naturwissenschaftlich



interessierte Leser bekommen von dem studierten Biologen McAuley meist einiges geboten. Im *Stillen Krieg* gestattet er sich mehrfach die von Dir angesprochenen quasi dokumentarischen Textabschnitte: seitenlange Exkurse zu den technischen Details von Weltraumhabitaten oder Gärten auf atmosphärelosen Asteroiden. Wirklich interessiert haben die mich in dieser Ausführlichkeit nicht (und manchmal habe ich sie auch überschlagen), aber anderen Menschen bieten gerade solche Passagen womöglich einen vergleichbaren *sense of wonder* wie Todessterne oder das an anderer Stelle in dieser PHANTAST-Ausgabe von Kai Meyer beschworene Monster im Inneren eines Asteroiden, das in *Das Imperium schlägt zurück* beinahe den *Millenium Falcon* verspeist.

Mir ist im Laufe der Jahre (ich bin jetzt 51) die Begeisterung für die Space Opera abhanden gekommen, jedenfalls für die Sorte,

die sich darauf konzentriert, mit Raumschiffen durchs All zu düsen. Wenn ich mir vorstelle, wie kalt und riesig das Weltall ist, wie winzig die Planeten und wie gigantisch die Abstände zwischen ihnen, dann ist mir eher klaustrophobisch als enthusiastisch zumute.

McAuleys Forderungen an eine neue Space Opera treffen bei mir auf offene Ohren. Aber sind das nicht Forderungen, die man an jede Art gute Literatur stellen sollte/kann? Leider bin ich kein Space-Opera-Experte. Eigentlich interessiert mich nicht einmal, ob ein Text der Space Opera, der Hard-SF oder der Planetary Romance zuzurechnen ist, zumal die Definitionen so klar nicht zu sein scheinen.

Natürlich gibt es Wow-Effekte, die nur durch die schiere Größe des Alls möglich werden. Mir fällt oft eine Szene am Anfang von Alastair Reynolds' *Chasm City* ein, in der ein Fahrstuhl in die Umlaufbahn spektakulär verunglückt. Da bietet die SF mal

großes Kopfkino. Davon abgesehen ist die Grundkonstellation des besagten Romans aus dem Thrillergenre entliehen (wie eigentlich jeder SF-Roman noch einem zweiten Genre angehört). Ich merke schon, ich entferne mich weiter vom Thema – darum ein Versuch der Kehrtwende: Als mir klar wurde, dass ich den *Stillen Krieg* nicht mögen würde, las ich parallel noch ein McAuley-Buch.

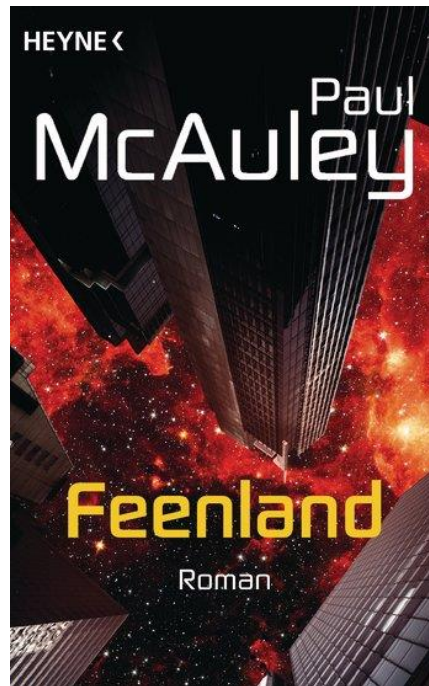
Ich wollte einen so angesehenen Autor nicht auf Jahre abhaken, ohne ihm eine weitere Chance zu geben. Gut, dass ich das getan habe. Ich nahm mir McAuleys Debütroman *Vierhundert Milliarden Sterne* vor, nach allgemeiner Auffassung ebenfalls eine Space Opera (obwohl lediglich die allerersten Seiten im Weltraum spielen). Ich war von dem Buch sehr angetan: ein 380 Seiten langer Text, durchgehend aus der Perspektive der Hauptfigur erzählt, einer telepathisch begabten Astronomin, die (in vielem Macy

Minnot ähnlich) wider Willen zur ‚Heldin‘ wird. Überhaupt sind die Parallelen zwischen beiden Büchern McAuleys interessant – man glaubt gern, dass hier derselbe Autor am Werk war. Der wesentliche Unterschied liegt jedoch darin, dass der Leser in *Sterne* alles durch die Augen Dorthy Yoshidas sieht.

Dorthy ist eine Außenseiterin, hält sich aus vielem heraus und beobachtet ihre Umgebung. Wo Personen und ihre Motivationen analysiert werden, geschieht das auf dem Umweg über Dorthys Gehirn. Action kommt nur deshalb ab und zu vor, weil die Hauptfigur sie nicht umgehen kann. Das geht so weit, dass die große ‚Schluss-Action‘ einfach abgebrochen/übersprungen wird, weil die Einzelheiten inhaltlich ohne Belang sind. *Sterne* ist ein ‚emanzipiertes‘ Buch, das viele jüngere Leser langweilen könnte, mir aber gezeigt hat, dass es auch intelligente phantastische Unterhaltung für Menschen in fortgeschrittenem Alter

gibt. Paul McAuleys Charakterzeichnung könnte auch in diesem Buch subtiler sein, aber da ich 380 Seiten lang neben Dorthy Yoshida stehe, bleibt die Figur bis zum Ende interessant.

Vierhundert Milliarden Sterne wurde mit dem Philip K. Dick Award ausgezeichnet, McAuleys späterer Roman *Feenland* errang den Arthur C. Clarke Award, und John Clutes SF Encyclopedia nennt die (nicht ins Deutsche



übersetzte) *Confluence*-Trilogie als wohl wichtigstes Werk des Autors. Wie ich zu Beginn schon erwähnte, bin ich mittlerweile sehr skeptisch gegenüber SF-Preisen und euphorischen Kritiken, aber ich denke, ich werde jetzt mal ein Jahr verstreichen lassen und mich später noch mal an Paul McAuley versuchen. Obwohl: Das wird dann sicher nicht *Sonnenfall* sein, die Fortsetzung zu *Der stille Krieg*.

Dennis: Wahrscheinlich hast du recht und dieses akribische ‚Einordnenwollen‘ – der Begriff der New British Space Opera war mir nicht einmal bekannt – führt im Endeffekt nicht sonderlich weit. Unabhängig vom Genre macht mir McAuley zu viele erzählerische Fehler, die ein Buch mit viel Potential letztlich ungenießbar machen.

Davon abgesehen: Gut, dass Du die ‚wissenschaftlichen Exkurse‘ erwähnst, denn deine Vermutung, dass diese womöglich einen ähnlichen *sense of wonder*

bieten wie die wirklich ganz großen Geschütze der Sci-Fi-Träumereien, hat sich für mich als zutreffend erwiesen. Mehr noch: Mit ein wenig Hintergrundwissen können diese sogar noch erstaunlicher sein als etwaige aufgemotzte Metallkonstruktionen, gerade weil sie durch ihre Realitätsnähe in greifbare Nähe zu rücken scheinen. Ein bisschen spielt hier die von Dir angesprochene abhandenkommende Begeisterung für Space Opera mit hinein, der Wunsch nach mehr Realismus – in Deinem Fall etwa die greifbare Darstellung der puren Lebensfeindlichkeit eines kalten und gleichgültigen Weltalls, durch das man nicht spaßeshalber umhergondelt. Ein

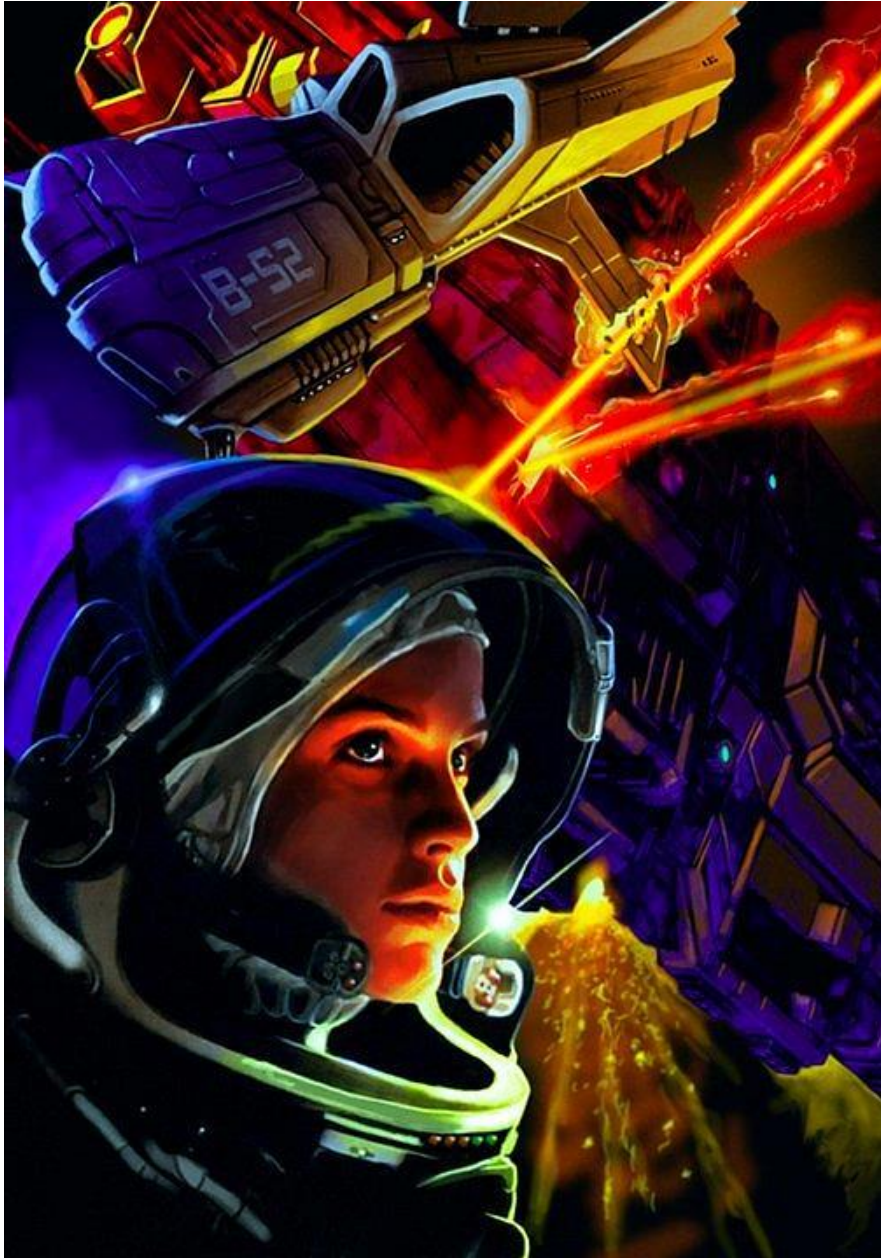
letzter Versuch von mir, die Lanze für klassische Space Opera (wenn man bereit ist, diese auch mal großzügiger auszulegen und teils unnötige Subgenres, Nebengenres und sonstige kleinliche Betrachtungsweisen außer Acht zu lassen): Auch das gibt es in der Space Opera. Spontan fallen mir hier Hamiltons teils sehr düsterer *Armageddon*-Zyklus ein oder gar die neu aufgelegte Serie *Battlestar Galactica*, die auf geradezu brillante Weise in der Verzweiflung und Ausweglosigkeit des ‚Dem-All-Ausgesetzteins‘ schwelgt.

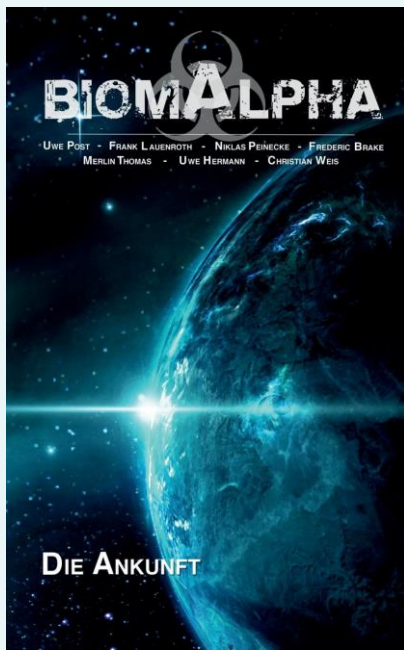
So, jetzt bin ich auch abgedriftet, aber zu McAuley habe ich, glaube ich, alles Versöhnliche geschrieben, was mir einfällt. Den-

noch: Den Debütroman hast du mir ja trotz allem schmackhaft machen können ...

Paul McAuley - *Der stille Krieg* (2010)
Originaltitel: *The Quiet War* (2008)
Übersetzung: Sara Riffel
Titelillustration: Stephan Martinière
Buch/Verlagsdaten: Heyne-TB 52662;
2. Aufl.; 719 Seiten; 9,95 €; ISBN 978-3-453-52662-4

Paul McAuley - *Vierhundert Milliarden Sterne* (1995)
Originaltitel: *Four Hundred Billion Stars* (1988)
Übersetzung: Peter Pape
Umschlagbild: Michael Hasted
Buch/Verlagsdaten: Heyne-TB 5306;
381 Seiten; 14,90 DM; ISBN 3-453-08562-0





Autoren: Uwe Post , Frank Lauenroth, Niklas Peinecke, Frederic Brake, Merlin Thomas, Uwe Hermann, Christian Weis
Verlag: Books on Demand (2016)
Reihe: Episoden 1-3
Genre: Science Fiction

Taschenbuch
384 Seiten; 9,99 EUR
ISBN: 978-3741238314

Biom Alpha – Die Ankunft

Eine Rezension von Judith Madera

Als Hobbyastronom Jimmy MacPeale Dr. April Reigner von seiner Entdeckung berichtet, hält sie ihn zunächst für einen Spinner. Außerdem hat sie ganz andere Probleme: Ihr Traumjob bei der NASA fällt Einsparungen zum Opfer, und ihr Ehemann hat sie wieder einmal betrogen. Die Wissenschaftlerin erkennt jedoch bald, dass Jimmy MacPeale etwas ganz Außergewöhnliches entdeckt hat: einen Schwarm außerirdischer Schiffe, die sich der Erde nähern.

April ahnt dabei nicht, dass sich auf der Erde bereits außerirdisches Leben breitmacht. In Brasilien erobern seltsame blaue Pflanzen den Dschungel – einige davon fressen sogar große Tiere wie Panther. Und sie haben eine

ganz außergewöhnliche Wirkung auf den menschlichen Organismus ...

Der erste *Biom Alpha*-Sammelband enthält die ersten drei Episoden der SF-Reihe, in der sieben Autoren im TV-Serien-Stil die Frage „Sind wir allein im Universum?“ mit einem deutlichen NEIN beantworten. Gleich ein ganzer Schwarm außerirdischer Schiffe mit ganz unterschiedlichen und überwiegend intelligenten Lebensformen nähert sich der Erde.

In der ersten Episode „Aus den Tiefen des Kosmos“ erfährt der Leser mehr über die Lebensweise einer pflanzlichen Lebensform, die sich mit Tieren und Humano-

iden verbinden und diese kontrollieren kann. Dabei zeigt sich schnell, dass es sich bei den Schwarm-Flugkörpern nicht einfach nur um Raumschiffe, sondern um durchs All fliegende Biotope handelt, inklusive einer vielfältigen Pflanzen- und Tierwelt. Zudem werden in dieser Episode die ersten Protagonisten eingeführt: NASA-Wissenschaftlerin Dr. April Reignar und Journalist Marten Karnau, der auf einer Convention einen Ufologen kennenlernt und einen abfälligen Artikel über dessen Phantasterei schreibt – noch nicht ahnend, dass tatsächlich bald Außerirdische landen werden und er mit-tendrin sein wird.

In der zweiten Episode „Die Klangkrieger von Olakan“ macht die Leserschaft Bekanntschaft mit einem zweiten Habitatschiff, auf dem ein Umsturz stattfindet. Eine kriegerische, humanoide Spezies, die Olakaner, übernimmt gewaltsam das Schiff und lässt es auf der Erde abstürzen,

um dort eine neue Heimat zu gründen – Olakans zweite Würze. Für die Krieger ist der Geruchssinn der wichtigste, und sie lieben das Aroma der Vergänglichchen. Als ihr Schiff in Mutumba bruchlandet, übernehmen sie den afrikanischen Staat. Danach konzentriert sich die Handlung wieder stärker auf April und Marten sowie auf menschliche Nebenfiguren, die die Hysterie um die Entdeckung der Alienschiffe miterleben.

„Die Symbionten des Schwarms“ setzt als dritte Episode die Handlung nahtlos fort und führt weitere Alienspezies ein, die weniger menschlich als die Olakaner anmuten und mit Symbionten zusammenleben. Es kommt zu Erstkontakten, die im Vorfeld ein wenig an die Stimmung in *Independence Day* erinnern, aber relativ friedlich verlaufen. Dennoch ergeben sich diverse Probleme, und nicht alle Außerirdischen sind den Menschen wohlgesonnen, während die fremde Flora

und Fauna sich zu einer Bedrohung für die irdische entwickelt.

Biom Alpha setzt auf eine episodenhafte Erzählweise, die sich an modernen TV-Serien orientiert, und setzt diese konsequent um. Die Kapitel wechseln sich ab wie Filmszenen, was in der ersten Episode auch noch wunderbar funktioniert. Doch je mehr Handlungsstränge hinzukommen und je mehr Nebenhandlungen eingestreut werden, desto unübersichtlicher wird die Geschichte, und so mancher interessante Part bleibt auf der Strecke. Das fällt vor allem in der zweiten Episode auf, die eigentlich den Klangkriegern von Olakan gewidmet ist, sich aber schnell wieder auf April und Marten sowie deren Mitstreiter und Gegenspieler konzentriert.

Unter den Protagonisten fehlt zudem ein echter Sympathieträger. Marten verscherzt es sich durch seine Sensationslust und seinen Egoismus relativ früh mit

dem Leser, und April ist mehr ein Opfer der Ereignisse, als dass sie aktiv in die Handlung eingreift. Mit ihren Fehlern und Macken wirken die beiden zwar sehr menschlich, dennoch vermisst man ein wenig das Heldehafte, eine Figur, die das Geschehen in die Hand nimmt und steuert (ausgenommen Jimmy MacPeale, der sein eigenes Spiel spielt, dem man aber nicht traut, zumal er nur auftaucht, wenn April gerade nicht weiterkommt). Die Charaktere sind allesamt relativ normale Menschen, die mit der Ankunft der Außerirdischen konfrontiert werden und ganz unterschiedlich reagieren.

Unter den Außerirdischen gibt es einige sehr interessante Individuen, die bisher nur dazu dienen, die fremdartige Lebensweise zu veranschaulichen. Einige

wenige lernt man dabei etwas besser kennen, und man hofft darauf, diese in den nächsten Episoden öfter in Aktion zu erleben.

Uwe Post, der die Idee zu *Biom Alpha* hatte, fungiert quasi als Regisseur, der die verschiedenen Handlungsstränge koordiniert. Hier und da meint man auch deutlich seine Handschrift zu erkennen.

Insgesamt ist es gut gelungen, die einzelnen Teile zu einem homogenen Ganzen zusammenzufügen, wobei manche Nebenhandlung ein wenig abfällt. Auch macht sich gelegentlich bemerkbar, dass jeweils ein anderer Autor am Werk war, was beim Lesen jedoch kaum stört. Vielmehr gehört dies zum Charme der Geschichte, die man sich tatsächlich wunderbar als TV-Serie vorstellen könnte (wo-

bei die Chancen dafür leider schlecht stehen dürften).

Fazit

Eine klassische Space Opera ist *Biom Alpha* nicht, doch die unterschiedlichen Habitatschiffe, die wie reisende Welten anmuten, erzeugen das besondere Flair fremder Kulturen, die hier in einer atemberaubenden biologischen Vielfalt präsentiert werden. Insbesondere die pflanzlichen Intelligenzen faszinieren ungemein. Der Erstkontakt verläuft keinesfalls reibungslos, verströmt aber dennoch das Flair einer großen intergalaktischen Zukunft – falls die Menschheit bereit dazu ist.

biomalpha.wordpress.com

Bonusstory „Vorboten des Schwarms“



Verlag: Schall & Wahn
Sprecher: Andreas Fröhlich,
Dietmar Schönherr, Wolfgang
Völz u. a.
Genre: SF-Hörspiel

Format: 1 MP3-CD
Spieldauer: 445 Minuten
Erschienen: Sep. 2015
EAN: 9783837132472

RAUMPATROUILLE – Die 7 Abenteuer des Raumschiffs ORION

Eine Rezension von Michael Quay

„Was heute noch wie ein Märchen klingt, kann morgen Wirklichkeit sein. Hier ist ein Märchen von übermorgen: Es gibt keine Nationalstaaten mehr. Es gibt nur noch die Menschheit und ihre Kolonien im Weltraum. Man siedelt auf fernen Sternen. Der Meeresboden ist als Wohnraum erschlossen. Mit heute noch unvorstellbaren Geschwindigkeiten durchheilen Raumschiffe unser Milchstraßensystem. Eins dieser Raumschiffe ist die ORION, winziger Teil eines gigantischen Sicherheitssystem, das die Erde vor Bedrohungen aus dem All schützt. Begleiten wir die ORION und ihre Besatzung bei ihrem Patrouillendienst am Rand der Unendlichkeit.“

– Claus Biederstaedt

Major Cliff Allister McLane ist Kommandant des schnellen Raumkreuzers ORION-7. Er ist ein Kriegsveteran, Frauenheld, Idol der Jugend und so ziemlich der undisziplinierteste, aufsässigste Raumschiffkommandant der schnellen Raumverbände, den es je gab. Mit seiner letzten Eskapade hat er sich nun endgültig den Zorn der ORB, der Obersten Raumbehörde, zugezogen. Kurzum wird er zum Patrouillendienst strafversetzt, und um ihn an die kurze Leine zu legen, wird ihm noch ein Sicherheitsoffizier des GSD, des Galaktischen Sicherheitsdienstes, aufs Auge gedrückt. Dieser Offizier ist die ebenso hübsche wie strenge Tamara Jaggellovsk, die sich fest

vorgenommen hat, keinerlei Regelverstöße von Seiten der ORION-Besatzung durchgehen zu lassen. Doch McLane wäre nicht er selbst, wenn er sich diese „Gouvernante“ gefallen lassen würde.

Das Hörspiel besteht aus sieben Missionen/Abenteuern der ORION:

Angriff aus dem All

Direkt beim ersten Patrouillenflug kommt es zu einem seltsamen Vorkommnis: Von der, sehr weit von der Erde, auf einem kleinen Planetoiden eingerichteten Raumbasis MZA bekommt die Besatzung bei ihrem Vorbeiflug keine Antwort. Entgegen der Anweisung ihrer „Gouvernante“ vom GSD beschließt die Crew, nach dem Rechten zu sehen, und schickt eine Lancet, eine kleine Raumfähre, mit den beiden Astronauten Hasso Sigbjörnson und Atan Shubashi zur Station. Dort erwartet die beiden

Astronauten eine grauenhafte Szenerie: Die gesamte Besatzung ist tot, mitten in der Bewegung erstarrt und gestorben. Schnell entdecken die beiden, dass die Station von einem außerirdischen Eindringling infiltriert wurde. Eine Rückkehr zur ORION ist nicht möglich, und auch Cliff McLane kann die zwei nicht mehr an Bord holen, denn die ORION wird angegriffen. Nun liegt es an Cliff, eine schwere Entscheidung zu fällen, denn laut einer Order der Obersten Raumbehörde, ist jede Basis, die von Außerirdischen besetzt wurde, ohne Rücksicht auf etwaige eigene Verluste zu eliminieren.

Planet außer Kurs

Während seines Fluges entdeckt der Raumkreuzer HYDRA unter dem Kommando von General Lydia van Dyke einen Irrläufer (einen Planeten, der zur Supernova wurde) und wird von diesem sehr schwer beschädigt. Ge-

neral van Dyke gelingt es noch, einen Notruf an die Erde zu senden, mit der Warnung, dieser Schnellläufer werde die Erde in Kürze erreichen und alles Leben auf ihr vernichten. Dann reißt die Verbindung ab.

Regierungsrat und ORB sind in heller Aufregung, denn einer solchen Katastrophe hat die Erde nichts entgegensetzen. Eine Evakuierung der Erde ist ausgeschlossen, weil alle 5.000 Raumschiffe nicht die Kapazität hätten, die Menschheit zu evakuieren, und mit militärischen Mitteln scheint man der Nova auch nicht beikommen zu können.

Aus den Daten, die General van Dyke zur Erde gesendet hat, wird klar, dass die Frogs dahinter stecken. Nur ein Angriff auf die Leitstelle der Frogs, von der aus diese die Nova lenken, könnte die Erde retten, doch niemand weiß, wo sie ist. Während ein kleiner Teil der Flotte nach der Leitstelle sucht und die übrigen

Schiffe sich in Bereitschaft halten, um einen winzigen Teil der Erdbevölkerung im Notfall evakuieren zu können, macht sich die ORION auf den Weg zur Supernova, fest entschlossen, alles zu tun, um die Erde zu retten.

Hüter des Gesetzes

Ordonanz-Leutnant Springbrauner, der Cliff McLane nicht ausstehen kann, schickt die ORION auf eine Mission zu einem Satelliten-Feld, um dort die Daten der Satelliten herunterzuladen, diese zu warten und ggf. zu reparieren.

Auf ihrem Weg zum Einsatzgebiet begegnet das Schiff einem Erzfrachter, dessen Kommandant ein alter Freund Cliffs ist. Dieser erzählt ihnen von merkwürdigen Ereignissen auf dem Erzabbauplanetoiden Pallas: Die Kolonisten lassen sich nicht blicken und nehmen auch keinen Funkkontakt auf, und bei der letzten Fuhre wurde Abraumge-

stein anstelle der benötigten Erze verladen.

Cliff beschließt, ganz zum Verdross seines Sicherheitsoffiziers, auf Pallas nach dem Rechten zu schauen. Nur muss er sichergehen, dass die Erde und seine Vorgesetzten nichts von der Aktion mitbekommen. So nutzt er einen alten Trick, bei dem zwei seiner Besatzungsmitglieder in einer Lancet den Ortungssystemen vorgaukeln, dass sich die ORION genau da befinde, wo sie sein sollte. Mit der restlichen Besatzung macht sich Commander McLane auf, um auf Pallas nach dem Rechten zu schauen.

Deserteure

Nach den Erfahrungen auf MZA, wo sich die Frogs gegenüber den Strahlwaffen der Menschen als immun erwiesen, haben die Wissenschaftler der Erde fieberhaft an einer neuen Waffe gearbeitet. Unter der Aufsicht des Chefwissenschaftlers Prof. Rott führt die

ORION einen Waffentest der neuen Overkill-Anlage durch, welche in der Lage ist, einen ganzen Planeten mühelos in Staub zu verwandeln.

In der Zwischenzeit wird auf der Erde ein anderer Raumschiffkommandant, Alonzo Pietro, wegen des Vorwurfs des Hochverrats verhört. Er soll den Bordcomputer seines Schiffes auf einen Kurs nach AC 1000, einer Basis der Frogs, programmiert haben, um sein Schiff und dessen Technologie den Erzfeinden der Menschheit auszuliefern. Doch Alonzo Pietro kann sich an die Geschehnisse nicht erinnern, und diverse Psychologen und Wissenschaftler bescheinigen ihm absolute Unkenntnis.

Da sich diese Ereignisse in einem Bereich des Weltalls ereignet haben, der allgemein als Vesta-Abschnitt bekannt ist, und die ORION dort nun die erste Overkill-Anlage auf einer nur von Robotern bemannten Station

installieren soll, wird die Besatzung von Prof. Sherkoff begleitet. Er ist Psychologe und soll die ORION-Besatzung während ihres Einsatzes beobachten, um dem Phänomen auf die Spur zu kommen.

Bei der Station angekommen, macht die Besatzung ihre erste eigenartige Beobachtung: Die Roboter reagieren nur widerwillig auf den Befehl, die Andockautomatik der Station zu aktivieren, und bei Betreten der Station wird Commander McLane von einem der Roboter attackiert. In letzter Sekunde kann er den Roboter mittels seiner Strahlwaffe unschädlich machen.

Während die Besatzung die Overkill-Anlage auf der Station einrichtet, untersucht Tamara Jagellovsk, die GSD-Beamtin, den Roboter und stellt dessen fehlerfreie Funktionsfähigkeit wieder her. Leutnant Sigbjörnson, der Bordingenieur der ORION, hält während dieser Aktion in der Kommandokanzel der

ORION Wache, wobei er langsam wegzudösen droht. Als die Besatzung wieder vollzählig an Bord ist und sich auf den Rückweg zur Erde machen will, stellt Cliff McLane fest, dass auch ihr Bordcomputer auf einen Kurs nach AC 1000 programmiert wurde.

Tamara Jagellovsk verdächtigt Sigbjörnson, ein Deserteur zu sein und die ORION samt Overkill-Anlage an die Frogs ausliefern zu wollen. Sie ist fest entschlossen, ihn unter Anklage zu stellen, bis sie bei einem von Prof. Sherkoff vorgeschlagenen Versuch ebenfalls eine Kursprogrammierung nach AC 1000 vornimmt. Cliff entwickelt den Plan, als scheinbare Deserteure AC 1000 anzusteuern. Ein gefährliches Unternehmen beginnt.

Der Kampf um die Sonne

Auf der Erde kommt es zu einer ungewohnten Hitzewelle, bei der die Pole zu schmelzen beginnen

und das Klima sich zunehmend lebensfeindlich entwickelt, doch niemand kann sich die plötzlichen klimatischen Bedingungen erklären.

Währenddessen patrouilliert die ORION zwischen verschiedenen Planeten, wobei sie auf einem an sich nicht lebensfähigem Planetoiden niedere Vegetation entdeckt. Aber die Besatzung macht noch eine andere Entdeckung: Menschen in einer sehr eigenwillig anmutenden Lancet sind ebenfalls hier und führen Untersuchungen durch.

Als sich Atan der Lancet nähert, um diese in Augenschein zu nehmen, wird er von den beiden fremden Astronauten entwaffnet und soll verschleppt werden. In letzter Sekunde können seine Kameraden das verhindern und nehmen die beiden Fremden und ihr Schiff mit zur Erde. Dort werden die zwei verhört, und die Wahrheit über das eigenartige Klimaphänomen kommt ans Licht.

Die Bewohner einer ehemaligen Kolonie der Erde, welche auf einen anderen Planeten umgesiedelt sind, führen Experimente mit der irdischen Sonne durch, um ihre Energieausstrahlung zu erhöhen, denn ihre eigene Sonne droht zu erkalten.

Ohne offiziellen Auftrag, doch mit Unterstützung von Oberst Villa, dem Chef des GSD, fliegt die ORION nach Kroma, wie der Planet der beiden Fremden heißt, um dort diplomatisch das Problem zu lösen. In der Zwischenzeit bereitet sich die Erde auf einen Präventivschlag gegen Kroma vor, um ihr Überleben zu sichern.

Die Raumfalle

Während die ORION interstellare Sporen einsammeln soll, um Beweise für die Panspermie-Theorie zu sammeln, nach der Sporen aus dem All vor Äonen das Leben auf die Erde gebracht haben, werden sie von Peter Paul

Ibsen, einem berühmten Schriftsteller von Science-Fiction-Romanen, begleitet. Ibsen – oder Pipo, wie er von der ORION-Besatzung genannt wird – ist der Schwiegersohn eines hohen Ministers. Dieser hat seinen Einfluss bei General Wamsler geltend gemacht, um seinem Schwiegersohn einen Gefallen zu tun, zur Freude der weiblichen, aber zum Verdruss der männlichen Besatzungsmitglieder.

Während der sehr ruhig verlaufenden Mission bittet Ibsen Commander McLane um einen großen Gefallen: Er möchte einmal in seinem Leben alleine eine Lancet im Weltraum steuern. McLane willigt widerwillig ein und besteht zu Ibsens Sicherheit darauf, dass dieser die Lancet auf Automatikleitflug über einen Richtstrahl der ORION steuern lässt.

Ibsen, der sich nicht wie ein Kleinkind behandeln lassen will, schaltet die Automatik aus und kommt prompt vom Kurs ab.

Er muss auf Mura, einem Gefängnismond, notlanden. Alle Versuche, mit der Lancet erneut zu starten, scheitern, und kurz darauf wird er von bewaffneten Männern gefangen genommen.

In der Zwischenzeit macht sich die ORION auf die Suche nach Ibsen und der Lancet und landet schließlich auch auf Mura. Kaum dort angekommen, erhalten sie eine Botschaft zusammen mit einem Live-Feed. Der Live-Feed zeigt den Kopf Ibsens zwischen zwei Energiestrahlen, und die Botschaft ist klar und deutlich: „Ergeben sie sich, händigen sie ihr Schiff aus, oder Ibsen stirbt!“ McLane bleibt nichts anderes übrig, als sich zu fügen.

Er wird zu Dr. Tourenne, einem fähigen, wenngleich skrupellosen Wissenschaftler, gebracht. Dieser fordert von McLane, dass er und seine Besatzung den Gefangenen zeigen, wie die ORION zu bedienen ist, denn diese wollen das Schiff nutzen, um eine Flucht zu wagen.

Invasion

Ein Notruf von der TAU, einem Schiff des GSD, auf dem sich auch Villa befindet, geht bei der Erde ein und lässt keinen Zweifel daran, dass die TAU von den Frogs angegriffen wird. Wenig später wird die Besatzung der TAU vollzählig und wohlauf in den Lancets der TAU aufgefunden. Villa, der den Notruf persönlich abgesetzt hat, will von einem Angriff der Frogs nichts mehr wissen. Er gibt vor, dass die TAU in einen Magnetsturm geraten sei und er unter dem Stress der Gefahr wohl die Nerven verloren und eine übereilte, falsche Meldung abgegeben habe.

McLane, der Villa zwar nicht besonders schätzt, aber dessen stets rationale und beherrschte Art respektiert, glaubt dem Oberst kein Wort. Er bittet Tamara, für ihn etwas in Erfahrung zu bringen. Aus Freundschaft zu McLane kommt sie

dessen Bitte nach, wird aber von Villa und seinen Leuten aufgegriffen.

In der Zwischenzeit ist die ORION mit Einwilligung Villas auf dem Weg zu den entsprechenden Koordinaten, um Untersuchungen anzustellen. Sie werden von einem Beamten des GSD begleitet, der sie zu den exakten Koordinaten leiten soll, um dort die Geschehnisse in allen Einzelheiten zu schildern.

Schnell wird klar, dass der GSD-Beamte mit Villa unter einer Decke steckt. Denn er und Villa, wie auch alle anderen, die an Bord der TAU waren, wurden von den Frogs gefangen genommen, einer Gehirnwäsche unterzogen und mit einer mentalen Programmierung zur Erde zurückgeschickt. Ihre Aufgabe: Sie sollen die Erde den Frogs ausliefern.

Meine Meinung

Liebevoll als „Raumschiff Bügel-eisen“ bezeichnet, hat diese

großartige und für die damalige Zeit revolutionäre Serie nicht das Geringste von ihrem Charme verloren. Als stolzer Besitzer der DVD-Ausgabe schmunzle ich zwar immer wieder über die Armaturen, fiebere jedoch noch immer jedes Mal mit der Crew um Cliff Allister McLane. Da habe ich mich sehr gefreut, dass sich Schall & Wahn der ORION angenommen und eine Hörspielfassung daraus gemacht hat.

Genial einfach wie wirkungsvoll ist die Idee, einfach die Tonspur der Fernsehserie zu nehmen und Andreas Fröhlich als Sprecher die Szenerie entsprechend beschreiben zu lassen.

Davon mal abgesehen, dass es sicherlich kosten- wie produktions-technische Vorteile für Schall & Wahn hat, hat es vor allem einen großen Vorteil: Man hört die Originalstimmen der Schauspieler, den Soundtrack und die Soundeffekte, die wir Fans so lieb gewonnen haben.

Beim Hören hatte ich nicht nur jede einzelne Szene der Filmreihe vor Augen, sondern auch dieses wohlige warme Gefühl, wenn man sich an unbeschwerte Zeiten aus seiner Kindheit erinnert.

Auch bei der Gestaltung haben sich die Macher was Ordentliches überlegt. Die Hülle aus festem Karton lässt sich zu beiden Seiten hin aufklappen. Auf dem Cover sieht man eine Szene aus der Folge *Hüter des Gesetzes* zusammen mit dem Titel und den Namen der Schauspieler und des Erzählers. Auf der Rückseite ist neben einem Bild des Erzählers

Andreas Fröhlich und einem Bild der ORION ein kurzer erklärender Text zu den Hörspielen zu lesen.

Klappt man die Hülle zum ersten Mal auf, so kann man auf der linken Innenseite die Titel und eine kurze Beschreibung der ersten vier Abenteuer lesen, auf der rechten Seite findet man Informationen zu den Hauptrollen und ihren Darstellern (Sprechern) sowie zu den Mitwirkenden an der Hörbuchumsetzung. Passend in Szene gesetzt wird das Ganze mit drei kleinen quadratischen Fotos von Szenen der

Filme. Klappt man die Hülle ein weiteres Mal auf, so findet man die MP3-CD, bedruckt mit demselben Bild wie das Cover. Auf der rechten Seite werden dann die übrigen drei Folgen kurz eingeleitet.

Nicht nur für alle Fans vom Raumschiff Bügeleisen geeignet, denn, wie damals, sind die Abenteuer der ORION spannend.

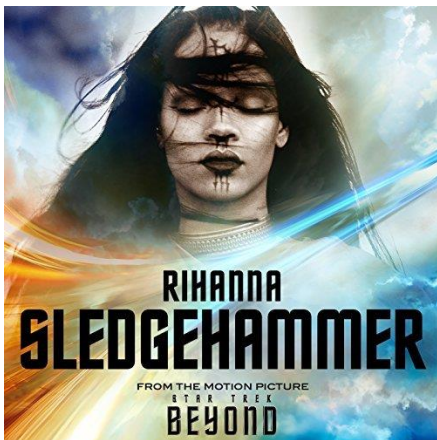
Meine Wertung

5 von 5 Hydranten-Schlüsseln, äh, Handstrahlern.

Weltraum-„Opern“

Musiktipps von Judith Madera

Ausgerechnet Rihanna beschert *Star Trek Beyond* einen epischen Titelsong, bei dem die Handschrift der Künstlerin Sia deutlich zu erkennen ist. „Sledgehammer“ ist eine kraftvolle Dub-Step-Ballade, die eindrucksvoll zeigt, wie ein moderner Space-Opera-Soundtrack klingen kann. Dabei handelt der Text schlicht von unglücklicher Liebe, ver-

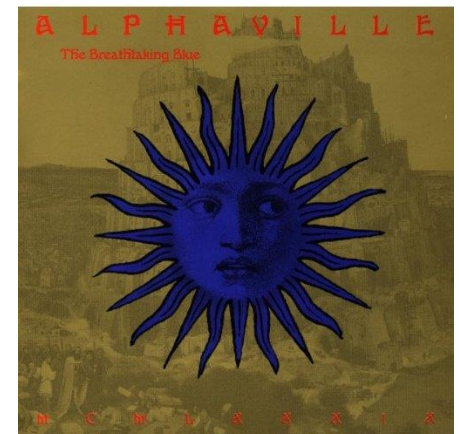


packt in mystische, reduzierte Klänge, die im Musikvideo visuell grandios umgesetzt werden. Man kann es kaum glauben, aber einer außerirdisch gestylten Rihanna dabei zuzuschauen, wie sie auf einem fremden Planeten einen Ethno-Tanz aufführt, sieht tatsächlich gut aus.

Den perfekten Soundtrack für eine Planetary Romance liefern Alphaville auf ihrem dritten Album *The Breathtaking Blue* mit der jazzigen Synthie-Pop-Odyssee „For a Million“. In dem gleichermaßen komplexen wie eingängigen Stück werden experimentelle Klänge mit orientalischem anmutenden Melodien verwoben, während Sänger Marian Gold den mystischen Text

mit viel Varianz in der hohen Stimme vorträgt. Der erste Satz des Liedes trifft dabei die Stimmung perfekt: „Oh, I love to dance under an alien sun.“ Eine echte Synthieperle, die selbst auf diesem experimentellen Album einzigartig ist.

„A New Star System Has Been Explored“ von der deutschen



Dark-Wave-Band Wolfsheim wartet entgegen dem Titel mit einem überwiegend deutschen Text auf, der die Weltraummetaphorik nutzt, um das Gefühl von Vergänglichkeit einzufangen. Zeilen wie „Welch großer Sternenheld, dessen Wort zu Staub zerfällt!“ und „Ein blinder Menschen Traum, verloren in Licht und Raum“ fangen die Melancholie des Liedes gekonnt ein. Der eindrückliche, monotone und dabei gefühlvolle Gesang von Peter Heppner harmoniert perfekt mit dem experimentellen, reduzierten Klangbild des Songs, der auch ein wenig nach Katerstimmung nach einem Weltraumtrip klingt – eben nach einer „Deep-Space-Overdose“, nach der erdrückenden Erkenntnis, dass man die Größe des Universums nicht begreifen kann.

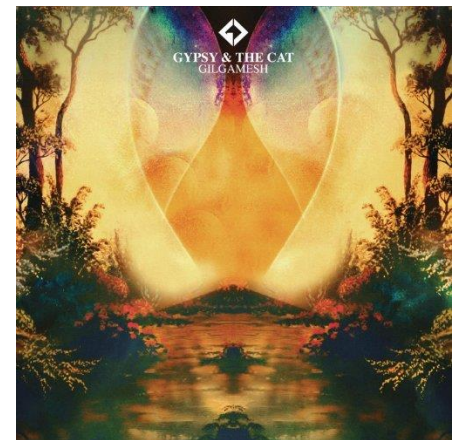
Viele Psytrance-Künstler geben ihren Songs spacige Namen, und so mancher taugt tatsächlich als Soundtrack für die unendlichen Weiten. „Space Conquest“ von

ATMA ist ein wahres Juwel in diesem Genre und klingt in der ersten Hälfte nach düsterem und extrem tanzbarem Full On (der schnellen Psytrance-Variante), offenbart jedoch in der zweiten Hälfte eine düstere und mystische Seite, die die Einsamkeit inmitten der Sterne einfängt, untermalt von einem gekürzten und leicht veränderten Zitat der Rede des amerikanischen Präsidenten George W. Bush nach dem Absturz der Columbia: „Mankind is led into the darkness ... by the inspiration of discovery ... My journey into space will go on.“ Hinter dem Pseudonym ATMA verbirgt sich übrigens der rumä-



nische Künstler Andrei Oliver Braşovean, und wem „Space Conquest“ zusagt, der sollte sich die anderen Perlen vom Album *Music Revolution* zu Gemüte führen.

Angefüllt mit spacigen Metaphern, eignet sich auch „Parallel Universe“ vom Album *Gilgamesh* von der australischen Band Gypsy and the Cat als musikalische Untermalung beim Genuss einer Space Opera. Das Paralleluniversum ist dabei die Welt des Du, das dem Ich unendlich weit entfernt erscheint. Diese Entfernung spiegelt sich im schlichten Refrain der modernen Synthie-

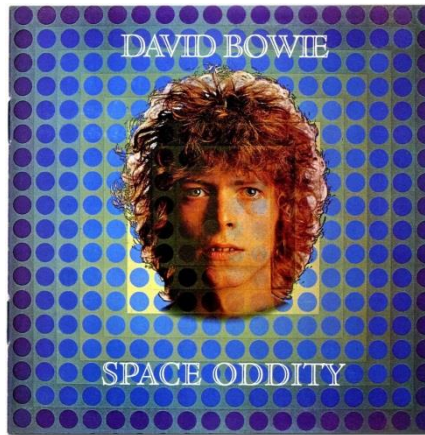


Pop-Ballade wider, und obwohl Gypsy and the Cat grundsätzlich eine sehr warme, farbenfrohe Musik machen, klingt „Parallel Universe“ leicht unterkühlt, melancholisch und düster.

Als die Jungs von Mando Diao den russischen Synthesizer Aelita entdeckten, inspirierte sie das Instrument zu einem eingängigen Synthiealbum (*Aelita*), das unter anderem das spacige „Baby“ zu bieten hat. Ein Lovesong mit viel rauem Schmalz in der Stimme, dessen Text wenig nach Weltraumopern klingt. Der langsame Sound hingegen schon mehr. „Baby“ erinnert an die

70er und 80er Jahre und fühlt sich an, als würde man schwermelos in einem bunten Sternennebel umhertreiben.

Auch wenn es geradezu kitschhaft ist, soll hier die legendäre „Space Oddity“ von David



Bowie nicht unerwähnt bleiben. Allerspätestens seitdem der kanadische Astronaut Chris Austin Hadfield diesen Song (mit leichten Änderungen im Text) an Bord der ISS vortrug, dürfte ihn jeder kennen. Der Bezug zu *2001: Odysee im Weltraum*, der Inspiration für Bowie, ist deutlich zu erkennen, wobei es dem Musiker wunderbar gelungen ist, das Gefühl der Ergriffenheit beim Anblick der blauen Erde von oben einzufangen.

Gleichzeitig ist „Space Oddity“ ein zutiefst melancholisches Lied voller Einsamkeit, das man zumindest einmal genossen haben muss.

O.R.I.O.N. Space Opera – Ein wilder Genremix

Ein Artikel von Judith Madera

Mit *O.R.I.O.N. Space Opera* wollen die Herausgeber Alisha Bionda und Guido Krain eine temporeiche, moderne SF-Reihe etablieren, die ihre Schwerpunkte auf die Subgenres Social und Dark Fiction sowie Fantasy Fiction legt. Im Mittelpunkt zahlreicher Handlungsstränge stehen die Crewmitglieder der Eos, des Flaggschiffs des Eumerikanischen Commonwealth im 32. Jahrhundert.

Captain Cody Callahan führt eine Crew aus unterschiedlichen menschlichen Spezies und Cyborgs an, deren Ziel die Erforschung bisher unentdeckter Welten ist. Damit erinnert *O.R.I.O.N. Space Opera* ein wenig an *Star Trek*, insbesondere an *TOS*, wobei die Crew der Eos wesentlich

bunter ist und das Eumerikanische Commonwealth weniger utopisch als die Föderation. Auch im 32. Jahrhundert stehen Lug und Betrug an der Tagesordnung, und so gestaltet sich bereits der Jungfernflug der Eos schwierig.

Funken der Unendlichkeit bildet den Einstieg in *O.R.I.O.N. Space Opera* und stellt die Crew der Eos sowie das Setting der Reihe in vier Kurzgeschichten vor. Captain Cody Callahan, der durch harte Arbeit seinen hochdekorierten Job ergattert hat, muss sich Intrigen und schwierigen Persönlichkeiten stellen. Nicht jeder gönnt ihm seinen Posten, und so mancher versucht, die Eos für seine eigenen Zwecke

einzuspannen oder gar seine Offiziere abzuwerben. Die hohe Problemdichte hält die Spannung anfangs hoch, doch bereits im ersten Band mehrere Autoren



einzubinden und innerhalb der Geschichten auch noch diverse Perspektivwechsel einzubauen, erweist sich als problematisch. Es fällt dadurch schwer, einen Bezug zu den Charakteren aufzubauen, da sie sich viel zu schnell abwechseln und man als Leser schwer einschätzen kann, wer in Zukunft noch eine wichtige Rolle spielen wird und wer nicht. Zudem bekommt man ein komplexes, riesiges Universum serviert, das erst einmal verstanden werden will – eine zusammenhängende Story wie ab dem zweiten Band *Der brennende Rabe* wäre als Einstieg vorteilhafter gewesen.

Das Setting

Die Abkürzung O.R.I.O.N. steht für „Outer Rim Intelligence Organization of Niobe“ und vereint vier große Menschenreiche, zu denen unter anderem das Eumerikanische Commonwealth zählt. Man teilt sich Kosten und Ressourcen für die Erforschung des Weltraums. Während Militärs

jeweils nur dem eigenen Hoheitsbereich dienen, werden Wissenschaftler auch mal ausgeliehen, weshalb diese wesentlich weltoffener sind. Allerdings sind sie trotz ihrer fachlichen Expertise „nur“ Zivilisten, die in Gefahrensituationen auch mal den Kopf verlieren und militärischem Gebaren kritisch gegenüberstehen.

Im 32. Jahrhundert hat die Menschheit das All besiedelt und



sich durch genetische Modifikationen an verschiedenste Lebensbedingungen auf den kolonisierten Planeten angepasst. Verschiedene Welten sind dabei unterschiedlich weit entwickelt, abhängig davon, über welche Ressourcen sie verfügen.

Die Menschenarten unterscheiden sich meist in ihren Haut-, Haar- und Augenfarben voneinander, sowie in Körpergröße und Körperbau, sodass manche wie Außerirdische anmuten. Allerdings ist die Menschheit zu Beginn der Reihe noch niemals echten Aliens begegnet. Viele Menschen verfügen zudem über diverse Vercyberungen wie modifizierte Gliedmaßen, Speicher-einheiten im Gehirn, erweiterte Sinne etc. Und auch Klone und Droiden gehören zur Gesellschaft, wobei diese nicht bedingungslos akzeptiert werden.

Obwohl die Menschheit den Sprung ins All geschafft hat, hat sie sich politisch und moralisch kaum weiterentwickelt. Nicht

verwunderlich also, dass die Eos unter allerhand Machtspielen und inkompetenten Emporkömmlingen, die durch Vitamin B auf ihrem Posten gelandet sind, zu leiden hat. Hinzu kommen romantische Verwicklungen, die an Bord der Eos für reichlich Gesprächsstoff sorgen.

Die wichtigsten Charaktere

Captain Cody Callahan ist ein smarter, unkonventioneller Typ, der es versteht, sich der Loyalität der richtigen Crewmitglieder zu versichern. Wenn es sein muss, dehnt er militärische Vorschriften, und er vertraut so sehr auf seine Menschenkenntnis, dass er einem Killer die Rolle des Aufpassers für die Tochter einer seiner engsten Vertrauten überträgt. Zudem versteht er es, Rivalitäten auszunutzen, kann aber gleichzeitig auch einstecken und auf die nächste Gelegenheit warten. Er wirkt ein bisschen wie ein Space-Cowboy, wobei man ihn anfangs selten in Aktion erlebt.

Cody Callahan mischt zwar überall mit, steht aber selten im Mittelpunkt der Ereignisse.

Einer der interessantesten Charaktere ist der Elitesoldat **Lorn**, der mit seinem Kampfcomputer Lynx eine Einheit bildet und damit der perfekte Killer ist. Seine Kapitel sind in der Ich-Perspektive verfasst, was ihn für den Leser greifbarer als die anderen Crewmitglieder macht, auch wenn er ein abgebrühter Psychopath ist. Seine Dialoge mit Lynx, der permanent alle Eventualitäten durchrechnet, erinnern ein wenig an die Mentalschleife bei Val'Con aus dem *Liaden-Zyklus*. Lorn erhält von Cody Callahan den undankbaren Befehl, auf die junge Wissenschaftlerin **Polaris** aufzupassen.

Die Kleine ist zwar ein echtes Genie, das nahezu jedes Computersystem knacken kann, verhält sich jedoch oftmals wie eine pubertierende Göre. Nach anfänglicher Ablehnung findet Lorn aber Gefallen an der rotzigen und

überdrehten Art seines Schützlings (während die Leserschaft von ihrer egozentrischen und kindischen Art eher genervt ist).

Es seien zudem zwei taffe Damen an der Seite von Captain Cody Callahan erwähnt: **Rene Fox-Shelton**, seine erste Offizierin und Pilotin der Eos. Ihr Körper wartet mit zahlreichen Ver cyberungen auf sowie zusätzlichen Armen und Beinen, die sie



Guido Krain

**Zombie
auf Kartoffel**

bei Bedarf nutzen kann. Sicherheitsoffizierin **Jodie Cadogan** trägt den Spitznamen Predator und wird trotz ihrer elfenhaften Erscheinung von vielen Crewmitgliedern gefürchtet. Sie ist eine sogenannte Scoja, eine Menschenart, die sich nicht gentechnisch, sondern auf natürliche Weise zu einer zierlichen, aber robusten Form hin entwickelt hat.

Wilder Mix aus Space Opera und Military SF

Der Klappentext des ersten Bandes wirbt damit, dass *O.R.I.O.N. Space Opera* für alle geeignet sei, „die eine gute Einstiegsdroge zu schätzen wissen“. Allerdings eignet sich die Reihe nur bedingt für Genreneulinge. Wer *Star Trek*, *Star Wars* und Co. nie gesehen und nichts in der Richtung gelesen hat, wird sich inmitten der vielseitigen Menschenrassen, Planeten und Raumschiffe kaum zurechtfinden. Zudem wartet die Reihe mit teils massivem Tech-

nobabble auf, was für Neulinge schwierig zu lesen sein dürfte. Selbst als Genrefan schmuzzelt man so manches Mal über die Sinnlosigkeit der ausufernden technischen Erläuterungen.

Die Autoren toben sich zudem in Bezug auf die technologischen Entwicklungen ordentlich aus, was die Phantasie des Lesers fordert, beispielsweise bei der holografischen Brücke der Eos.



O.R.I.O.N. Space Opera hat wenig wirklich Neues zu bieten, sondern mixt verschiedene Genrelemente zu einem Trip durch die Galaxie, der sich bislang weniger durch die Erforschung fremder Welten als vielmehr durch diverse Beziehungsgeflechte und Rivalitäten auszeichnet. Selbst wenn ein Teil der Besatzung auf einem fremden Planeten strandet, investieren die



Crewmitglieder mehr Zeit in Streit als in die Erforschung der exotischen Flora.

Vor allem die Nebencharaktere machen sich gegenseitig das Leben schwer und sorgen für so manch komischen Dialog, mal erwünscht, mal unfreiwillig – und machen viel vom Unterhaltungswert der Reihe aus. *O.R.I.O.N. Space Opera* ist leichte Kost, die sich selbst nicht ganz ernst nimmt und sich schnell wegliest. Der eingefleischte Genrefan wird viele Parallelen zu bekannten Werken erkennen,

sollte es aber vermeiden, Vergleiche anzustellen.

Die Reihentitel erscheinen zwei Mal jährlich als kompakte Hardcoverbände, deren Cover und Innengrafiken vom Künstler Shikomo stammen, wobei diese den Stil der Serie gut widerspiegeln. Bisher sind vier Bände erschienen (der erste Band lässt sich unabhängig lesen, die anderen bauen dann aufeinander auf und enden entsprechend mit Cliffhanger), der fünfte kommt im Oktober 2016, und ein siebter Band ist bereits geplant.



Asgaroon – Zug um Zug

von Allan J. Stark

KAPITEL 1

Jahr 2 vpgZ. (vor pangalaktischer Zeitrechnung)

Die Landschaft war bis zum Horizont mit Kratern und Trichtern übersät. Im Dauerregen, der aus dem wolkenverhangenen Himmel fiel, hatten sich in den Löchern dunkle Tümpel gebildet. Einige so klein und flach wie Teiche, andere dagegen weit und tief wie Seen.

Die Erde dazwischen war morastig. Das Land mochte einst fruchtbar und grün gewesen sein, doch jetzt war es von mächtigen Strahlenfingern und Plasmagranaten umgepflügt, bis es

einem traurigen, grauen Acker gleich, unfähig, auch nur das primitivste Leben zu tragen.

Alle Vegetation war verschwunden, und kahle Hügel und Täler bestimmten das triste Bild. Der Planet Falak war ein kaltes Inferno, leblos und öde.

In einer natürlichen Senke erkannte Awed eine Ansammlung von Containern und Baracken. Fahles, gelbes Licht schimmerte hinter quadratischen Fenstern und spiegelte sich im nassen Schlamm.

Er spähte durch das Cockpitfenster seines Raumschiffes, an dessen Scheiben die Regentropfen in langen Bahnen entlangliefen, und sah schwach beleuchtete Pontonwege, die sich zwischen den Baracken hindurchschlängelten,

während das Schiff herabschwebte.

Nach einer Weile fand Awed den großen Flugplatz nahe einer bizarr aufragenden Ansammlung großer Antennen. Aufgrund der angeordneten Funkstille musste er sich ohne Leitstrahl oder die hilfreichen Anweisungen der Flugleitung einen Platz suchen, an dem er seine wuchtige *Amy Sue* landen konnte.

Er kreiste eine Weile über dem Platz, bis er eine kleine Lücke zwischen zwei überdimensionierten, gepanzerten Frachtern ausmachen konnte, die mit viel Fantasie als Landeplatz infrage kam. Vorsichtig begann er mit der Landung und brachte es mit Mühe fertig, auf der kleinen Fläche aufzusetzen.

Endlich schaltete er den Antrieb ab, der seit Tagen ohne Unterbrechung gelaufen war. Als die leuchtenden und summenden Anzeigen erloschen und verstummten, glaubte er, einen dankbaren Seufzer zu vernehmen. Die Maschinerie kam zum Stillstand. Das permanente Vibrieren, das das Schiff durchlaufen hatte, verebte. Awed empfand diese ungewohnte Ruhe als fremdartig und erholsam.

Er zog sich hohe Stiefel und einen schweren Regenmantel an, streifte die Kapuze über und verließ das Schiff.

Prasselnd klatschten die Regenschauer auf ihn herab. Die hastig aufgegossene Betonfläche des Flugfeldes war uneben. Zahllose tiefe Wasserlachen hatten sich darauf angesammelt.

Awed eilte über das umzäunte Rollfeld auf den Ausgang zu, an dem ein großes Schild den Weg zur Kommandantur wies. Der aufkommende Wind rüttelte daran und würde es sicher bald abreißen.

Über die schwankenden Pontons kam er nur langsam voran. Immer wieder musste er innehalten und um sein Gleichgewicht kämpfen.

Es gluckerte und schmatzte, wenn er über die hölzernen Planken lief. Graubrauner Schlamm spritzte ab und an in die Höhe, und bald war Awed so mit Schmutz besudelt, dass selbst der heftige Regen ihn nicht mehr fortzuwaschen vermochte.

Er erreichte eine Gruppe von Soldaten, die ihm den Weg versperrten. Sie standen unter einem Verbindungssteg, der den Weg wie eine Brücke überspannte, und waren in ein Gespräch vertieft.

Awed wusste sofort, dass die gelangweilten Soldaten seine Situation ausnutzen würden, um sich ein wenig Abwechslung zu verschaffen. Und so, wie er es vermutete, würden sie keine Anstalten machen, den Weg freizugeben. Um einen hoch aufragenden Akkato versammelt, ignorierten sie Awed geflissentlich

und führten einfach ihre Unterhaltung fort.

»Könntet ihr mich durchlassen?«, machte sich Awed endlich bemerkbar, und tatsächlich unterbrachen sie ihr Gespräch für einen Moment.

Der große, pferdeköpfige Akkato bedachte ihn mit einem abschätzigen Blick. »Frag uns lieber, ob wir das wollen«, grunzte er in einem breiten, kehligen Dialekt. Seine Kumpane lachten laut; einer schlug dem hünenhaften Geschöpf auf die Schulter.

Awed erkannte, dass der Akkato an einer Art Pfeife gesogen hatte, die er in seinem Mantel verborgen hielt. Nun blies er den Rauch aus der Nase und hüllte Aweds Gesicht damit ein. Der Tabak, oder was immer es auch sein mochte, roch widerlich.

Nur mit Mühe unterdrückte Awed einen starken Husten und Würgereiz.

»Pass bloß auf.« Der Akkato trat einen Schritt näher. »Unsere Laune ist so schlecht wie das Wetter hier, und wenn dich nicht

der Blitz erschlägt, dann tu ich das vielleicht.«

Grimmig starrten sie einander an. Unausgesprochene Drohungen lagen in der Luft. Dann aber schien der Akkato das Interesse an Awed zu verlieren, lachte kurz, wandte sich wieder ab, und das Geplauder unter den Soldaten ging weiter.

Schließlich machte Awed einen Schritt zur Seite und stieg in den Schlamm hinein. Sofort sank er ein, tiefer als erwartet. Bis zum Knie reichte ihm die zähe, schwammige Erde, und es war ihm fast unmöglich, einen weiteren Schritt zu machen. Der schmierige Brei haftete an seinen Beinen und hielt ihn gefangen.

Die Soldaten lachten und kicherten wie Schuljungen über einen geglückten Streich. Dann trollten sie sich und waren bald außer Sicht. Awed mühte sich unterdessen ab, wieder auf den Pontonweg zu gelangen. Es dauerte etwa zehn Minuten, bis er es endlich geschafft hatte. Unterdessen prasselte der Regen mit

regenwaldartiger Intensität auf ihn herab. Als er wieder Zeit zum Verschnaufen hatte, ärgerte er sich darüber, nicht den Mut oder die Tollkühnheit aufgebracht zu haben, es auf einen Streit ankommen zu lassen. Den Akkato hätte er mit einigen geschickten und überraschenden Schlägen niederstrecken können. Immerhin war ihm so etwas schon einmal gelungen, auch wenn das bereits eine Weile her war.

Seine Spezialausbildung wäre ihm in dieser Hinsicht bestimmt von Nutzen gewesen. Aber bei seinen Überlegungen fiel seine Erschöpfung schwer ins Gewicht. *Ich bin so fertig!*, gestand er sich ein. Er fluchte leise und erinnerte sich daran, wie er etwa zwei Monate zuvor an diesem Ort gewesen war. Die schreckliche Hitze war ihm noch gut in Erinnerung. Um die endlose Langeweile zwischen den Gefechten zu überbrücken, hatte General Dazzin angeordnet, das Lager alle naselang auf- und

wieder abzubauen. Eine schweißtreibende und harte Arbeit, die Awed damals als reine Schikane betrachtet und sein Mitleid mit den Soldaten geweckt hatte. Nun aber sah er die Sache anders und wünschte, dem General wäre etwas noch Perfideres eingefallen, um seine Leute während der gegenwärtigen Schlechtwetterperiode beschäftigt zu halten.

Noch immer hatte der Regen es nicht fertiggebracht, den Schmutz von Aweds Mantel abzuwaschen, und nachdem er sich einigermaßen vom Schlamm befreit hatte, klebte der zähe Morast dick an seinen Stiefeln. Schon bald hatte er den unangenehmen Vorfall mit den Soldaten verdrängt, und seine Gedanken kreisten um wichtigere Dinge.

Was in aller Welt mochte überhaupt so eilig sein, dass man ihn so dringend angefordert hatte? *Umgehend, unverzüglich, sofort, ohne Aufschub* – das waren die Begriffe, die immer wieder in seiner Order auftauchten. Diese

Formulierungen hielten seine Gedanken während der Passage hierher in das Golon-System unentwegt beschäftigt. Denn längst waren die Fronten in diesem Krieg erstarrt. Die Nachrichten beinhalteten gewöhnlich nur Angaben über unbedeutende und meist sinnlose Truppenbewegungen. Der Wortlaut, in dem sie abgefasst waren, ließ keinerlei Dringlichkeit erkennen.

In zunehmend lässiger Form bemühte man sich kaum noch um offizielle Formulierungen, die Eile suggerierten, und scherte sich nicht um Geheimhaltung. Es gab nichts geheim zu halten, keinen Grund, sich zu beeilen. Alles verlor sich in matter Bedeutungslosigkeit, denn die Separationskriege gingen zu Ende – mussten zu Ende gehen, sollte es noch eine Zukunft geben. Eine Tatsache, die selbst der einfachste Gefreite erkennen konnte.

Diese Welt befand sich zwar mittlerweile weitab von der einstigen Frontlinie, tief in der Etappe, im Niemandsland, das kei-

nen hohen Befehlshaber interessierte, doch man konnte selbst hier das Ende des Krieges und das Kommen eines bitteren Friedens spüren.

Beide Seiten trachteten danach, auf schnellstmögliche Weise den Kampf zu beenden, auch wenn die Oberen es nicht öffentlich zugeben wollten und unaufhörlich den Geist ihrer gerechten Sache beschworen. Jedenfalls waren die Streitkräfte beider Seiten erschöpft, und große Veränderungen gab es kaum noch. Alles war wie erstarrt.

Diese Reglosigkeit zehrte an den Nerven und belastete die Moral der Truppen mehr und mehr. Keinesfalls war zu erwarten, dass Aweds Auftrag so etwas Wichtiges wie die lange erwartete Friedensbotschaft enthalten könnte. Das Golon-System taugte kaum dazu, eine Quelle derartiger Neuigkeiten zu sein.

Hier war Awed nichts weiter als der Überbringer buchhalterischer und logistischer Überlegungen. Er war nur ein Laufbursche ge-

langweilter Generäle. Es konnte nicht anders sein. Oder vielleicht doch?

»Verdammt!«, zischte er, »ich brauche dringend ein wenig Schlaf. Meine Gedanken verknoten sich.« Er beschloss, nicht weiter darüber zu grübeln, und erreichte nach kurzer Zeit das hoch aufragende Gebäude der Kommandantur.

Noch ehe der massige Wachroboter an der Pforte reagieren konnte, rief ihm Awed ein älteres, aber gültiges Passwort zu. Ein Zittern durchlief den stählernen Leib, der kurz eine Verteidigungspose angedeutet hatte und nun wieder zurück in den Stand-by-Modus sank. Sogleich schwenkte das Panzerschott, vor dem die martialische Maschine postiert war, nach oben und gab den Eingang frei. Awed hatte keine Gelegenheit, durch das Schott zu treten, da stürmte ihm ein junger Page entgegen – seine graue Uniform war tadellos, die Messingknöpfe und die braunen Stiefel glänzten.

»So kommen Sie hier nicht herein!«, knurrte er und schob den Kurier wieder hinaus, ohne ihn zu grüßen.

»Ich muss zu General Dazzin«, entgegnete Awed. »Er erwartet mich.«

»Ich weiß, Sie sind der Kurier. Ich kenne Sie. Sie waren vor ein paar Wochen schon einmal hier. Sie sollten doch wissen, dass der General sehr penibel ist, wenn es um seine Teppiche geht.«

Awed erinnerte sich noch genau. General Dazzins Quartier war ausgestattet mit allerlei persönlichem Inventar, und besonders an die wertvollen Teppiche konnte er sich entsinnen. Natürlich wollte sich der General diese nicht verderben lassen.

Damals, als es so heiß gewesen war, hatte man Aweds Stiefel und Kleider in einer aufwendigen Prozedur mittels Druckluftdüsen und feuchten Tüchern vom Staub befreit, bevor man ihn in das Quartier des Generals einließ. Nun musste er sich vor dem Eingang auf ein Gitter stellen,

damit ihn der Page mit einem Wasserschlauch abspritzen konnte. Eine eher demütigende Behandlung, die Awed mit verhaltenem Zorn über sich ergehen ließ.

»Wofür man sich doch immer noch die Zeit nimmt«, murmelte Awed in das Brausen des Wasserstrahls.

»Was haben Sie gesagt?«, erkundigte sich der Page.

»Nichts«, antwortete Awed tonlos. »Sauberkeit ist das wichtigste Gebot in der Truppe.«

Als der junge Mann zufrieden war, führte er den Kurier in den Lift und fuhr mit ihm einige Stockwerke hinauf. Die Tür öffnete sich, und sie befanden sich sogleich im Quartier des Generals. Die weichen Teppiche waren dort, wo sich voraussichtliche Besucher bewegen sollten, mit weißen Laken bedeckt. An den Wänden hingen prachtvolle Gobelins, die historische Ereignisse darstellten. Den großen Globus, der ein leuchtendes Hologramm der Galaxis in sich barg

und der Awed schon bei seinem vorangegangenen Besuch aufgefallen war, hatte man umgestellt und in der Nähe des Panoramafensters platziert. Vor dem Fenster standen auch ein Stuhl mit hoher Rückenlehne und ein schwarzer, auf Hochglanz polierter Schreibtisch. Der Raum wirkte dunkel, bis auf das trübe Licht, das durch das breite Fenster fiel, sowie das Glimmen einer kleinen Lampe, die von einer Ecke aus einen warmen, gelben Schimmer erzeugte. An einer Seite des Raumes erhob sich ein hohes, gut gefülltes Bücherregal. Es nahm die ganze Wand für sich ein. Ein bequemer, lederner Sessel davor lud ein, sich niederzulassen, ein Buch zur Hand zu nehmen oder sich dem Schachspiel zu widmen, das auf einem niedrigen Tischchen stand.

Der Page trat in den Raum, schlug die Hacken zusammen, stellte den Kurier vor, machte kehrt, und nachdem sich die Tür geschlossen hatte, fuhr er mit dem Lift wieder nach unten.

Am Fenster stand General Dazzin und hielt Awed den Rücken zugewandt. Der kahle Kopf wurde vom blauen Dunst einer Zigarette umwölkt, die in einem langen, eleganten Mundstück aus glänzendem Messing steckte. Die Hände hinter dem Rücken verschränkt, drehte er grübelnd an einem goldenen Ring am Ringfinger seiner rechten Hand und starrte auf die öde Landschaft hinaus.

Dazzin ließ viel Zeit vergehen, bis er sich entschloss, Awed seine Aufmerksamkeit zu schenken. Awed fühlte aufkeimenden Ärger. Gerade als er sich bemerkbar machen wollte, drehte sich der General um. Er schob das metallene Filterstück zwischen den schmalen Lippen von einem Mundwinkel zum anderen und fixierte den Kurier mit seinen hellgrauen Augen.

Dieser kalte, stechende Blick!, dachte Awed. Schon beim vorangegangenen Besuch hatten ihn diese Augen irritiert und zugleich fasziniert. Ein Blick, der eine

sengende Wüste mittags mit Frost überziehen konnte.

»Freut mich, Sie wohlauf zu sehen«, sagte Dazzin freundlich. »War sehr zufrieden mit Ihrer Leistung letztes Mal. Ich mag es, wenn jemand schnell und selbstständig arbeiten kann. Gibt zu wenige von der Sorte.«

Wie sehr doch diese tiefe, warme und volltönende Stimme mit dem eisigen Blick kontrastiert, überlegte Awed. Eine Eigenart, die ihm schon bei seinem ersten Besuch seltsam vorgekommen war.

»Danke«, erwiderte Awed, denn der aufkommende Ärger war an dieser Offensive unerwarteten Lobes sogleich verpufft.

»Wie sieht's draußen aus?«

»Sir?«

»Draußen – an der Front?«

»Ich bin viel unterwegs«, sagte Awed. »Und meist hinter den Linien. Ich erfahre kaum etwas.«

»Na, Sie werden doch noch mitbekommen, was die kämpfende Truppe

so alles leistet«, hakte Dazzin nach.

Awed wusste darauf nicht viel zu sagen, denn er erhaschte tatsächlich immer nur flüchtige Eindrücke, und es fiel ihm schwer, sich daraus ein komplettes Bild zu machen.

Zwar wurde er immer wieder zum Kampf gezwungen und in allerlei kleine Kämpfe verwickelt, aber das mochte nichts heißen. Aufschlussreicher waren die Gespräche und die Stimmung unter den Kämpfern, doch davon wollte er Dazzin nichts berichten. Mit Sicherheit aber konnte er sagen, dass die kämpfende Truppe, wie sich der General ausdrückte, des Krieges müde war. Die erfahrenen Soldaten waren entweder tot oder erschöpft, die jungen mittlerweile ohne Begeisterung. Awed suchte eilig nach einer unverfänglichen Antwort.

»Die Truppe hat Urlaub verdient, Sir«, sagte er schnell.

Dazzin nickte sofort. »Ja, wir haben Beachtliches geleistet.« Er nahm ein glänzendes Kuvert aus Silberfiset von seinem Tisch. »Sie

haben den Eindruck, dass wir alle müde sind?»

»Nein, Sir!«, antwortete Awed automatisch und unüberlegt. »Ich meine nur ...«

Dazzin grinste in sich hinein. »Was uns hier betrifft: Wir sind müde«, erklärte er matt. »Seit fünf Wochen dieses Wetter. In den Monaten davor nur Hitze, Staub und Mücken. Der letzte Einsatz liegt acht Monate zurück. Seither nur Konservenzählen. Die Männer werden von der Langeweile umgebracht, und ich lese zum zehnten Mal die Lyrik des Katain. Alles dreht sich im Kreis. Es ist zum Verrücktwerden.

Die Konturen verschwimmen, und alles fließt in einem eintönigen Grau zusammen. Wie diese Landschaft hier. Gedanken, Bilder, Gefühle. Alles verliert an Gewicht und an Bedeutung.« Er machte eine kurze Pause, nahm die Zigarette aus dem Mund und entließ langsam und genussvoll eine lange Rauchfahne durch seine dünnen Lippen. »Lange-

weile ist der wahre Feind. Manchmal denke ich, der eigentliche Angriff erfolgt in den Stunden, Tagen und Wochen nach oder vor dem Kampf. Es ist seltsam, was diese gedehnten Stunden mit dem Verstand so alles anstellen können. Seltsame Dinge spuken einem dann im Kopf herum. Grübeleien, unentwegte Grübeleien. Sie lassen einen nicht zur Ruhe kommen.

Abstruse Ideen und Vorstellungen, die einen normalerweise abstoßen würden, sich aber nicht mehr aus dem Hirn vertreiben lassen, erfreuen uns plötzlich wie ein heiteres Schauspiel.« Er nahm einen letzten Zug und drückte die Zigarette im Aschenbecher auf dem Tisch aus. »Wenn es doch nur mal wieder richtig krachen würde, damit man endlich auf andere Gedanken kommt!«

Die Erschöpfung dieses Mannes war mehr als nur spürbar, und sie war gefährlich. Eine Art Aggression ging von ihm aus, die still und ruhig in seinen eisigen

Augen glitzerte. Awed wusste zwar noch nicht, worin genau die Gefahr bestand und ob sie gegen ihn persönlich gerichtet war oder gegen jemand anderen, doch er konnte sie so deutlich erkennen wie den Schatten, den Dazzin im diffusen Tageslicht auf seine geliebten Teppiche warf. Der General hob die Hand und streckte Awed das funkelnde Kuvert entgegen.

Der zögerte zunächst, es anzunehmen, und fragte: »Wohin geht es?«

»Wie letztes Mal. General Wetan auf dem Planeten Soraz im Denebon-System.«

Awed nahm schließlich das Kuvert und steckte es in die Innentasche seines Mantels. Dort würde es bleiben, bis er es General Wetan überreichen konnte. Dann schlug er die Hacken zusammen und salutierte.

Er hätte seiner *Amy Sue* gerne noch ein wenig Ruhe gegönnt, doch er sollte sich umgehend auf den Weg machen. Eilig bereitete er den Abflug vor.

Das Hochfahren der malträtierten Triebwerke bereitete ihm einen beinahe körperlichen Schmerz; er verspürte einen starken Widerwillen, den Schub der Düsen zu erhöhen. Die Anzeigen im Cockpit flammten auf, und die ihm so vertraute Sinfonie aus leisem Summen und Piepsen erfüllte erneut den Raum.

Awed ließ das Schiff vertikal aufsteigen. Schnell schrumpfte das graue Land unter ihm zu einer Miniatur zusammen. Der Stützpunkt mit seinen Baracken, Antennen, Maschinen und Raumschiffen wirkte bald wie das verlassene Spielzeug eines Kindes.

Dichte Nebel begannen die *Amy Sue* einzuhüllen, und es wurde stockdunkel. Doch die Wolkendecke lichtete sich rasch, und schlagartig fiel blendend helles Sonnenlicht in die Pilotenkanzel. Ein azurblauer Himmel stach Awed mit seiner schillernden Reinheit in die Augen – unter ihm breitete sich ein schneeweißes Wolkenozean aus.

Wie wunderschön und friedlich!, schoss es Awed durch den Kopf. Und darunter Schrecken und Verwüstung.

Je höher die *Amy Sue* stieg, umso lichter wurde das kräftige Blau des Himmels. Es verblasste zusehends. Sterne, eingebettet in tiefes Schwarz, kamen allmählich zum Vorschein.

In großer Entfernung funkelte ein Sprungtor, ein Fayroo, auf das Awed nun seinen Kurs festlegte. Er gab das Skaub-System als Ziel in den Prayer ein. Ein Umweg, aber er war nötig, da Denebon ein seit jeher unbewohntes System war und daher kein Fayroo besaß. Awed konnte sich wenigstens damit trösten, dass selbst dieser indirekte Weg schneller war als eine direkte Hyperraumpassage – wie immer, wenn man ein Fayroo benutzte.

Awed drückte den Steuerknüppel nach vorne. Die *Amy Sue* beschleunigte und jagte dem Tor entgegen. Bald war es deutlich in seiner Form erkennbar und nur

noch acht Kilometer voraus. Es war riesig, besaß eine achteckige Form, funkelte golden und nahm den ganzen Sichtbereich ein.

Gerade als Awed das Signal aus dem Prayer an das Tor senden wollte, ertönte ein schrilles Warneheul.

Im selben Augenblick spie der gewaltige Rahmen des schimmernden Fayroo eine Unzahl von Kriegerausrüstungen der Separatisten aus. Wuchtige Schlachtschiffe, schlanke Fregatten, Bomber, Belagerungsplattformen und Torpedoboote. Awed vollzog eine harte Wende und raste mit Höchstgeschwindigkeit davon. Eine Fehlentscheidung, denn die feindlichen Schiffe, von der Austrittsbeschleunigung der Fayroopassage getragen, jagten an ihm vorüber und schnitten ihm den Weg ab.

Aus ihren Schleusen quollen Schwärme von Jagdmaschinen hervor. Sie schossen in Formation dem Planeten Falak entgegen, aber fünf scherten aus und hefteten sich der *Amy Sue* ans Heck.

Awed aktivierte das Schutzschildsystem. Das Schiff erzitterte heftig, als die ersten Salven darauf einhämmerten. Knisternd brannten etliche Sicherungen durch, Kabel begannen zu schmoren.

Sofort richtete er die Heckgeschütze auf die Verfolger aus und erwiderte das Feuer. Er traf einen Jäger, der daraufhin Funken sprühend davontrudelte. Für einen Moment waren die übrigen vier irritiert und wichen aus, ohne jedoch die Verfolgung aufzugeben. Awed nutzte deren Verunsicherung und schlug mehrere Haken.

Er brachte etwas Distanz zwischen die Angreifer und sich und machte die Raketen scharf, während die Feinde erneut herandrückten. Ohne zu zögern, fasste Awed zwei von ihnen ins Visier und schoss.

Die Raketen gingen daneben.

Im Gegenzug erhielt die *Amy Sue* eine Reihe von Treffern. Der Schild flimmerte, drohte zu erlöschen. Ein Triebwerk detonierte.

Weitere Schüsse zerhackten die Raketenrampe. Doch bevor sie gänzlich zerstört war, feuerte Awed die geladenen Raketen auf gut Glück ab. Ein Jäger erhielt einen Volltreffer und trudelte davon. Trümmer schwirrten in alle Richtungen und beschädigten eine weitere Maschine. Diese verlor an Geschwindigkeit und fiel zurück.

»Voll in die Fressel!«, schrie Awed voller Wut und lachte.

Die Piloten der verbleibenden Raumschiffe waren offensichtlich erfahren; sie begannen undurchschaubare Manöver zu vollführen und waren nicht abzuschütteln.

Die Geschütze der Angreifer versetzten der *Amy Sue* immer wieder harte Schläge. Ihren Rumpf zeichneten bald zahllose, rot glühende Striemen. Die Panzerung splitterte und hinterließ scharfkantige Narben.

Der Schildgenerator fraß zunehmend mehr Strom, saugte Energie aus dem Reaktor wie eine hungrige Blutsäuferspinne, um

das Abwehrfeld aufrechtzuerhalten.

Tapfer lud sich der Schild wieder zu beinahe voller Stärke auf, doch vereinzelt Schüsse kamen noch immer durch – das Heckgeschütz ging dabei verloren.

Awed leitete alle Energie dem Schild zu und berechnete den Kurs für einen Sprung in den Hyperraum. Dann vollführte er einen Looping.

Als die feindlichen Schiffe – durch das plötzliche Manöver überrascht – die *Amy Sue* aus dem Blickfeld verloren, schaltete Awed den Schild ab, nahm eine weitere Trefferfolge in Kauf und flüchtete aus dem Normalraum.

Awed konnte Denebon nicht direkt anfliegen – zu weit war das Planetensystem entfernt. Mehr als dreihundert Flugstunden durch den Hyperraum.

Das würde das angeschlagene Schiff niemals schaffen können. Er musste irgendwo zwischenlanden, um genügend Treibstoff und Energie zu laden und gegebenenfalls Reparaturen durchzu-

führen. So wie er gerade durch den Hyperraum flog, war die Taberi-Tankstation am günstigsten. In fünfzig Stunden würde er sie erreicht haben. Tatsächlich erwies sich der lange Weg durch den Hyperraum als nützlich, denn er hatte Zeit, kleinere Reparaturen durchzuführen, und das brachte ihn auf andere Gedanken. Bevor Awed Kurier geworden war, hatte er als Mechaniker gearbeitet.

Alte Raumschiffe, zu denen auch seine schnelle *Amy Sue* zählte, waren eine Leidenschaft, die er seit seiner Jugend hegte. Er kannte die elektronischen und mechanischen Innereien etlicher Kampfschiffe ziemlich gut. Mit verbundenen Augen hätte er seine *Amy* auseinandernehmen und akkurat wieder zusammensetzen können. Darauf hätte er jede Wette angenommen. Es gelang ihm, die Raketenrampe einigermaßen funktionsfähig zu machen und das Heckgeschütz auszutauschen, ehe er die Tankstation erreichte.

Als er den Normalraum wieder verließ, war es höchste Zeit, denn durch zahlreiche Risse im Leitungssystem war viel Kühlmittel verloren gegangen. Dadurch begann der Reaktor allmählich zu überhitzen. Auch die Sekundärbatterien, die durch die vorangegangenen Kämpfe stark beansprucht waren, mussten aufgeladen werden. Andernfalls würde bald die Bordelektronik ausfallen.

Die *Amy Sue* verließ den Hyperraum und geriet erneut in ein Gefecht: Eine Unmenge von Raumschiffen hing qualmend im Orbit um die gewaltige Tankstation, die ihrerseits wie ein rauchender Vulkangipfel von Dunst und Gasschleiern umhüllt war.

Die Schlacht breitete sich über einen großen Bereich aus, und so wurde Awed nicht gleich behelligt, während er die Station anflog.

»Was um alle Himmel ist nur los?«, fragte er sich, als in der Ferne ein Kreuzer in blendendem Feuer verging. »Haben sich

die alten Herren doch noch an eine Großoffensive gewagt?«

Er schaltete den Abtaster ein und erhielt umgehend eine Darstellung der Kampfsituation.

»Grundgütiger!«, entfuhr ihm ein entsetzter Ausruf, denn der Bildschirm war rot von Symbolen, die kleine und große Objekte anzeigten. Sie jagten einander, trieben dahin oder schwebten reglos im All. Es war schwer abzuschätzen, ob das alles Schiffe waren oder nur Trümmerstücke, die ziellos durch das System drifteten.

Seine Hände zitterten, als er den Steuerknüppel nach vorne drückte und beschleunigte. »Nur die Ruhe!«, ermahnte sich Awed. »Nur nicht die Nerven verlieren. Sich anzuschleichen erfordert alle Sinne.«

Aber natürlich ging das nicht lange gut. Zwei feindliche Jagdmaschinen, die Aweds altes Raumschiff für leichte Beute hielten, stürzten übermütig auf ihn herab. Sie eröffneten das Feuer und ein donnerndes Stakkato

von Explosionen schüttelte das Schiff erneut durch. Doch der Schutzschild wehrte den Angriff, den sie nur mit leichten Bordwaffen führten, mühelos ab. Awed beruhigte sich wieder. Klaren Kopfes und mit sicheren Händen visierte er die Feinde an, erwiderte das Feuer und erwischte die beiden.

Zwei helle Feuerbälle blähten sich auf und spuckten Trümmerstücke aus. Aber ein großes Rumpfteil samt Cockpit schlug unterhalb des Bugs der Amy Sue ein. Awed wurde beinahe aus dem Sitz gerissen. Neben seinem Kopf zerplatzte ein Monitor und spuckte Glassplitter in sein Gesicht. Dichter Qualm begann die Räume zu erfüllen, und der Gestank von brennenden Kunststoffen breitete sich aus.

Er schottete die Kanzel ab und suchte eilig nach einer Landemöglichkeit in einem der Hangars der Tankstation. Er steuerte zwischen den Kämpfern beider Seiten hindurch und versuchte, sich aus der Schlacht weitgehend

herauszuhalten. Awed fand zwar bald eine Landebucht, doch immer wieder musste er harte Treffer hinnehmen und geriet mehrmals aus der Bahn.

Mit viel Glück und Mühe brachte er es fertig, auf einer freien Fläche auf dem Hangarboden aufzusetzen.

Ein heftiger Ruck erschütterte das Schiff. Zweifellos waren die Landegreifer beschädigt. Das Knirschen zerreißen Metalls drang an Aweds Ohr. Es tat ihm in der Seele weh.

»Tut mir leid, altes Mädchen.« Wieder berührte er zärtlich die Steuerkonsole. »Ich hatte nicht vor, dir die Knochen zu brechen.«

Diese Mission steht unter einem schlechten Stern, dachte er. Awed eilte nach draußen und fand sich mitten in einem unüberschaubaren Chaos wieder. Eine Ansammlung verschmorter und verbeulter Kampfmaschinen war in einem heillosen Durcheinander in der Halle verteilt. Dazwischen die Verwundeten. Ret-

tungs- und Mechanikerteams liefen scheinbar ziellos herum.

Awed versuchte, sich einen Überblick verschaffen, aber es war zwecklos. Es gab keine Ordnung, die irgendwie zu erkennen gewesen wäre. Sirenen heulten, ferne Detonationen ließen den Boden erzittern, überall Geschrei und Maschinenlärm.

Während sich Awed noch umsah, wurde er vom jaulenden Zischen der Schaumkanonen eines automatischen Löschvehikels aufgeschreckt, das sich seiner Amy Sue annahm und sie mit weißem Pulver bedeckte.

Eilig und überraschend trat der Hafenoffizier an ihn heran. Ein blonder, korpulenter Mann in einer mit Öl und Ruß verschmierten Uniform.

»Was fällt Ihnen ein, mit diesem Pott hier aufzukreuzen?!«, schimpfte er.

Awed brauchte einen Moment, um zu reagieren. »Ich bin mit einer wichtigen Nachricht auf dem Weg nach Denebon. Ich wollte hier auftanken.«

»Sie sehen doch, was hier los ist.« Der Mann sah sich müde um. »Das ist kaum zu bewältigen. Ein verdammtes Schlachtfeld.«

»Warum wird hier gekämpft?«, wollte Awed wissen. »Ich habe nicht geglaubt, dass der Feind so einen großen Angriff starten würde.«

»Mann, Sie können Fragen stellen!«, entrüstete sich der Offizier.

»Wir haben Krieg, und jemandem ist wohl in den Sinn gekommen, unsere Tankstelle hier sei leichte Beute. Mir ist das im Moment egal. Wir kümmern uns hauptsächlich um die Personen. Für Ihr Schiff müssen Sie selbst Sorge tragen. Nehmen Sie sich, was Sie brauchen. Aber sehen Sie zu, dass Sie hier wegkommen. Wir brauchen jeden Flecken für Rettungsschiffe.«

Damit deutete er auf das Ersatzteillager und die Werkstatt und machte sich eilig davon.

Im Lager fand Awed einen schmalen Lastenschlitten und lud Kanister mit Kühlmittel so-

wie einige neue Batterien auf. Doch selbst als er die Fläche des Schlittens vollgestellt hatte, war sein Bedarf bei weitem noch nicht gedeckt. Er würde mehrmals nachfassen müssen, was in dem Durcheinander ein beinahe unmögliches Unterfangen darstellte.

Mühsam bahnte er sich mit der ersten Fuhre den Weg zu seinem Schiff, an dem sich noch die Feuerwehreute zu schaffen machten. Dann begann er die Kanister und Batterien ins Innere des Schiffes zu schleppen.

»Sie wollen doch nicht gleich weiterfliegen?«, fragte ein Feuerwehrmann.

»Mir bleibt nichts anderes übrig«, erwiderte Awed, der eine schwere Batterie auf den Boden plumpsen ließ. »Ihr Chef tritt mir gewaltig in den Hintern, wenn er wieder hier ist und ich noch nicht weg.«

»Ein Start ist nicht zu empfehlen«, beharrte der Feuerwehrmann. »Die gesamte untere Bugsektion ist ausgebrannt. Sie

werden nur sehr eingeschränkte Sensor- und Navigationsfähigkeiten zur Verfügung haben. Auftanken können Sie nicht. Ich kann das auf keinen Fall zulassen. Sie werden auf Ihre Reserve zurückgreifen müssen.«

»Hab ich mir fast gedacht«, sagte Awed resigniert. Er versuchte mehr schlecht als recht eine Kopfrechnung. »Ich werde wohl mit trockenem Tank ankommen. Aber was soll's, überall ist es besser als bei Ihnen hier.«

Awed stellte den letzten Kanister ab und schob den Ladeschlitten hinaus, um weiteres Material zu holen, als ein lauter Donnerschlag durch den Raum dröhnte und der Boden schwankte. »Ich sollte mich beeilen.«

Awed gelang es, einen Großteil der notwendigen Dinge an Bord zu bringen, bis man ihm den Schlitten abnahm, um damit Verwundete abzutransportieren. Den Rest musste er mit den Händen tragen, was bei den schweren Batterien enorm viel Kraft kostete.

Er war beinahe fertig, als man eiligst begann, den Hangar zu evakuieren. Wer noch einigermaßen laufen konnte, machte sich selbst auf den Weg und humpelte davon. Das Deckpersonal wies die Richtung an und drängte zur Eile. Dichter, schwarzer Nebel verbreitete sich schnell in der Halle, und mit ihm der Gestank verbrennender Kunststoffe.

Flammen schlugen aus einer Wand heraus, eine Explosion trieb heiße Luft und Funken heran. In bizarren Wirbeln und Kringeln stoben die Rußschwaden auf und sammelten sich als dunkler, wallender Nebel unter der Decke.

Die Mannschaften beeilten sich noch mehr mit der Evakuierung. Die Hektik steigerte sich. Vereinzelt brach Panik aus.

Nach kurzer Zeit war Awed fast völlig allein. Er schleppte schwitzend eine weitere Batterie zu seinem Schiff. Der Rauch verdunkelte den Raum mittlerweile so stark, dass die Scheinwerfer

an der Decke kaum noch erkennbar waren. Dann flackerte das Licht und ging aus. Nach einem Augenblick ging die Notbeleuchtung an und hüllte die Umgebung in ein düsteres, schemenhaftes Rot. Awed hielt inne, gefangen in einem Augenblick der Faszination und Angst zugleich, denn dieses blutrote Licht verlieh der Szene eine unwirkliche, visionäre Stimmung. Mit einem Mal war alles wie entrückt, der furchtbaren Wirklichkeit entzogen. Wie die Bühne eines mythologischen Theaterstücks. Feuer, Rauch, glühendes Metall, der ferne Donner, Hammer und Amboss. Die schwarzen Silhouetten der Schiffe, löchrig und verbogen aufragend in den Flammen. Die Waffenschmiede des Vulkanus.

Awed lächelte, denn ihm kam es vor, als trete er in einen Traum ein wie in ein Fluchtportal. Und doch war ihm dieses Gefühl nicht ganz unbekannt. Man nannte das Phänomen *Fronttaumel* oder *Schlachtvision*, eine Re-

aktion des malträtierten Gehirns auf übermäßige Belastung. Überreizte Sinne, die vor der Wirklichkeit kapitulierten und eigenständig ein irrwitziges Schauspiel erschufen.

Awed hatte es schon mehrmals selbst erlebt oder bei anderen beobachtet. Er erinnerte sich an einen Mann, der eigentlich Konzertpianist war, bevor er zur Armee eingezogen wurde, und inmitten eines heftig entbrannten Feuergefechts zwischen den Kameraden umherlief, wobei er nach Papier und Bleistift suchte. Er wollte unbedingt eine Komposition aufschreiben, die sich ihm, während des Kampfes, wie ein Geschoss in den Kopf gebohrt hatte. Awed sah es noch so deutlich vor sich, als wäre es erst ein paar Stunden her: ein junger Mann, der sich seines Helms und seiner Waffen entledigt hatte und sich, inmitten des Schlachtenwahnsinns, sichtbar für Freund und Feind, auf einem Erdwall niedersetzte. Wie beschützt von tausend Engelsflü-

geln saß er da, inmitten des Krieges, Noten auf einen Fetzen Karton und die Haut seiner Handfläche kitzelnd. Schließlich zog er sich aus, und schrieb auf Arme, Beine, Bauch und Brust.

Ein weiterer Mann, der in dichtes Abwehrfeuer geraten war, wurde währenddessen und danach von vielfarbigen, feurigen Traumbildern geplagt – jeder Schuss ein Farbkleck in seinem Geist, jede Explosion eine Orgie von Licht und Kontrasten. Er studierte später wie ein Besessener die Malerei und bannte seine Eindrücke auf die Leinwand – sogar mit großem Erfolg, wie Awed irgendwann hörte.

Nun hatte es Awed erneut gepackt, und er genoss diese Entdeckung wie einen Sirenenengesang. Der ölige Smog und die Verbrennungsgase taten ein Übriges.

Der dicke Offizier von vorhin kam in einem Wagen angebraust und hätte Awed fast umgefahren. »Kommen Sie mit!«, rief er, als ein sengender Sturmwind

losbrach. Wehende Funken- schleier strudelten durch die Luft.

»Der Bereich wird abgeriegelt und entlüftet. Kommen Sie!«

Awed kam wieder etwas zu sich. Er sah, wie der Offizier sich eine Gasmasken überstülpte. »Nun kommen Sie schon!«, hörte er dessen Stimme, die jetzt gedämpft durch den Filter drang. Seine Augen starrten ihn finster an. Awed winkte ab. Der Offizier zögerte kurz, dann fuhr er los und entschwand im schwarzen Nebel.

Die Batterie glitt Awed aus den Fingern. Er fühlte sich wie in Trance.

Er taumelte unbeholfen vorwärts, hustete und keuchte, fand den Weg zurück ins Cockpit seiner *Amy Sue*.

Als er startete, bereitete ihm die Dunkelheit große Schwierigkeiten bei der Orientierung. Die Steueranzeigen flackerten und versagten. Die Navigationsmonitore zeigten wirre Muster. »Wir sind uns jetzt ziemlich ähnlich,

Amy«, witzelte Awed. »Meine Sensoren sind auch ziemlich angeschlagen.« Vorsichtig, in niedriger Höhe schwebend, tastete sich Aweds Schiff durch die Trümmerwüste. Doch es gelang ihm nicht, die Außenschleuse des Hangars zu finden. Andauernd tauchte der zerfetzte Umriss eines klobigen Minenlegers im Lichtkegel seiner Nebellampe auf. In immer neuen Blickwinkeln bot er sich dar, aber es war stets dasselbe Wrack. Awed flog im Kreis.

Er begann zu fluchen, als das schwelende Ding ein fünftes Mal vor ihm auftauchte. Angst machte sich in ihm breit, und er fühlte, dass er bald den Kopf verlieren würde. Er beschloss, systematischer vorzugehen, doch der Zufall kam ihm zu Hilfe. Mit einem Mal erloschen die Feuer ringsum, als wären es Kerzen, die man ausblies. Die Rauchwolken, von einer starken Windböe erfasst, lichteten sich, wurden fortgeblasen. Unvermittelt war die Sicht wieder klar und zeigte das

ganze Ausmaß der Verwüstung in der gewaltigen Halle. Kleinere Gegenstände lösten sich vom Boden und sausten wirbelnd davon. Als der zerstörte Minenleger quietschend und rasselnd über den Flur schlitterte, wurde auch Aweds Schiff von einer unsichtbaren Faust gepackt und mit aller Macht aus der Station geschleudert. Ein Hagel aus Metall und Kunststofffragmenten schlug auf das Schiff ein, als es in einer Wolke aus Trümmern und verdrehten Metallteilen in den Weltraum hinaustrudelte.

Mit unbändiger Kraft saugte das Vakuum den Hangar leer und warf alles, was darin war, der Schlacht entgegen, die noch immer tobte.

»Das Schrottgeschwader greift in den Kampf ein«, lästerte Awed.

Die Amy Sue geriet in ein Übelkeit erregendes Schleudern. Die Beschädigungen und der Mangel an Energie machten sich so stark bemerkbar, dass Awed zeitweilig dachte, gänzlich die Kontrolle über das Schiff zu verlieren. Mit

sehr viel Geschick und Konzentration konnte Awed den Kurs jedoch einigermaßen stabilisieren. Wie ein Artist auf dem Hochseil, der um sein Gleichgewicht kämpfte, war er sich dabei vorgekommen, und es hatte ihm den Schweiß auf die Stirn getrieben. Doch dann lehnte er sich erleichtert zurück.

Er schaltete den beschädigten Antrieb ab, der das Schlingern wieder zu verstärken drohte, und ließ sich treiben. Diese Idee erwies sich tatsächlich als recht nützlich, da er auf diese Weise nicht weiter auffallen würde.

Niemand nahm Notiz von ihm, und so schwebte er aus dem Kampfgeschehen hinaus. In seiner Lage mochte er sich auf kein Gefecht einlassen; so würde er zumindest eine Zeit lang sicher sein. Toter Mann zu spielen war wohl nicht die mutigste Strategie, aber in seiner Situation die nützlichste.

Er schnallte sich an und schaltete nach und nach alle Systeme ab, die verräterische Energieemissi-

onen verursachten: aktive Sensoren, Abtaster, Konsolenbeleuchtung, die künstliche Gravitation. Die Kanzel war nun dunkel. In seinem Sitz festgezurrert, versuchte Awed, ein wenig Schlaf nachzuholen. Doch das war trotz oder gerade wegen seiner Erschöpfung nicht so einfach, denn seine Nerven waren angespannt, und die Gedanken kreisten wild durcheinander. Auch als die Schlacht schon weit entfernt war, konnte er keine Ruhe finden.

Dann aber heftete sich sein Blick auf den eigenartig verformten Minenleger, mit dem zusammen er aus der Station geschleudert worden war und der sich nun in einiger Entfernung langsam um seine Achse drehte. Ein Anblick, der in seiner Anmut so widersprüchlich war wie ein tänzelnder Elefant. Licht und Schatten wechselten auf seiner Oberfläche in immer neuen Mustern, und in seinen Fenstern blinkte zuweilen das Sonnenlicht. Ein seltsamer Reigen von Formen und Farben, regelmäßig und doch nicht

gleichförmig. Dabei driftete er allmählich davon. Awed überkam die herbeigesehnte Müdigkeit. Und schließlich wiegte ihn der hypnotische Regen in einen tiefen Schlaf. Aber selbst hier holte ihn der Krieg ein.

In einem unruhigen Traum fand er sich in einem Graben wieder. Die Erde roch frisch und erwartete nach dem langen Winter den herannahenden Frühling. Doch es war ein Erwachen in einem Albtraum. Am sonnigen Himmel leuchteten die hellblauen Striemen tödlicher Strahlengeschosse. Es knackte bei jedem Blitz. Danach verbreitete sich ein angenehmer Vanillegeruch, wie immer, wenn Strahlengeschosse mit den Luftmolekülen reagierten.

Awed hob den behelmten Kopf über den Grabenrand und spähte durch sein Visier über eine weite, braune Ebene, über ein wieder und wieder umgepflühtes Land. Kettenfahrzeuge, schwer gepanzert, mit wuchtigen Kanonen rollten heran. Dazwischen marschierte die Infanterie, große Ro



boter und Soldaten der unterschiedlichsten Rassen. Vereinzelt krachten Schüsse und ließen Erdfontänen in der Nähe hochspritzen. Die Panzer feuerten ebenfalls. Vor Awed wölbte sich der Boden blasenförmig auf, wuchs zu einem Berg heran und zerplatzte in Form einer gleißenden Feuerblume.

Dann fegten niedrig fliegende Jäger heran. Ihre Waffen schlugen breite Schneisen in die Reihen der Angreifer. Unter lauten Hurrarufen erhoben sich die kaiserlichen Truppen aus ihren Gräben und Löchern.

Auch Awed sprang auf und fühlte augenblicklich einen kräftigen Schlag in den Bauch. Starker Vanilleduft stieg ihm in die Nase, und er kippte nach hinten. So lag er unbeweglich auf dem Rücken und starrte nach oben. Am Himmel flogen die silbernen Maschinen. Blaue Lichtbahnen glommen auf. Soldaten sprangen über Awed hinweg, die Gewehre im Anschlag, Triumphschreie gellten aus ihren Kehlen. Er lag

still auf der Erde, als sei er ein Teil von ihr, und die Welt um ihn herum versank in Dunkelheit und Stille.

KAPITEL 2

Awed wachte langsam aus seinen unruhigen Träumen auf.

Sein erster Blick fiel auf den weit entfernten, nun kaum mehr sichtbaren Minenleger, dessen monotones Taumeln ihm den Schlaf beschert hatte. Nur ab und an gab es ein schwaches Blinken in der Ferne, eine Reflexion der fernen Sonne in den Cockpitscheiben des Fahrzeugs.

Awed hatte gut sieben Stunden geschlafen. Es war ein unruhiger Schlaf gewesen, aber immerhin hatte er ihm ein bisschen Erholung gebracht. Er erinnerte sich an viele Träume.

Bestimmend waren die Bilder aus unzähligen Kämpfen gewesen, die er miterlebte und die nun schon so lange andauerten.

Kein Ende des Krieges. *Oder ein endloses Ende?*, dachte er.

In seinen dreihunderteinundzwanzig Lebensjahren hatte Awed weit mehr erlebt, von dem es erfreulicher und angenehmer gewesen wäre zu träumen, doch anscheinend stellte der Krieg eine zu beherrschende Größe dar, als dass irgendetwas anderes dagegen hätte bestehen können. Aber es beunruhigte ihn, gerade an die Schlacht erinnert worden zu sein, in der er beinahe das Zeitliche gesegnet hätte.

Awed sah forschend hinaus. Die Auseinandersetzung schien beendet. Weder Raumschiffe waren zu sehen noch Explosionen oder dahinrasende Kampfmaschinen. Auch die Tankstation war nicht mehr da.

An deren Stelle gab es nur einen milchigen, durchscheinenden Nebel, fast nicht zu erkennen, und darin so etwas wie feinen, glitzernden Staub. Awed blieb schwerelos in seinem Pilotensessel sitzen und rieb sich die Augen.

Er holte tief Luft und versuchte diesen Augenblick der Ruhe und der Einsamkeit mit jedem seiner Sinne zu erfassen, festzuhalten und zu bewahren. So wollte er verharren, eingeschlossen in einem nie endenden Moment des Friedens.

Doch natürlich war ihm klar, dass er, wollte er weiterleben, noch eine Menge Arbeit zu erledigen hatte. Er schaltete alle Systeme bis auf den Schwerkraftgenerator aus und begann mit dem Einbau der Akkumulatoren sowie dem Auffüllen des Kühlgregats.

Die schweren Kollisions- und Brandschäden aber musste er in einem Dock beheben. Bis dahin würde er auf viele Funktionen verzichten müssen, die das Navigieren unterstützten. Vor allem die Nahsensoren und die Kampftaster der Verteidigungsanlage waren beeinträchtigt. Aweds Versuche, sie notdürftig zu flicken, schlugen fehl, was ihm ernste Sorgen bereitete, denn im Falle eines Kampfes war er zu

keiner gezielten Abwehr imstande.

Aber die Wahrscheinlichkeit, nochmals angegriffen zu werden, schien ihm eher gering. Dass er gleich in zwei Auseinandersetzungen hineingeraten war, mochte purer Zufall gewesen sein. Falscher Zeitpunkt, falscher Ort. Lediglich einige Scharmützel, keine Großoffensive. Darum rechnete er eher nicht damit, erneut in Kampfhandlungen verwickelt zu werden.

Zu Beginn des Krieges war das anders gewesen. Da hatte es überall gebrannt. Damals war er von einem Schlamassel in den nächsten geschlittert. Aber vielleicht war es ein Verzweiflungsakt der Separatisten. Ein letztes Aufbäumen? Eines, bei dem man selbst die Trümmer noch einmal in Brand setzte? Awed tat diese Überlegung schnell ab. Sie entsprach nicht der Denkweise, die er von seinem ehemaligen Vorgesetzten übernommen hatte und die besagte, dass kein Übel so schlimm sein konnte wie das,

aus dem man gerade entkommen war. Mit dieser Devise hatte er sich über den ganzen Krieg hinweg behauptet.

Als er nach drei Stunden seine Instandsetzungsarbeiten beendet hatte, machte er sich daran, das Denebon-System anzusteuern. Er leerte die Reserve- und Zusatztanks und programmierte den Hilfsreaktor darauf, die Triebwerke mit weiterer Energie zu versorgen. Die Berechnungen für den Flug hatte er mehrmals überprüft und nun, da er sich sicher war, leitete er den Sprung in den Hyperraum ein. Der *Amy Sue* schien dies wenig zu behagen, denn den ganzen Flug über schüttelte sie sich widerstrebend wie ein bockiger Esel.

Als sie das Denebon-System erreicht hatten und das Schiff aus dem Hyperraum fiel, wollte es beinahe auseinanderbrechen. Es folgte geraume Zeit keiner stabilen Flugbahn. Als sie beschossen wurden, merkte Awed es daher nicht gleich. Erst als die auf-

leuchtenden Explosionen die Kanzel in blendendes Licht tauchten, begriff er, dass er tatsächlich in eine neuerliche Auseinandersetzung geraten war. Diese Erkenntnis kam so spät wie der Alarm, den der Hauptcomputer seiner Amy Sue auslöste. Mit ohrenbetäubendem Getöse zerbarst ein großer Teil der Hecksektion. Die Luft entwich, und die Schotten schlugen automatisch zu.

In Todesangst setzte Awed eine Atemmaske auf.

Er versuchte ein Ausweichmanöver, doch die Angreifer waren hartnäckig und erfahren, durchschauten jeden Trick, den er probierte. In wenigen Augenblicken war auch der Schildgenerator so überlastet, dass er zusammenbrach. Nun wurden die Haken, die Awed schlug, immer gewagter, denn jeder Treffer konnte sich verheerend auswirken.

Mit aller Mühe gelang es ihm, weiteren Schlägen zu entkommen und sich zugleich dem Planeten Soraz anzunähern. Im rich-

tigen Moment fuhr er alle Bordsysteme auf ein Minimum herunter und jagte die gesparte Energie in die Triebwerke. Der Planet wuchs in einem Augenblick zu seiner gewaltigen Größe an. Sofort sendete er das imperiale Kuriersignal und dann seine persönliche Kennung. Der Bordcomputer zirpte und schnatterte, als er die Landekoordinaten empfing. Ein Leitstrahl begann, seine Instrumente auf das Ziel zu justieren. Als er darauf einschwenkte, tauchten seine Verfolger wieder auf. Die Sensoren waren so stark beschädigt, dass sie ihn nicht warnen konnten. Er bemerkte sie erst, als die Triebwerke explodierten und die *Amy Sue* in der Mitte auseinandergerissen wurde. Das Heck detonierte und ein prasselnder Trümmerhagel schlug gegen die trudelnde Bugsektion.

Aweds Finger tasteten mühsam nach dem Schalter für den Notausstieg in der rechten Armlehne. Er fand die Vertiefung in dessen Schutzabdeckung, krallte die

Finger hinein, riss sie ab und drückte den Knopf. Endlich wurde das Cockpit aus dem zerfetzten Rumpf geschossen. Der Ruck war furchtbar und presste Awed brutal in den Pilotensessel. Um ihn herum verschwamm die Welt in wirbelnden Schlieren. Er wurde herumgeschleudert wie in einer Zentrifuge, bis sich die Kapsel endlich auf den Leitstrahl ausrichtete. Schließlich explodierten der Energiekern der *Amy Sue* und der zerfetzte Rest des Rumpfes. Die Jagdmaschinen flohen vor den glühenden Fragmenten, die wie scharfe Schrapnelle durch den Raum schossen. So brachte *Amys* Tod Awed ein paar Sekunden Vorsprung.

Die Außenhaut der Rettungskapsel erhitzte sich rasend schnell, als die Feinde wiederum heranrasten. Awed war ein leichtes Ziel. Eine Reihe präziser Treffer richtete die Rettungskapsel übel zu. Die verbliebenen Bildschirme fielen aus. Funken sprühten aus der Konsole. Dann ein immenser Knall, eine

Druckwelle und Awed bekam einen gewaltigen Schlag in den Rücken. Als er an sich herab blickte, sah er unterhalb seines Brustbeines eine glänzende Hydraulikstange herausragen, die sich dann in die Armaturen bohrte.

Anstatt zu erschrecken oder in Panik zu geraten, ärgerte er sich über den beträchtlichen Schaden, den sie in den Armaturen verursachte, und über das Loch, das sie in seine Jacke gerissen hatte. Die schön glänzende Stange musste ein Teil des Landegestells sein, überlegte er. Erst nach und nach realisierte er die Schwere seiner Verletzung, wobei es ihn irritierte, keinerlei Schmerz zu verspüren. Er hatte oft kleinere Kratzer abbekommen, die unglaublich schmerzhaft waren, nun hingegen spürte er tatsächlich gar nichts. Er nahm nur den unangenehmen Umstand wahr, dass da etwas war, das dort nicht hingehörte und über das er sich ärgerte. Etwa so, als hätte er sich einen winzigen Holzsplitter ein-

gefahren oder Kaffee auf seine Kleider gegossen.

»Ich glaube, ich habe nun ernste Probleme«, flüsterte er. »Ich hoffe, die haben da unten einen guten Arzt.«

Awed erkannte noch, wie imperiale Abfänger zu seiner Rettung heranzogen, dann krachte es erneut und es wurde ihm schwarz vor Augen.

Als er wieder zu sich kam, war es ruhig. Er hörte vereinzelte Stimmen.

»Dass der nicht hinüber ist?«, sagte einer.

»Noch nicht – aber bald.« Ein anderer.

Dann hörte er, wie jemand Kunststoff und Metallteile zur Seite bog.

Als er fühlte, wie sich jemand am Verschluss seiner Jacke zu schaffen machte und eine Hand nach deren Innentasche tastete, packte er mit aller Kraft zu. Der andere schrie auf.

»Schon gut«, sagte der, »ich will nur wissen, wer Sie sind. Aus-

weispapiere und so. Sie verstehen?«

Awed öffnete die Augen. Grelles Sonnenlicht fiel durch die gesplitterte Scheibe seiner Kapsel; es schmerzte. Er kniff die Lider zusammen, tastete nach dem Kuvert in seiner Jacke. Es war noch da. Er zog es aus der Innentasche und krallte seine Finger darum. Die Hand ließ er unter dem Mantel ruhen.

»Ich habe eine Nachricht für General Wetan«, presste er hervor. »Es ist dringend.«

Daraufhin machten sich die Leute eilig daran, Awed aus dem kleinen Fahrzeug zu bergen. Man zerrte und zog an ihm. Es war für ihn derart qualvoll, dass er sogleich wieder das Bewusstsein verlor.

Hin und wieder dämmerte er aus der Ohnmacht heraus. Er fühlte, wie er getragen wurde.

Eine Trage ... er lag auf einer Trage. Schaukeln, Rütteln, Keuchen, schwere Stiefel, die auf Staub und Kies traten. Er schmeckte Sand. Heiße, trockene

Luft. Eine hastig hervorgestoßene Frage: »Wo sind seine Beine?« »Die sind noch in der Kapsel«, kam die Antwort.

Er öffnete die Augen. Strahlend blauer Himmel, eine weiß leuchtende Sonne. Zu hell, viel zu hell. Blendend, ihre Strahlen. Gleißend, wie scharf geschliffene Dolche, die in seine Augen stachen. Dann erneutes Hinweggleiten in die barmherzige Ohnmacht. Schwärze, wirre Träume.

»Er hält da was fest«, sagte jemand und versuchte, seine Jacke zu öffnen.

Awed war sofort hellwach und wollte den Mann abwehren.

Doch der linke Arm fehlte, und so zappelte er nur hilflos auf seiner Trage herum.

Jemand setzte eine Injektion an. Awed fühlte eine Nadel, einen Stich, dann ließen die Schmerzen nach. Awed bemerkte, dass man ihn in ein geräumiges Zelt gebracht hatte. Es war kein Lazarettzelt. Mit geschultem Blick nahm er Einzelheiten wahr, die ihm verrieten, dass er sich in der

Unterkunft eines hohen Militärs befand. Strategische Hologramme, Bildschirme, auf denen Kampfsituationen dargestellt waren. Ein großer Schreibtisch, über dem eine Flotte in Gefechtsformation projiziert war. Als man abermals versuchte, Awed die Nachricht zu entwinden, trat ein hochgewachsener Mann an die Trage, beugte sich herab und legte eine Hand auf seine Schulter. »Die

Nachricht ist für mich. Ich bin General Wetan«, sagte er.

Awed erkannte den Mann wieder, und ihm schien, als sei er seit dem letzten Mal etwas fülliger geworden. Awed holte unter großer Mühe das Kuvert hervor. In seinen Fingern fühlte er das kühle Silberfiset, aus dem es bestand, und wie das getrocknete Blut seine Finger daran kleben ließ.



»Auftrag ausgeführt«, hauchte er, als der General es entgegennahm.

In diesem Moment überkam Awed eine tiefe Müdigkeit. Er spürte, wie sämtliche Wärme aus seinem Körper wich. Sie verflüchtigte sich so rasch wie das Dämmerlicht an einem Winterabend. Er wollte jedoch noch sehen, wie General Wetan auf die Information reagierte, und krallte sich hinein in das schwindende Leben.

Der General öffnete den Umschlag, nahm das Papier heraus und warf einen kurzen Blick darauf. Es schien eine kurze Nachricht zu sein, die General Dazzin an ihn gesandt hatte. Er murmelte etwas Unverständliches und zischte zornig durch die Zähne. Dann schlenderte er hinüber zu einem kleinen Tisch.

Darauf stand ein Schachbrett. Die Figuren hatten etliche Züge hinter sich und standen gut verteilt auf dem schwarz-weiß karierten Spielfeld. General Wetan betrachtete die Spielfiguren da-

rauf und musterte das Papier erneut. »Wie dumm von mir«, knurrte er ärgerlich, nahm einen Springer von seinem Feld und stellte ihn auf ein anderes. »Wie dumm von mir.« Mit diesen Worten tippte er den weißen König an. Der kippte um und fiel mit einem leisen Klicken auf das Schachbrett.

ASGAROON geht weiter:

ASGAROON - Der stählerne Planet (1):

Nea hat gerade Pause von ihren Außeneinsätzen und verrichtet Mechanikerarbeiten auf Sculpa Trax, dem Planeten aus Stahl. Doch als es wieder zum Einsatz kommt, begegnet sie verschwunden geglaubten Kreaturen, sogenannten Gothreks, die über telepathische Fähigkeiten verfügen.

Allerdings scheint das erst der Anfang zu sein. Ungeahnte Probleme brechen über diesen und

weitere Planeten herein und mit den Erfolgen wachsen für Nea Herausforderung und Verantwortung.

ASGAROON - Weltenbrand (2):

Der Skydome ruft Nea zu sich, belobigt sie zu ihren guten Taten und schickt sie gleich wieder auf eine Mission. Die letzte Mission vor ihrem großen Urlaub. Doch was anfänglich wie Entspannung wirkt – obwohl Nea unentwegt Informationen bei örtlichen Daten-Buchhändlern sichtet –, entwickelt sich zur Katastrophe, die sich bereits seit einer Weile anbahnt. Es liegt in ihren Händen, das Leben von Unschuldigen zu retten.

ASGAROON - Unter Piraten (3):

Nachdem Eric und seine beiden Schwestern den Kontakt zu Nea verloren haben, beginnt für sie eine Odyssee als Geiseln eines Piratentrupps. Gleichzeitig befinden sich jedoch auch Gothreks

an Bord. Schnell wird klar, dass der Status quo nicht aufrecht-erhalten werden kann, und auch die drei Kinder fürchten um ihr Leben. Höchste Zeit, über sich hinauszuwachsen.

ASGAROON - Im Labyrinth der Unterwelt (4):

Die Piraten und das GHOST-Konglomerat haben große Teile der Raumhafenwelt Sculpa Trax unter Kontrolle gebracht – einer Welt voller bislang unentdeckter Geheimnisse und Gefahren.

Inmitten der Spannungen, die sich allmählich zwischen den einstigen Kampfgefährten entwickeln, versucht Zeelona Bonathoo einen Ausweg aus der verfahrenen Situation zu finden. Doch sie ahnt noch nicht, dass der entstandene Konflikt für Asgaroon eine Zeitenwende bedeuten könnte.

ASGAROON - Die Sternensinsel (5):

Auf der Suche nach den Kindern der Familie Korren gelangt Nea tief in den Süden ihrer Heimat, der Hafenwelt Sculpa Trax. Dort trifft sie auf Thomas van Veyden, einen alten Einsiedler, der die riesigen Schrottplätze des Planeten verwaltet. Doch bald findet sie heraus, dass es mit dem Sonderling weit mehr auf sich hat, als er vorgeben möchte, und dass er im Besitz vieler spannender Geheimnisse zu sein scheint, die vermutlich auch ein Licht auf Neas Herkunft werfen ...

ASGAROON - Der unendliche Traum (Vorgeschichte):

Sareena landet auf Kassun, einer Gefängniswelt im Koliussektor, wo sie als Gefangene lebensgefährliche Arbeiten zwischen Bergbau und bizarren Wetter-

schwankungen verrichten muss. Während sie jeden Tag aufs Neue ums Überleben kämpft, erlebt sie unheimliche Erscheinungen und gewinnt die Erkenntnis, dass ihre Lage nicht ganz ausweglos ist. Zwischen Hoffnung und Berufung kämpft Sereena um ihr faszinierendes Leben.

ASGAROON - Ghost (Vorgeschichte):

Eine Fregatte des Imperiums treibt führerlos durch das Scutra-System. Nea wird beauftragt, die Situation aufzuklären. Doch was als Rettungsmission beginnt, entpuppt sich schnell als Abenteuer, das sie tief in die obersten Kreise des Verbrechersyndikates führt. (11.363 pgZ)

www.youngarts.de

www.papierverzierer.de

Impressum

PHANTAST 16
„Space Opera“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im September 2016

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

© 2016 Literatopia – Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Kai Bosse, Markus Drevermann, Kai
Hirdt, Dennis Kock, Alfred Kruse,
Almut Oetjen, Michael Quay, Holger
M. Pohl, André Skora, Rainer
Skupsch, Allan J. Stark, James A.
Sullivan, Judith Madera

Bildquellen:

Allan J. Stark: Cover und Seiten 5, 7,
9, 10, 67, 101, 109, 112, 131, 134,
148, 169, 172, 178, 192, 226, 231
www.youngarts.de

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, sofern nicht anders ge-
kennzeichnet. Alle Cover unterlie-
gen dem Copyright der entspre-
chenden Verlage bzw. des jeweili-
gen Künstlers.

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