



PHANTAST

20 - METROPOLEN



Sydney (Seite 214) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

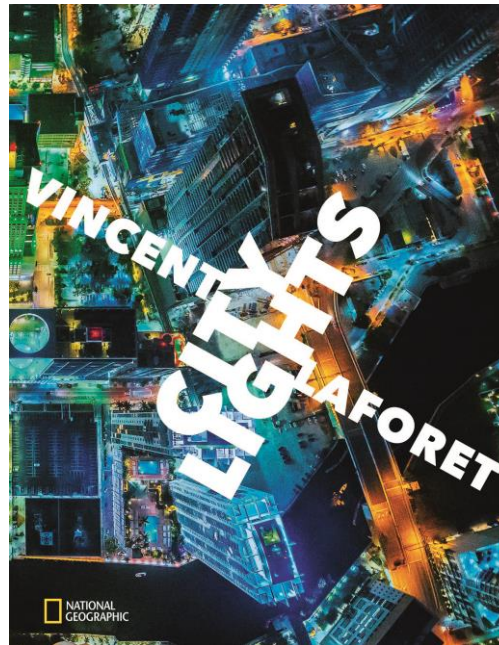
VINCENT LAFORET: CITY LIGHTS

In dieser PHANTAST-Ausgabe zeigen wir euch Bilder aus dem Fotoband *City Lights* von Vincent Laforet, dessen farbensprühende Nachtaufnahmen sprichwörtlich phantastisch aussehen. National Geographic hat uns freundlicherweise einige der wundervollen Aufnahmen zur Verfügung gestellt.

These cities never sleep

Nachts sind alle Städte grau? Pulitzer-Preisträger Vincent Laforet lehrt uns eines Besseren – mit Luftbildern von leuchtenden Metropolen wie New York, London und Sydney, die er nachts von oben fotografierte. Wagen Sie einen Blick in Häuser- und Straßenschluchten und auf faszinierende urbane Muster. Schweben Sie über Berlin und beobachten Sie das Leben auf der Überholspur in Los Angeles. Atemberaubende Luftaufnahmen, seitenweise faszinierend.

Vincent Laforet, 1975 in der Schweiz geboren, gehört zu den Pionieren zeitgenössischer Fotografie. Der Pulitzer-Preisträger wird als Vorreiter betrachtet sowohl für seine innovativen Tilt/Shift-Luftaufnahmen als auch im Umgang mit den HD-fähigen DSLR-Kameras. Die New York Times zählte Laforet schon im Jahr 2005 zu den 100 einflussreichsten Fotografen der USA. Seine Aufnahmen fanden bereits Eingang in zahlreiche große Medien wie Vanity Fair, The New York Times Magazine, National Geographic, Sports Illustrated, Time, Newsweek oder Life.



City Lights – Metropolen bei Nacht

Hardcover
132 Abbildungen,
240 Seiten, 78,00 EUR
ISBN: 978-3-86690-645-7

INHALT

Artikel

Phantastische Metropolen – Vorwort von Judith Madera	6
Iwans Heimat – Metropolen in <i>Shadowrun</i> – von David Grade	8
Die Städte des China Miéville – von Rupert Schwarz	25
London – Tor zu anderen Welten – von Swantje Niemann	36
New York – Sehnsuchtsort junger Phantasten – von Judith Madera	46
Roma Nova – ein antik-futuristischer Stadtplanet – von Judith Vogt	54
Zukunftsvisionen Tokyos – von Judith Madera	62
Fantasymetropole Ankh-Morpok – von Markus Drevermann	70
Entenhausen – Verkannte Metropole – von Markus Drevermann	76

Rezensionen

<i>Peking falten</i> , Hao Jingfang	19
<i>London</i> , Christoph Marzi	43
<i>Ekhö – Spiegelwelt: New York</i> , Christophe Arleston und Alessandro Barbucci	51
<i>Flammen über Arcadion</i> , Bernd Perplies	59
<i>Unendliche Stadt</i> , Alastair Reynolds	67

Interview

mit Amalia Zeichnerin, u. a. zu <i>Berlingtons Geisterjäger</i>	30
---	----

Impressum

81



New York City (Seite 16 / 17) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

PHANTASTISCHE METROPOLEN

Vorwort von Judith Madera

Draußen brennt der Asphalt und nachts ist es so warm, dass die meisten von uns kein Auge zukriegen. Entsprechend hat die Fertigstellung dieser Ausgabe wieder einmal länger als geplant gedauert, was unter anderem daran lag, dass wir in die Urlaubszeit hineingerutscht sind – und daran, dass ich mit dem Layout nur schleppend vorankam, da einerseits im Brotjob viele Überstunden anstehen und andererseits dieser verdammte heiße Sommer mich wirklich fertigmacht.

Aber endlich ist sie da, die zwanzigste Ausgabe unseres Onlinemagazins! Auch wenn nicht immer alles so geklappt hat wie geplant, bin ich mit den

meisten Ausgaben doch zufrieden, vor allem da sich meist am Ende spontan noch spannende Beiträge ergeben haben. Nach zwanzig Ausgaben spüre ich allerdings auch mehr denn je, wie schwierig es ist, Leute für die Mitarbeit an einem solchen Projekt zu begeistern.

Beim Thema „Metropolen“ konnte ich gleich zwei Autoren für Gastbeiträge gewinnen: Judith C. Vogt stellt ihren aktuellen Roman *Roma Nova* vor, der Antike und Science Fiction in einem extrem spannenden Setting vereint. Ich bin auch gerade am Lesen und bisher gefällt mir das Buch ausgesprochen gut – die Rezension gibt es dann demnächst auf Literatopia zu lesen.

David Grade steuert zudem einen Artikel über Metropolen in *Shadowrun* bei und seine Einleitung ist so ausführlich und gut, dass er mir damit quasi den Leitartikel erspart hat. Dazu gibt es spannende Einblicke in seinen eigenen *Shadowrun*-Roman *Iwans Weg*.

Unsere Redakteurin Swantje Niemann konzentrierte sich auf die Metropole London und stellt das Tor zu anderen Welten in einem eigenen Artikel vor. Und sie interviewte Amalia Zeichnerin zu deren Steampunk-Trilogie *Berlingtons Geisterjäger*, die in London spielt.

Weiterhin widmeten wir uns den Metropolen Peking, Tokyo, New York und Rom sowie den fikti-

ven Metropolen des China Miéville, Entenhausen und Ankh-Morpork.

Die Illustrationen beziehungsweise Fotografien dieser Ausgabe stammen von Vincent Laforet, der mit *City Lights* einen sehr farbenfrohen und ungewöhnli-

chen Blick auf die Metropolen unserer Welt bietet.

An dieser Stelle geht noch ein großes Dankeschön an Armin Möhle, der weiterhin jede unserer Ausgaben in den Andromeda Nachrichten bespricht!

Wer uns ebenfalls Feedback ge-

ben möchte, kann dies gerne auf Facebook oder Twitter tun – oder einfach einen Leserbrief an ma-dera@literatopia.de schreiben ☺

Wir wünschen Euch viel Spaß beim Lesen

- Judith



L.A. (Seite 64 / 64) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

IWANS HEIMAT – METROPOLEN BEI *SHADOWRUN*

ein Artikel von David Grade

Judith Madera fragte mich, ob ich einen Artikel über Metropolen schreiben könne und wie sie meinen *Shadowrun*-Roman Iwans Weg beeinflusst haben. Klar kann ich das, behauptete ich.

Ich las erst mal den Wikipedia-Artikel zu Metropolen, wühlte in meinem Bücherregal herum (fand erschreckend viel Material zum Thema), schaute mir das Artwork von *Shadowrun* und Cyberpunk an, blätterte in politischen Absichtserklärungen zur Metropole Ruhr, las ein paar Fachbeiträge zum Verhältnis psychischer Erkrankungen in urbanen und ländlichen Gegenden und tauchte in die Filmwelten von *Blade Runner* und *Metropolis* ab. Down the rabbit hole.

Als ich wieder auftauchte, hatte ich eine Menge Spaß gehabt und keine Ahnung, wie ich diesen ganzen Spaß zu einem Artikel destillieren sollte.

Die Mutterstädte

Metropole ist das griechische Wort für Mutterstadt. Es ist jedoch weniger der Ort, von dem das Leben in einer Region ausgeht, sondern mehr der Ort, zu dem das Leben hinstrebt. Eine Metropole ist der Mittelpunkt einer Region, der Ort, zu dem mensch aus dem Dorf oder der Kleinstadt fährt, wenn er etwas erleben will, etwas Besonderes einkaufen will oder eine spezielle Dienstleistung benötigt, sei es eine Ärztin, ein Bildhauer oder

eine Prostituierte. In der Metropole sammeln sich Kultur, Wirtschaft, Politik, revolutionärer Geist und Kunst genauso wie Sonderlinge, Randgruppen, schräge Ideen und Kriminalität. Eine Metropole ist der interessanteste Ort der Gegend, weil es dort die größte Vielfalt, die kürzesten Wege zwischen allem (auch als Enge bezeichnet) und die stärksten Gegensätze gibt.

Tausend Welten in einer

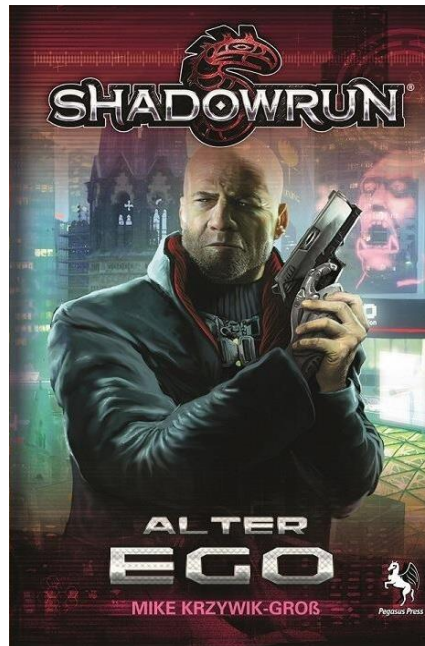
In jeder großen Stadt und erst recht in Metropolen herrscht ein Neben- und Übereinander von Lebenswelten, das Spannung schafft. Eine Geschichte dazu erzählt Peter Crowther in seinem Vorwort zur Anthologie *Moloch*.

In dieser Anthologie sind Texte zum Thema Stadt versammelt, u. a. von China Miéville (ein Genie unter den literarischen Metropolarstellern) und Michael Moorcock.

Die Geschichte geht so: Peter und seine Frau verbringen ihre Flitterwochen in New York. Es ist eine regnerische Nacht, die beiden sind auf dem Rückweg von einem Kino in ihr Hotel und halten an einer roten Ampel. Aus einer Querstraße biegt ein Wagen nach links ab, als eine schwankende Gestalt vor ihm die Fahrbahn überquert. Der Wagen wird langsamer, die Gestalt im strömenden Regen auch. Statt weiter dem Bürgersteig zuzustreben, bleibt sie vor dem Wagen stehen, stemmt eine Hand in die Hüften und gestikuliert mit der anderen. Der Wagen fährt langsam an, nimmt die Gestalt auf fast sanfte Weise auf die Motorhaube und befördert sie zwischen einige zusammengestellte Mülleimer. Der Wagen fährt weg, seine Rücklichter werden

vom Regen verschluckt. Die Gestalt erhebt sich aus Müll und Tonnen, klopf sich die Kleidung ab und verschwindet in die nächste dunkle Gasse.

So klein das Ereignis war, so sehr scheint es Peter beeindruckt zu haben. Im folgenden Satz schreibt er: „Urplötzlich waren wir in eine Welt eingetaucht, die auf den ersten Blick so wie unsere eigene aussah, die aber auf unerklärliche Weise eine andere war – eine Welt, in der andere



Regeln und veränderte Ideale galten, sobald sich möglicherweise Wetter, Gebäude, Ampeln und Fahrzeuge verschworen, um gemeinsam gegen die Unentschlossenheit und die schiere Zerbrechlichkeit der Menschheit vorzugehen.“

Ein solches Ereignis mag es auch in einer ländlichen Gegend geben, aber in einer Stadt, in einer Metropole ist es wahrscheinlicher und akzeptierter. Vielfalt, Masse, Überforderung und harte Übergänge charakterisieren Metropolen, und nicht zuletzt Anonymität, die die Größe und Vielfalt einer Metropole erst erträglich macht. Anonymität ist die unsichtbare Grenze zwischen den tausenden großen und kleinen Lebenswelten, in die jeder Städter hineinspähen kann. Um wirklich hineingehen zu können, ist mehr Aufwand nötig. Die Lebenswelten sind tatsächlich *andere* Welten und unterscheiden sich durch Regeln, Geschwindigkeit und Gefühl. Anders als Peter es beschreibt, braucht es

allerdings keine Verschwörung von irgendwas, damit diese Welten auftauchen – sie sind die ganze Zeit da. Es braucht nur Mut, Wissen und manchmal jemanden, der einen einführt, um sie betreten zu können.

Der Star ist die Stadt

Metropolen gibt es in fast allen Geschichten und Zeiten. Das Besondere am Cyberpunkgenre, zu dem *Shadowrun* gehört, ist, dass die Stadt zum Star erhoben wurde. Kein Wunder, die Merkmale des Cyberpunks verquicken sich mit den Aufgaben, die eine Metropole für ihre Region erfüllt. Die spiegelnden Fensterfronten, die Macht repräsentierenden Monumentalbauten, die endlosen neonglitzernden Betonwüsten, die Straßenschluchten, die Establishing Shots in *Blade Runner* und *Solo* (ja, Corellia ist ein Metropolenplanet ... und so was von cyperpunkig) und *Metropolis* (ja, auch Cyberpunk, schlagt mich) schaffen eine

Ästhetik, in der die Stadt über dem Menschen steht. Die Architektur und die visuellen Merkmale sind dabei so eindeutig, dass jeder Fan im Alltag Cyberpunk erkennt. Ein Beispiel ist das Sony-Center in Berlin. Bei der fiktiven Darstellung bedienen sich Künstler aller Richtungen gerne beim Vorbild des Turmbaus zu Babel – dessen vermutete Architektur sich auch in Tolkiens Minas Tirith (kein Cyberpunk, zugegeben, aber Metropole), dem neuen Turm Babel in *Metropolis*, dem Hochhaus der Tyrell Corporation in *Blade Runner*, dem Zorg-Tower im *Fünften Element*, den Wolkenschlössern der Methusalems in *Altered Carbon* und den Arkologien in *Shadowrun*, besonders der Atzechnology-Pyramide in Seattle, nieder schlägt. Anders als Babylon ist in den Cyberpunkstädten der Turmbau geglückt – die Sprachverwirrung und die damit einhergehende Pluralisierung von Lebenswelten gibt es trotzdem. Nur, dass die Armen und Ver-

wirrten nicht in alle Himmelsrichtungen flohen, sondern in den Betondschungeln, zu Füßen der Babylontürme, um ihr Überleben kämpfen.

Cyberpunk ist fest mit Metropolen verbunden, allen voran Chiba City in William Gibsons *Neuromancer*-Trilogie, und für mich gleich danach mit Miévilles New Crobuzon. Die Cyberpunkwelten unterscheiden sich darin, wie sehr sie der chromblitzenden Oberfläche huldigen oder in die schattige Tiefe gehen und auf das Individuum zoomen – wunderbar am Artwork für die verschiedenen Cyberpunkwelten auszumachen.

Ästhetik der Metropole bei *Shadowrun*

Blättert mensch durch die vielen *Shadowrun*-Bücher aus mittlerweile fünf Editionen, fällt auf, dass es selten Bilder oder Cover von Stadtansichten gibt, und wenn, als Hintergrund. *Shadowrun* fokussiert sich in seiner

Ästhetik stärker als jede andere Cyberpunkwelt auf den Charakter. Das mag mit seinem Fantasyeinschlag zu tun haben und trägt mit dazu bei, dass es eines der erfolgreichsten Rollenspiele der Welt ist – denn Städte, egal wie cool sie sind, werden erst durch ihre Bewohner lebendig. Trotzdem fehlt die Metropolen-darstellung bei *Shadowrun* nicht, sie ist da – im stimmungsvollen Hintergrund. Schlagt mal das Grundregelwerk auf, oder den Quellenband *Megakons 2078*, die Innencover huldigen der Metropole. Diese Priorisierung – Charakter im Vordergrund, Metropole im Hintergrund – findet sich auch auf den Covern der neuen deutschen Romanreihe wieder. Im Vordergrund ist immer der Hauptprotagonist (und hoffentlich auch bald mal eine Protagonistin) zu sehen, dahinter die Gebäude und Lichter einer Metropole. Im Fall von *Iwans Weg* (dem *Shadowrun*-Roman, den ich geschrieben habe) ist das der Rhein-Ruhr-Megaplex, ge-

nauer, die Gebäude von Dortmund, weil der RRP einige spezifische Probleme bietet, was seine Darstellung angeht. Dazu später mehr. Vorher kommen wir zur großen Ausnahme unter den *Shadowrun*-Covern: die Seattle-Box. Hier steht die Stadt im Vordergrund; um das auszugleichen, liegt im Innern neben den Büchern ein ganzer Packen Karten, auf denen besondere Charaktere beschrieben und bildlich dargestellt sind. Wieso so eine Ausnahme für Seattle?

Seattle, *Shadowruns* Metropole Nummer eins

In der *Shadowrun*-Welt gibt es viele Metropolen, und ihre Bedeutung ist stetig gestiegen, aus den gleichen Gründen wie immer: Krisen aller Art fördern den Zustrom von Menschen in die großen Städte, weil die sich erhoffen, Zugang zu Nahrung, Geld und Sicherheit zu finden. In *Shadowrun* verstärkt ein weiterer Faktor die Urbanisierung: das

Erwachen der Magie. Die Natur erstarbt und wird für Dörfler und Kleinstädter gefährlicher. Da lebt es sich besser in einer großen Stadt, wo es möglicherweise auch den ein oder anderen Critter gibt, aber wenigstens wird man nicht von einer Herde erwachter Holunderbüsche aufgefressen; und wenn ein Giftgeist den Wohnblock heimsucht, sind die Verbannungsspezialisten um die Ecke und müssen nicht erst aus der übernächsten Metropole angefordert werden. Zudem ver-



fällt die Infrastruktur in vielen Ländern; ländliche Gebiete trifft das viel härter als die großen, ressourcenreichen Städte.

Seit der ersten Edition ist Seattle die *Shadowrun*-Metropole Nummer eins. Dabei ist sie nicht die bevölkerungsreichste aller Metropolen. Diesen Platz besetzt Metropóle, ein Megasprawl in Amazonien, zusammengewuchert aus Rio de Janeiro und São Paulo, mit geschätzten 200 Millionen Einwohnern.

Es lohnt sich, über die Gründe nachzudenken, warum Seattle die *Shadowrun*-Stadt geworden ist, denn sie erzählen uns viel über die Gestaltung von Rollenspielen und Geschichten. Was jetzt kommt sind Spekulationen. Ich habe keine Ahnung, wie die Entscheidung für Seattle wirklich gefallen ist, und wenn es am Ende die Heimatstadt eines Autoren oder der Dartwurf eines Affen war, okay, dann habe ich beim Nachdenken trotzdem etwas gelernt.

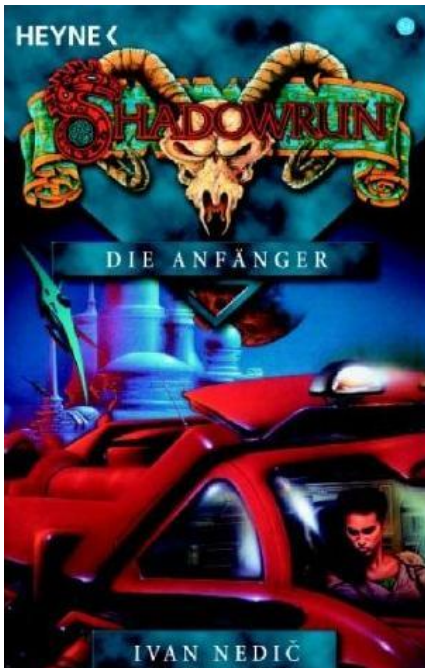
Shadowrun wurde in den 1980ern in den USA geschaffen; damals ging mensch davon aus, dass die japanische Wirtschaft für lange Zeit die Welt dominieren werde, daher war eine Stadt an der Westküste, wegen der Nähe zu Japan, vermutlich gesetzt. Eine Küstenstadt musste es sein, weil Städte mit Hochseehäfen über mehr Vielfalt, mehr Internationalität, mehr Handel und mehr Konzernniederlassungen verfügen als Festlandstädte.

Und während Detroit die Hauptstadt der Industrie war, zog Seattle mehr und mehr Menschen an, die sich mit Elektronik und diesem neuartigen Internet beschäftigten. Außerdem war Detroit schon von *RoboCop* und dem Konkurrenzrollenspiel *Cyberpunk* besetzt. Die Internetaffinität sprach eher für San Francisco samt Eastbay und Silicon Valley, die Bekanntheit eher für Los Angeles – aber da war ja noch das Ding mit der Stimmung. Eine regnerische Noir-Stimmung mit Hard-boiled-Einschlag sowie

Mantel und Schlapphut tragenden Charakteren ist im sonnigen Kalifornien irgendwie schwer darstellbar. In Seattle regnete es gefühlt immer. Und während Los Angeles eine sehr flache Stadt ist, standen in Seattle bereits ein paar coole cyberpunkige Gebäude – allen voran die Space Needle –, wogegen die Golden Gate Bridge anachronistisch wirkte.

Also Seattle. Ich habe keine Ahnung, ob erst Seattle ausgewählt wurde oder erst die Hintergrundgeschichte für *Shadowrun* entstand, aber die Hintergrundgeschichte wertete Seattle als storyrelevante Stadt weiter auf. Seattle ist Satellit eines der großen Staaten, die aus dem ehemaligen Kanada und Amerika hervorgegangen sind. Umgeben ist es von Meer und dem Staatsgebiet verschiedener Länder, die von den Ureinwohnern Amerikas zurückerobert wurden. Das beförderte den Schmuggel und die Diplomatie in und um Seat-

tle, machte die Stadt noch interessanter und bereicherte *Shadowrun* um die starken Anleihen an die indigenen Kulturen Amerikas, die in Seattle aufgrund der Lage sehr präsent sind. Seattle ist eine Metropole auf Steroiden, die von allem, was eine Metropole ausmacht, noch etwas mehr hat – deswegen hat sie sich als *Shadowrun*s Stadt Nummer eins durchgesetzt. Doch wie sieht es in Deutschland aus?



Metropolen in der ADL

ADL ist die Abkürzung für Allianz Deutscher Länder, der Nachfolgestaat der BRD im *Shadowrun*-Universum. Die bedeutendsten und von der deutschen *Shadowrun*-Redaktion meistbespielten Metropolen in der ADL sind Hamburg, Berlin und der Rhein-Ruhr-Megaplex. Alle anderen Metropolen sind kleiner, liegen ungünstiger, oder es gibt schlicht weniger Autoren, die sich für die Städte interessieren. Es gibt Material zu anderen Städten im deutschsprachigen Raum; *Shadowrun* hat sich schon immer mehr auf Metropolen als auf den ländlichen Raum konzentriert, doch genau wie in Amerika Seattle, kristallisieren sich auch in Deutschland Hauptmetropolen heraus. Zu Beginn von *Shadowrun* war das Berlin, das gefühlt allmählich von Hamburg abgelöst wird. Der Rhein-Ruhr-Megaplex wird trotz vieler Vorteile noch lange die Nummer drei bleiben. Woran liegt das?

Berlin – die Nummer eins

Berlin ist mit Abstand die geschichtsträchtigste und spannendste Stadt Deutschlands: Sie ist wieder Hauptstadt, war die geteilte Stadt, auf der die Augen der gigantischsten Machtblöcke der Welt ruhten, war Brennpunkt beider Weltkriege und der Sitz von Kaisern – geschichtlich kommt keine Stadt in Deutschland an sie heran. Im *Shadowrun*-Universum verliert sie von ihrem Glanz.

Lange Zeit war sie die Anarchistenstadt und schreckte die Mehrheit der Metamenschen eher ab, als sie anzuziehen. Sie liegt mitten im Nirgendwo, ihre Lage macht sie nicht politisch bedeutend, sie hat aus nahe liegenden Gründen keinen Hochseehafen und ist nicht einmal mehr Hauptstadt. Um sie spannender zu machen, müsste sie zumindest Grenzstadt sein – das hätte die Geschichte *Shadowrun*s hergegeben, die Eurokriege hätten Berlin wieder zu einer Stadt

zwischen den Staaten werden lassen können. Sie ist es nicht. Auftritt Hamburg.

Hamburg - die neue Nummer eins

Meiner Meinung nach ist Hamburg der Sprawl Nummer eins in der ADL. Zwar ist auch Hamburg keine Grenzstadt und auch in kultureller Vielfalt verliert sie gegen Seattle, aber sie hat einen Hochseehafen. Zudem hat sich die *Shadowrun*-Redaktion getraut, Hamburg richtig weh zu tun, große Teile sind überschwemmt, was ein ganz eigenes Setting hervorbringt. Geschichtlich hat Hamburg nicht die Bedeutung Berlins, aber die Lage als Küstenstadt, das spezielle Überschwemmungssetting und das markantere Profil von Akteuren in der Stadt (Stichwort: Likedeeler, HanSec) sorgen mit dafür, dass die erste Metropolen-Box der deutschen Redaktion Hamburg beinhaltet und nicht Berlin - zumal Berlin 2011 schon

einen eigenen Quellenband hatte.

Rhein-Ruhr-Megaplex (RRP) - die Nummer drei

Mit über fünfundzwanzig Millionen Einwohnern ist dieser Zusammenschluss der großen Städte an Rhein und Ruhr der größte Sprawl der ADL und mehr als doppelt so groß wie Hamburg und Berlin zusammen. Obwohl er mein Heimatsprawl ist, ist er objektiv gesehen nur die Nummer drei unter den Sprawls der ADL - warum ist das so? Der RRP ist keine Küstenstadt, hat aber gleich mehrere Häfen, die über den Rhein auch mit dem Meer verbunden sind. Die geologische Lage ist nicht ganz so uninteressant wie die Hamburgs oder gar des drögen Berlin - es gibt bergige Gebiete im Süden (Sauerland) und Flachland im Norden (Westphalen), wo es auch gleich einen Kirchenstaat gibt, der, obwohl Teil der ADL, doch für Schmuggel und Geg-

nerschaft prädestiniert ist. Der RRP liegt sehr in der Mitte der ADL und damit Europas und ist seit praktisch immer der Kreuzungspunkt von Handels- und Fluchtwegen. Das größte Problem des RRP ist sein Profil. Es gibt kein Wahrzeichen und wenig gemeinsame Geschichte - es sind viele mehr oder wenig gleichstarke Städte, die aneinander und teilweise ineinander gewuchert sind und für sich alleine stehen. Berlin und Ham-



burg haben die Metropolen um sich herum geschluckt, sie waren die dominierenden Metropolen in weitem Umkreis. Im RRP hat jede der Städte für sich die kleineren Städte im Umkreis überwuchert, und dann schlossen sich die Städte zusammen. Ein Mischmasch, zu dem ich noch nicht den passenden Schlüssel gefunden habe, ihn so markant zu machen wie Berlin oder gar Hamburg. Es gibt dutzende Begriffe, die ich mit den beiden letztgenannten Metropolen verbinde. Es gibt keinen, den ich mit dem RRP verbinde. Zu den einzelnen Städten des RRP habe ich die, fürs große Ganze nicht. Außer Saeder-Krupp: Der einst mächtigste Konzern der *Shadowrun*-Welt hat im RRP seinen Hauptsitz, oder nein, er hat in der Stadt Essen seinen Hauptsitz, die wieder nur ein kleiner Teil des Plexes ist.

Aber wenn der RRP die Nummer drei ist, warum habe ich ihn dann für meinen Roman Iwans Weg ausgewählt und nicht Berlin

oder Hamburg? Nun ja, ich wohne im RRP, genauer gesagt in Dortmund, was die Recherche einfacher machte. Aber es gab noch einen anderen Grund: Obwohl der Rhein-Ruhr-Megaplex schon viel beschrieben wurde (unter anderem gab es 2011 einen Quellenband), bietet er die meisten Freiheiten unter den drei Topmetropolen der ADL – unmarkant ist er auch deswegen, weil das Lebensgefühl so divers ist, und seine schiere Größe bietet Raum für Geschichten und Orte, die sich in Berlin oder Hamburg fehl am Platz anfühlen würden, weil diese Städte durch ihre reale und durch ihre *Shadowrun*-Geschichte stark profiliert sind.

Wie der Rhein-Ruhr-Megaplex Iwan formte

Iwan Ogilvy ist der Protagonist von Iwans Weg und im RRP aufgewachsen. Er und das Buch sind sehr durch diese Metropole geprägt. Das fängt bei Iwans

Namen an. Der gesamte Rhein-Ruhr-Megaplex ist heute – und wird in der Zukunft von *Shadowrun* – von Einwanderern und Flüchtlingen geprägt sein. Polnische Einwanderer, die die Eisenbahnlinien aufbauten, türkische und italienische, die die Kohle aus der Erde holten, die Spätaussiedler, die Rumänen, die Asylsuchenden aus afrikanischen und arabischen Ländern, und später diejenigen, die vor den Eurokriegen und dem großen Dihad flohen. Ihre Sprache und Kultur sind in den RRP so nachhaltig eingeflossen, dass aus dem stetig Neuen, und dem, was jeweils davor war, immer eine neue Kultur entstand.

Ich schaute mir also an, wo die Eltern meines Protagonisten hergekommen waren (denn zweite oder dritte Generation zu sein hat Majoritätsstatus im RRP), und blieb schließlich in der *Shadowrun*-Historie bei den Eurokriegen, ihren Fluchtbewegungen und dem Namen Iwan hängen.

Als Nächstes wollte ich die Lebenswelt von Iwan darstellen, in Abgrenzung zu anderen möglichen Lebenswelten im Plex. Dafür sind zwei Dinge wichtig: Erstens war storytechnisch von vornherein gesetzt, dass Iwan einzelgängerisch ist und aus sogenannten schwierigen Verhältnissen stammt. Entgegen kamen mir dabei die anonyme Grundstimmung eines riesigen Plexes und die tatsächlich vorhandene Notwendigkeit, sich in der Vielzahl der möglichen Lebenswelten abzugrenzen – sonst würden ein Charakter, ein Leben und eine Story schnell zerfasern und im unendlichen Meer der Möglichkeiten untergehen.

In einem Dorf oder in einer Kleinstadt hätte ich Iwan zu einem Fremden machen müssen, um auch nur annähernd ein ähnliches Level an Allein- und Abgrenztsein hinzubekommen. Und genau das wollte ich nicht; ich wollte nicht die Geschichte eines Fremden erzählen, der ver-

sucht hineinzukommen. Ich wollte die Geschichte von einem Jungen erzählen, der versucht hinaufzuklettern.

Iwans Lebenswelt

Beim Entwurf von Iwans Heimat hielt ich mich daran, wie Lebenswelten in Metropolen funktionieren. Sie sind zersplittert, aus vielen kleinen Orten und Menschen zusammengesetzt, die



keine räumliche Verbundenheit haben müssen. Iwans Nachbarn werden nie erwähnt, sehr wohl aber der Ort, wo er gerne isst und wo er lernt und wo die wenigen Freunde wohnen, die er hat. In einem Dorf wäre das alles an einem Fleck – in einer Stadt muss mensch durch ein Meer von anderen Lebenswelten, um zu seinen Heimatfetzen zu gelangen.

Die Fetzen zeige ich im Roman; sie sind im Raum und in der Erinnerung zerstreut und bilden insgesamt Iwans Lebenswelt. Auch die Abgrenzung gehört dazu, die Momente, in denen Iwan in andere Lebenswelten hineingesehen hat oder in andere Lebenswelten wechselt. In einem Dorf oder einer Kleinstadt wäre eine solche Vielfalt nicht nachvollziehbar möglich gewesen.

Iwans Seele

Es gibt noch einen weiteren Aspekt, bei dem die Metropole auf Iwan gewirkt hat. In Städten,

besonders in großen Städten, werden viel häufiger psychische Erkrankungen diagnostiziert als in ländlichen Gegenden. Das mag daran liegen, dass es in Metropolen eine bessere Versorgungslage gibt als in Hintertupfingen und einfach genauer hingeschaut wird. Oder dass in pfälzischen Bergdörfern die verrückte Oma nicht aus dem Zimmer gelassen und das durchgedrehte Töchterlein, samt autistischem Sohnmann, in den Keller gesperrt wird, während Menschen in der Metropole offener und aufgeklärter sind und den schrägen Blicken neugieriger Nachbarn das Schutzschild der Anonymität entgegenhalten können.

Mag sein. Allgemein anerkannt ist etwas anderes. Städte sind stressiger, lauter, schneller belastend, vermitteln mehr und stärker unterschiedliche Eindrücke, bieten ein weniger festes privates Hilfsnetz, laden ein zu Individualisierung und Pluralisierung, und Psychopharmaka sowie an-

dere abgefahrene Drogen sind leichter zu haben. Alles Faktoren, die die psychische Widerstandskraft eher senken oder sie zumindest nicht stärken. Stadtplaner (wenn sie gut sind) beziehen die Wirkung von Architektur auf die Psyche mit ein. So gesehen kann sich die *Shadowrun*-Welt freuen, dass mit Wuxing ein Megakonzern die Bühne betreten hat, der das mit dem Feng Shui und der Wohlfühlumgebung in ganz großem Maßstab ernst nimmt.

Iwans Wohnumgebung ist nicht so Feng Shui (ein anderer Handlungsort, eine Niederlassung der EVO-Corporation dagegen schon), und so sind er und viele andere Charaktere psychisch belastet, was im Laufe des Romans immer deutlichere Auswirkungen hat.

Es lohnt sich, dem Thema Metropolen zu folgen und zu ergründen, welches Wechselspiel zwischen uns und den Städten da draußen stattfindet. Egal, ob

in der Realität oder dem endlosen Raum unserer Fantasie. Wie anders werden Menschen, wenn sie verschiedene Arten von Metropolen erlebt haben? Wie formt es ihr Selbstbild und ihr Gefühl von ihrem Platz in der Welt. 2007 war ich für eine Weile in Shanghai. Freunde luden mich ein, die in einem Hochhaus lebten. „Wir zeigen dir mal was, David. Ausländer finden das immer toll.“ Sie fuhren mit mir in den höchsten Stock und deuteten aus einem Fenster. Ich sah hinaus – lange. Bis zum Horizont erstreckten sich in alle Richtungen Hochhäuser. Sie hatten die gleiche hellgraue Klotzbauweise wie das Hochhaus, in dem ich stand. Aus vielen Fenstern hingen Wäschemobiles, überall waren Satellitenschüsseln befestigt. Bis zum Horizont. Dieser Moment hat meine Wahrnehmung von Welt nachhaltig verändert, indem er mir ein Gefühl dafür gegeben hat, wie riesig unsere Welt wirklich ist und wie viele Menschen hier leben. Es ist eine Sache, das

zu wissen, und eine andere, es jeden Tag in den riesigen Metropolen unserer Welt oder der Welten in unserer Fantasie zu erleben.

Rezension zu *Iwans Weg*

Interview mit David Grade

Geschriebenes, Auswahl

Alter Ego, Mike Krzywik-Groß (*Shadowrun*-Roman)

Das Unsterblichkeitsprogramm, Richard Morgan (OT: *Altered Carbon*)

Iwans Weg, David Grade (*Shadowrun*-Roman)

Moloch, Peter Crowther (Hrsg.)

Neuromancer-Trilogie, William Gibson

Orks weinen nicht, Jan-Tobias Kitzel (*Shadowrun*-Roman)

Perdido Street Station, China Miéville (und viele andere Romane)

Rhein-Ruhr-Megaplex, Tobias Hamelmann (Hrsg.)

Seattle, Tobias Hamelmann (Hrsg.)

Gefilmtes, Auswahl

Blade Runner, Ridley Scott

Blade Runner 2049, Denis Villeneuve

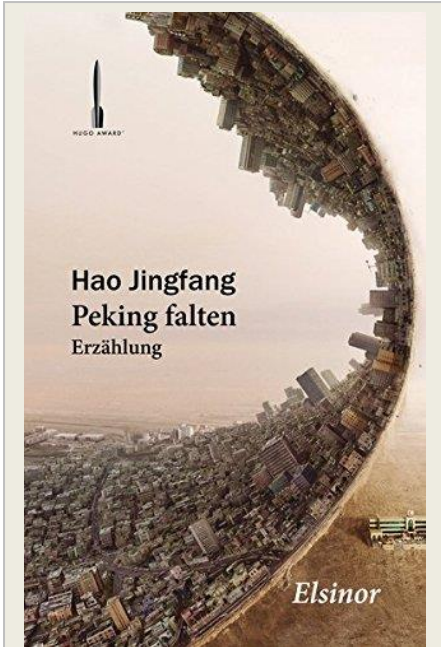
Das fünfte Element, Luc Besson

Metropolis, Fritz Lang

RoboCop, Paul Verhoeven, 1987 & José Padilhas, 2014

Solo: A Star Wars Story, Ron Howard, 2017

Ghost in the Shell, Mamoru Oshii



Autor: Hao Jingfang
Verlag: Elsinor Verlag (2017)
Genre: Science-Fiction-Novelle

Taschenbuch
84 Seiten, 13,00 EUR
ISBN: 978-3942788380

Peking falten

Eine Rezension von Almut Oetjen

Ein soziales und räumliches Dreiklassen-System

In einer unbestimmten Zukunft ist Peking eine Metropole mit achtzig Millionen Einwohnern. Die Bevölkerung ist in drei Gesellschaftsschichten unterteilt, die Stadt in drei Oberflächen, die faltbar sind. Die erste Oberfläche bewohnen fünf Millionen privilegierte Chinesen. Während 24 Stunden ist ihre Oberfläche freigelegt bzw. aufgefaltet, die nächsten 24 Stunden sind den zwei anderen Schichten vorbehalten. Die zweite Schicht hat 25 Millionen Bewohner, ihr stehen 16 Stunden zur Verfügung, bevor ihre Ebene gefaltet wird und der dritten Schicht Raum gibt, deren fünfzig Millionen Bewohner acht

Stunden zustehen. Die verfügbare Zeit können die Bewohner sich auf der Erde und in der Stadt bewegen, ihren Alltagstätigkeiten und ihren Berufen nachgehen. Den Rest der Zeit bringen sie schlafend in ihren gefalteten und solcherart komprimierten Stadtebenen zu. Die Schlafphase wird künstlich erzeugt, die Bewohner befinden sich dann in einem Container in ihrer Wohnung. Durch die Falten sind die Ebenen miteinander verbunden.

Lao Dao ist Müllarbeiter im Dritten Sektor. Er findet eine Nachricht des Studenten Qin Tian, der im Zweiten Sektor lebt. Qin bittet Lao Dao, einen Brief an seine Geliebte Yi Yan aus dem Ersten

Sektor zu überbringen. Er bietet Lao Dao dafür einen hohen Geldbetrag und noch einmal die gleiche Summe, wenn er eine Antwort zurückbringt. Da Lao Dao das Geld benötigt, um seiner Ziehtochter Tangtang eine bessere Ausbildung bieten zu können, nimmt er den Auftrag an.

Wachsende Popularität chinesischer Science Fiction

Seit den 1990er Jahren hat sich in China die Science Fiction zu einem Literaturzweig entwickelt, der sich zunehmend internationaler Beliebtheit erfreut. Das Dreigestirn Cixin Liu, Song Han und Jinkang Wan genießt international einen sehr guten Ruf.

Hierzulande wird besonders Cixin Liu rezipiert, seit *Die drei Sonnen*, der erste Band seiner *Trisolaris*-Trilogie, in der englischen Übersetzung von Ken Liu 2014 als bester Roman für den Nebula Award nominiert und 2015 mit dem Hugo Award für

den besten Roman ausgezeichnet wurde.

Jingfang Hao veröffentlichte ihre Novelle im Dezember 2012 auf newsmth.net der Universität Tsinghua. 2014 wurde der Text in zwei chinesischen Magazinen publiziert, 2015 von Ken Liu ins Englische übersetzt und auf *Uncanny Magazine* veröffentlicht. Im Jahr darauf war Hao die erste asiatische Autorin, die den Hugo Award für die Beste Novelle (Best Novelette) bekam. Die zentralen Themen der Novelle sind die zunehmende Ungleichheit in der Gesellschaft, das ausufernde Wachstum der Weltbevölkerung und dessen Auswirkungen auf den Planeten als Lebensraum, schließlich die Metropole der Zukunft.

Ungleichverteilung von Einkommen, Vermögen und Lebensbedingungen

In den letzten Jahren wird wieder verstärkt die Problematik der

Verteilung von Einkommen und Vermögen diskutiert. Thomas Pikettys Sachbuch *Das Kapital im 21. Jahrhundert* ist mit seinen 800 Seiten Umfang ein Bestseller geworden und das wohl bekannteste und am kritischsten rezipierte Werk zu diesem Thema.

Die Wirtschaftswissenschaftlerin Hao Jingfang beschreibt in „Peking falten“ pointiert eine Welt der Ungerechtigkeit, ein Phänomen, das dadurch behelfsweise geglättet und um die Bewertungskomponente bereinigt wird, dass man es mit dem Begriff Ungleichheit zu fassen versucht: Die Menschen haben ihre Welt so angenommen, wie sie sie vorfinden. Es gibt keinen Widerstand.

Dies liegt primär vielleicht darin begründet, dass die drei Sektoren räumlich und, bedingt durch die *Aktivierung* eines Sektors bei gleichzeitiger *Deaktivierung* der beiden anderen Sektoren, zeitlich segmentiert sind und diejenigen Menschen, die am ehesten

Grund zur Rebellion hätten, nur jeweils acht von 48 Stunden wach sind. Im Ersten Sektor lebt eine für die anderen Sektoren unsichtbare und unnahbare Elite, im Zweiten Sektor eine saturierte und gedankenlose Mittelschicht, im Dritten Sektor schließlich ein auf engstem Raum versammeltes Proletariat.

Unklar bleibt, wer diesen streng vorgegebenen Lebensrhythmus der Menschen bestimmt. Wahlen scheint es nicht mehr zu geben, nur eine sich selbst ermächtigende Herrschaftsinstanz, die Macht ausübt, eine Elite, die sich vielleicht für wohlwollend hält. So besteht in den drei Sektoren die Möglichkeit des Zugangs zu Bildung, einen direkten Ausschluss davon gibt es nicht. Wie jedoch die Motivation Lao Daos zur Übernahme des Auftrags zeigt, reicht ein durchschnittliches Einkommen im Dritten Sektor nicht aus, seinem Kind zumindest über eine elementare Ausbildung hinaus Bildung zuteil werden zu

lassen. Die Bildungskosten sind offenbar so hoch, dass sie als Zutrittsschranke wirken.

Wie viele Menschen erträgt die Erde?

Hao stellt indirekt Fragen, die für die Zukunft zu beantworten sind. Wenn häufig behauptet wird, die Erde könne auch zwölf Milliarden Menschen beherbergen und versorgen, fragt man sich, warum dies offensichtlich seit Jahrzehnten mit erheblich weniger Menschen nicht möglich ist. Fragen nach dem Umgang mit der Umwelt und natürlichen Ressourcen tut man regelmäßig mit dem Hinweis ab, es werde sich schon zu gegebener Zeit eine Technologie finden lassen, die den hohen Druck auf Umwelt und Ressourcen verringert.

Die verfügbare Erdoberfläche ist endlich, und ihre spezifischen räumlichen Bedingungen stellen die Menschen bereits heute vielfach vor nicht zu bewältigende

Probleme. Effizientes Wohnen wird von Stadt- und Raumplanern konzipiert, nachgedacht wird über die Metropole der Zukunft. Dies geschieht im Regelfall auf eine sehr eng gefasste Weise, und Ideen werden in ihren Konsequenzen nicht zu Ende gedacht, die Machbarkeit wird behauptet: *Irgendwie hat es noch immer geklappt*. Deus ex machina, Rettungstechnologie, über die man heute noch nichts weiß, außer dass es sie einmal geben soll.

Die Stadt der Zukunft – vertikal oder gefaltet?

Machen heutige Architekten und Zukunftsplaner sich Gedanken über die Stadt der Zukunft, dann wird im Regelfall in die Vertikale gehend entworfen: optimale Raumausnutzung bei zunehmender Gebäudehöhe. Da nicht jeder geografische Raum zum Wohnen einlädt, andererseits im bevorzugten Raum eine zunehmende Bodenversiegelung durch

Bauaktivitäten klimawirksam ist, bietet sich dieser Ansatz an.

Manche Autoren der Phantastik haben früher unterirdisch oder im Meer gebaut, was heute keine Rolle mehr zu spielen scheint. Haos Ansatz ist so interessant wie – auf absehbare Zeit – unrealistisch, erlaubt aber, eine Vielzahl von zu erwartenden und teils heute bereits zu beobachtenden Problemlagen zu verhandeln.

Ihre Metropole ist ein Moloch, der die Menschen im Wortsinn zu verschlingen in der Lage ist, in der gerade gefaltete Sektor wie Eingeweide verstanden werden kann. Die heute vorherrschende Stadt der Zukunft ist ein Klischee, geboren aus Metropolis, vielleicht auch dem Turm von Babel, ein gigantomanisches Konstrukt, das scheinbar beliebig in die Höhe entwickelt werden kann. Zwischen den Gebäuden bewegt man sich mit Fluggeräten, Weiterentwicklungen des heutigen Automobils. Lebens-

notwendiges wird über Urban Gardening und vertikale Landwirtschaft erzeugt, an den Außenwänden der Gebäude. Dieses Konstrukt findet sich auch in Isaac Asimovs *Foundation-Zyklus*: Trantor – Kilometer in die Höhe reichende Wohnanlagen, die nahezu die gesamte Oberfläche des Planeten beanspruchen.

Der Mensch als Kostenfaktor

Von den fünfzig Millionen Menschen im Dritten Sektor sind zwanzig Millionen Müllarbeiter und sichern den Wohlstand dieses Sektors. Ein wenig Sektor-Ökonomie wird von Hao angeleitet: Abfallbeseitigung wurde in Peking ausgeweitet zu einem arbeitsintensiven Wirtschaftszweig, als der für eine Gesetzmäßigkeit gehaltene Zusammenhang zwischen Inflation und Beschäftigung nicht mehr zutrif. Die Müllarbeiter sind ein gesellschaftlicher Kostenfaktor, ihre Substitution durch Kapital ist

nur eine Frage der Zeit (es wird bereits daran gearbeitet), und am Ende sind sie ökonomisch bedeutungslos für den Wohlstand außerhalb ihres Sektors.

Lao Dao findet heraus, dass die Abfallwirtschaft, das ökonomische Rückgrat des Dritten Sektors, vollautomatisiert werden kann und nur noch mit Arbeitern weiterbetrieben wird, um die Menschen im Dritten Sektor ru-



hig zu halten. Müllarbeiter Lao erkennt, dass sein Sektor irgendwann vielleicht nicht mehr der Auffaltung bedürfen wird – ein beunruhigender Gedanke für ihn.

Haos Peking ist eine sehr funktional gestaltete Stadt mit einer eindeutigen Aufteilung in Wertsphären. Ein technologischer Raum, der dem Leben einen zeitlichen Rhythmus aufzwingt, die Persönlichkeit der Menschen beeinflusst. Ein bis in die letzte Konsequenz durchdachter sozialer Raum, in dem, wer Zugriff auf die Faltungstechnologie hat, auch über das Leben und eventuell den Tod der Menschen entscheidet. Die Technologie bestimmt in ihrer spezifischen, auch politisch gewollten Ausgestaltung, wie Menschen den Raum nutzen können. Dabei besitzt der Einzelne wenig Wahlmöglichkeiten. Die Schlafenszeit ist vorgegeben, weil man sich zu einem bestimmten Zeitpunkt in seinen Schlafcontainer

zurückzieht und darin betäubt wird.

Die Menschen im Dritten Sektor scheinen nur zu leben, weil und solange sie für wenigstens den Ersten Sektor gebraucht werden. Ein wenig erinnert der in drei Sektoren aufgeteilte Raum für drei soziale Klassen an Fritz Langs *Metropolis*, in dem es zwei Klassen gibt, korrespondierend eine Ober- und Unterstadt.

Zukunftsszenario als Gegenwartsbeschreibung

Die Science Fiction versucht nicht, die Zukunft zu prognostizieren, wie heute noch immer gelegentlich und fälschlich gedacht wird. Vielmehr liegt ihr daran, Bilderwelten und Handlungsräume zu entwickeln, die sich mit Problemen der Gegenwart beschäftigen. Daran ändert auch nichts, dass Haos Peking als Raum nicht wirklich erfahrbar ist. Die labyrinthische Qualität der Metropole mit ihrer an Ka-

thedralen erinnernden Architektur gibt es in Peking nicht. Abgesehen von der Faltungstechnologie erinnern die drei Sektoren an heutige Städte. Die von oben nach unten reichende Leitmetaphorik aus *Metropolis* spielt bei Hao keine Rolle. Hier gibt es nur wenige Menschen, die sich zwischen Sektoren bewegen, die meisten kennen nur ihren eigenen Lebensraum.

Dass der Dritte Sektor als unterirdisch verstanden werden kann, ergibt sich daraus, dass er nur bei Nacht aufgefaltet wird, wenn die Privilegierten ohnehin schlafen. Hao verbindet das Peking einer fernen Zukunft mit dem heutigen China, so durch die Nennung von Gegenwärtigem wie Highways und LKWs.

Liebe über Falten hinweg

Haos Novelle funktioniert einmal als Kapitalismus- und Sozialkritik. Sie entwirft eine Gesellschaft, in der die Menschheit

zahlenmäßig so stark angewachsen ist, dass sie in einem brutalen Verdrängungswettbewerb mit anderen Spezies steht, den diese entweder schon verloren haben oder zu verlieren im Begriff sind. Aufgrund der Raumproblematik muss Stadtentwicklung schon mit Faltungen arbeiten, die als notwendige Voraussetzung und als Nebeneffekt die Le-

bensqualität und die Lebenserwartung einschränken; natürlich nicht gleichermaßen für alle Betroffenen: im oberen Sektor weniger als weiter unten.

„Peking falten“ enthält zudem zwei interessante Liebesgeschichten. Eine der Geschichten erzählt von zwei Erwachsenen aus zwei Sektoren und ist durch

eine doppelte Lüge bestimmt, in der der Mann und die Frau auf je eigene Weise verlogene Bilder für das Gegenüber konstruieren. Die zweite Geschichte erzählt von dem Protagonisten, der irgendwann im Müll der Stadt ein Kind gefunden, es als seines angenommen hat und sich bemüht, ihm eine bessere Lebensperspektive zu schaffen.



Berlin (Seite 104/105) ©Vincent Laforet / NG Buchverlag

DIE STÄDTE DES CHINA MIÉVILLE

ein Artikel von Rupert Schwarz

Immer wieder gibt es phantastische Romane, in denen Städte eine wichtige Rolle spielen und zentrales Element der Erzählung sind. Aber kaum ein anderer Autor legt so viel Wert auf diesen besonderen Handlungsschauplatz wie China Miéville.

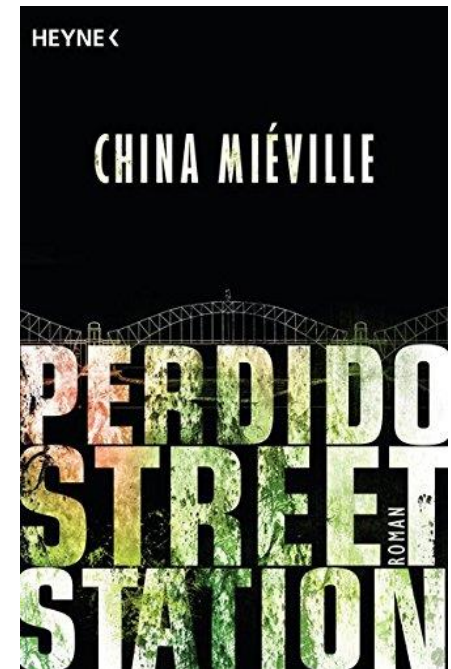
Die Wahl scheint eigentlich nahe zu liegen, limitiert aber die Erzählmöglichkeiten, denn man fokussiert sich ganz auf die Metropole und muss daher beim Schreiben stets im Blick haben, ob die Geschichte an sich noch funktioniert, ob die Figuren in der Menge der Beschreibungen womöglich verschwimmen. Im Folgenden werden sechs alternative Stadtszenarien Miévilles vorgestellt. Eine Wertung wird

nicht vorgenommen, aber am Ende finden sich Links zu den ausführlichen Rezensionen.

New Crobuzon aus *Perdido Street Station*

Diese Stadt ist ein Moloch, in dem verschiedene Rassen sich eher unfreiwillig zusammengefunden und vermischt haben. Am besten lässt sich die Stadt als eine Mischung aus dem viktorianischen London und Hongkong beschreiben. Strukturen sind relativ vage – vor allem, wenn es um Politik geht. Das Regime ist totalitär und korrupt, was die Hauptfiguren gelegentlich zu spüren bekommen. Die Stadt ist Handlungsort des ersten Romans der *Bas Lag-*

Trilogie, und sie spielt auch im dritten Band eine untergeordnete Rolle. In New Crobuzon findet man Steampunk-Automaten und flügellose Gangsterbosse,



insektenartige Khapri-Händler und Vampire. Kurzum: Die Möglichkeiten, in dieser Stadt den Tod zu finden, sind unendlich.

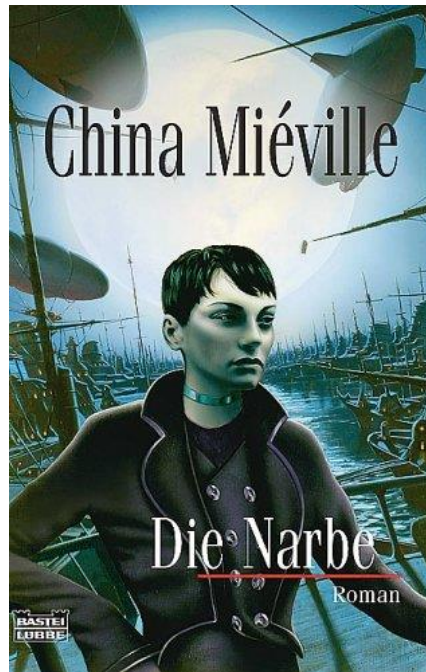
Als Bühne für *Perdido Street Station* eignet sich die Stadt hervorragend. Isaac Der Grimnebulin, ein Wissenschaftler, soll einem flügellosen Garuda helfen, wieder zu fliegen. Dabei ist beiden jedes Mittel recht. Im Zuge der Ereignisse stürzen sie fast ganz New Crobuzon in Verdammnis. Doch die Frage bleibt: Liefert New Crobuzon die Bühne für die Handlung, oder liefert die Handlung vielmehr den roten Faden, um dem Leser die vielen Facetten von New Crobuzon zu zeigen?

Armada

aus *Die Narbe und Leviathan*

Armada ist wahrscheinlich die faszinierendste Stadt China Miévilles. Bestehend aus tausenden Schiffen, zieht dieses

Konstrukt durch die Meere. Seine Bewohner haben unterschiedlichste Ziele. Einige wurden versklavt, konnten sich jedoch freikaufen und genießen nun ihre Freiheit; manche sind Piraten und andere wiederum Flüchtlinge, die sich verstecken. Die Mehrheit der Bewohner lebt jedoch ihr normales Leben, geht ihren Berufen nach und verschwendet kaum einen Gedanken an die Herrscher der Armada



da und deren Ziele. Im Zentrum der Stadt wäre kaum noch zu erkennen, dass es sich um ein schwimmendes Konstrukt handelt, wären da nicht die veränderten Wesen, die sich ihre Körper haben modifizieren lassen, um besser in den Tiefen des Meeres zurechtzukommen.

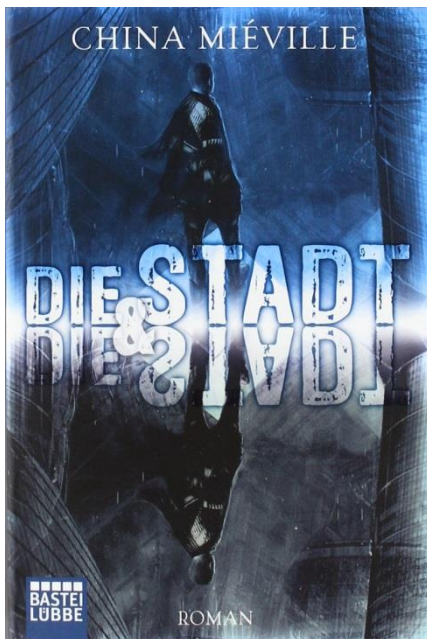
Hauptfigur ist Bellis Schneewein, die aus New Crobuzon fliehen musste, von Piraten gefangen genommen und nach Armada verschleppt wurde. Durch die Augen der Hauptfigur lernt der Leser Armada kennen und auch die heraufziehende Gefahr für die Metropole. In diesem Roman gelingt die Verschmelzung von Stadt und Handlung, sie funktioniert hervorragend, von Anfang bis Ende.

Beszel und Ul Qoma

aus *Die Stadt und die Stadt*

Im östlichen Europa gibt es die zwei Städte Beszel und Ul

Qoma, die eigentlich eine einzige Stadt sind. Irgendwann in der gemeinsamen Geschichte fand eine recht willkürliche Teilung in zwei Hälften statt, die jedoch die Stadt nicht geographisch teilte, wie das bei Berlin der Fall war, sondern kulturell: Die Bewohner der einen Stadt haben gelernt, die der anderen einfach zu „übersehen“, und so leben die Bewohner beider Städte nebeneinander, ohne die Nachbarn wahrzunehmen.



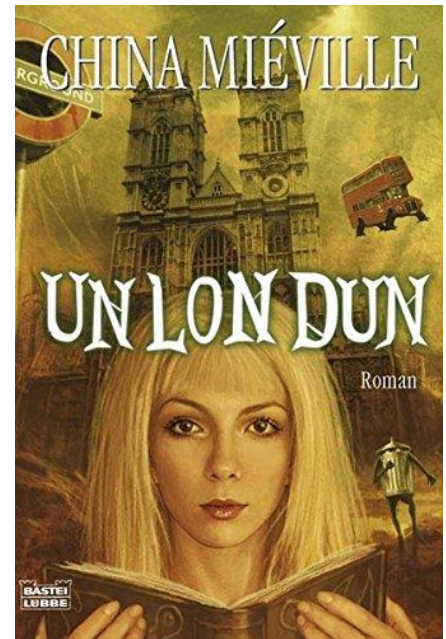
Kommissar Borlú aus Beszel muss den Tod einer Frau aus Ul Qoma klären. Dabei muss er viele Hindernisse überwinden und letztlich nach Ul Qoma reisen, um die offenen Fragen zu klären. China Miéville gelingt es hervorragend, den Wechsel in die andere Stadt überzeugend darzustellen. Es wirkt total paradox, dass der Übertritt nur an ganz bestimmten Grenzpunkten möglich ist, wo man doch auf demselben Stück Erde lebt und eigentlich nur über die Straße gehen müsste, um die andere Stadt zu erreichen. Hier passen Handlung und Handlungsort perfekt zusammen. Das eine würde ohne das andere nicht funktionieren.

Un Lon Dun aus *Un Lon Dun*

Un Lon Dun ist die Schattenwelt des Londons unserer Welt. Hier findet sich vieles, was im vertrauten London in Vergessenheit geriet: Gegenstände, Abfall,

aber auch Menschen und Häuser. Die Welt ist bizarr, viele Gegenstände hier sind lebendig: Deeba, eine der Hauptfiguren, „adoptiert“ einen sehr anhänglichen Milchkarton, Mülltonnen sind Angst einflößende Wächter, und Busse stapfen auf Beinen durch die Stadt.

Die Zanna und Deeba werden in diese unglaubliche Welt hineingezogen und finden sich im apokalyptischen Kampf gegen



den Smog, ein Ungeheuer, entstanden aus Jahrhunderten von Rauch und Schmutz, wieder. Dabei liest sich der Roman besser, als die Beschreibung vermuten lässt. Schnell löst sich China Miéville von dem Narnia/Alice im Wunderland-Szenario und erschafft etwas ganz wunderbar Eigenes.

New Paris

aus *The Last Days of New Paris*

(in Deutschland noch unveröffentlicht)

In diesem Alternative-History-Roman erzählt Miéville von einem Paris des Jahres 1950. Neun Jahre zuvor warfen die Deutschen eine Surrealistische Bombe auf Paris. Seitdem kämpfen die Nazis gegen den Widerstand und beide Seiten wiederum geben surreale Manifestationen aus lebenden Bildern und Texten. Während jedoch in der gesamten Welt der Zweite Weltkrieg sein Ende gefunden hat, kämpfen in Paris immer noch Franzosen und Deutsche

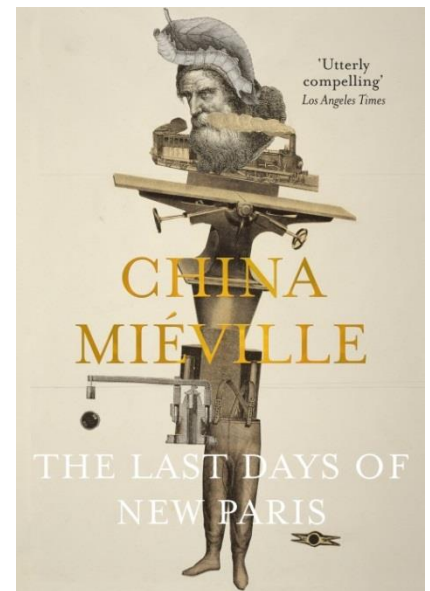
um die Vorherrschaft – ohne zu wissen, dass der Krieg längst vorbei ist.

Hauptfigur der Geschichte ist der französische Widerstandskämpfer Thibaut, der die Stadt verlassen will und sich deswegen dem amerikanischen Fotografen Sam anschließt.

Embassytown

aus *Stadt der Fremden*

Auf dem Planeten Arieka liegt Embassytown, eine Stadt, deren einziger Existenzzweck es ist, mit den rätselhaften Ariekei Kontakt aufzunehmen. So verwundert es nicht, dass die Außerirdischen meist höflich als „Hosts“, also Gastgeber, bezeichnet werden. Die Menschen und Ariekei leben seit vielen Jahren zusammen (wobei die Hosts gehen und kommen, wie es ihnen gefällt), ohne sich wirklich zu verstehen. Das wird verhängnisvoll, als ein neuer Botschafter plötzlich Reaktionen



hervorrufen, die nicht nachvollziehbar sind.

In diesem Buch konzentriert China Miéville sich völlig auf das Problem mit den Aliens. Die Stadt verkommt zum reinen Nebendarsteller und ist austauschbar. Es könnte irgendeine Kolonie der Menschen in der Galaxis sein. Auch durch die Augen, der zu Beginn des Romans zurückgekehrten Hauptfi-

gur Avice, erfährt man nur wenig Näheres.

Abschließend lässt sich sagen, dass Städte und Metropolen eine sehr starke Anziehungskraft auf China Miéville ausüben. Er nimmt Menschen aus ihrer Umgebung und setzt sie in eine andere, um sie dann so zu beobachten, wie das Menschen manchmal mit einer Ameisenfarm machen. Gelegentlich ge-

lingt es ihm aber nicht, das volle Potential einer Stadt in seinen Geschichten zu entfalten, wie das letzte Beispiel sehr gut zeigt. Wirklich gelungen sind ihm jedoch die Städte Armada sowie Beszel & Ul Qoma. Bei diesen Romanen bekam man tatsächlich einen unverstellten Blick auf eine bizarre, fremde Metropole.

Rezensionen zu China Miéville auf fictionfantasy.de



Sydney (Seite 194/195) ©Vincent Laforet / NG Buchverlag

INTERVIEW MIT AMALIA ZEICHNERIN

geführt von Swantje Niemann

PHANTAST: Hallo, Amalia, kannst Du Dich unseren Lesern kurz vorstellen?

Amalia Zeichnerin: Ich schreibe Phantastik und Historisches, gelegentlich auch kombiniert, z. B. die viktorianische Urban-Fantasy-Reihe *Berlingtons Geister-*



jäger, die im London der 1880er angesiedelt ist.

Ich lebe mit meinem Mann in Hamburg und bin seit ca. 5 Jahren in der Steampunk-Szene aktiv, zum Beispiel organisiere ich ein jährliches Steampunk-Picknick.

Zu meinen Hobbys zählen auch Pen & Paper- sowie Liverollenspiel, was meine schriftstellerische Tätigkeit gelegentlich inspiriert.

PHANTAST: Du hast vor einer Weile angekündigt, dass Du Dich demnächst in der High Fantasy ausprobieren möchtest. Fließen hier Ideen und Erfahrungen aus Rollenspielen, an denen Du teilgenommen hast, ein?

Amalia Zeichnerin: Ja, der High-Fantasy-Roman, an dem ich zur Zeit schreibe, ist definitiv von einigen Erlebnissen im LARP beeinflusst. Ich darf außerdem den LARP-Charakter eines Freundes als Inspiration für eine meiner Romanfiguren verwenden, was mich sehr freut.

PHANTAST: „Amalia Zeichnerin“ ist ein Pseudonym. Warum hast Du Dich gerade für diesen Namen entschieden?

Amalia Zeichnerin: Das kam so: Vor fünf Jahren habe ich bei einem Steampunk-LARP eine Künstlerin gespielt, die „Amalia Zeichnerin“ als Künstlernamen gewählt hatte. Den Namen habe

ich dann auch in der Steampunk-Szene verwendet. Viele Steam-punks kreieren sich ja eine Steampunk-Persona mit einer eigenen Geschichte und entsprechend auch einem eigenen Namen. Als es dann an die Veröffentlichung meines Debüts ging – eines Steampunk-Abenteuer-Romans – habe ich den Namen beibehalten, weil der entsprechend bei manchen Steam-punks schon bekannt war. Gelegentlich führt der Name zu Verwechslungen, zum Beispiel wurde ich mal in einem Magazinartikel „Amalia, die Zeichnerin“ genannt. Aber damit kann ich leben, weil ich tatsächlich auch zeichne und male. ☺

PHANTAST: Was ist Deine persönliche Definition von Steam-punk? Und wie hast Du das Genre und die Szene für Dich entdeckt?

Amalia Zeichnerin: Zu Deiner ersten Frage: Ich mag meinen Steampunk undefiniert. Was ich

damit sagen möchte: Steampunk ist für mich ein sehr offenes Genre und eine offene, sehr kreative Szene, in der sehr viele Einflüsse aus anderen Genres und Szenen vorkommen können, z. B. Cyberpunk, Dystopie, Fantasy, Sci-Fi, Cosplay, Gothic bis hin zum Reenactment und natürlich der Maker-Szene. Es gibt auch viele Überschneidungen, z. B. mit der Gothic-Szene, es gibt Genre-Crossover, z. B. Steam-Fantasy oder Dreadpunk (das ist eine Mischung aus Steampunk und Gothic Horror/Schauerliteratur) oder auch Dieselpunk, der ja seine Inspiration aus den 1920ern bis ca. 1940ern zieht. Ich finde solche Genremischungen oder auch Szeneüberschneidungen sehr spannend, und ich mag es nicht, für alles eine eigene Definition aufzustellen.

Was ich vor allem nicht nachvollziehen kann ist, wenn manche Leute darüber diskutieren, dass eine bestimmte Sache nicht (historisch) authentisch sei. Steampunk kann per se nicht

historisch authentisch sein, weil er eine Vergangenheit abbildet, die es in dieser Form nie gab. Steampunk ist auch kein Reenactment, sondern im Grunde eine historische Fantasie. Oder, um es anders zu sagen, eine Art Retrofuturismus.

Zu Deiner zweiten Frage:

Ich habe als Jugendliche unheimlich viel zeitgenössische Literatur aus dem 19. Jahrhundert und dem frühen 20. Jahrhundert verschlungen, z. B. Dickens, die Brontë-Schwestern, Jane Austen, Edith Wharton, Henry James. Ich hatte damals keine Ahnung, dass es so was wie Steampunk überhaupt gibt, aber ich hatte eine Schwäche für diese Epoche, außerdem bin ich sehr anglophil, und ich liebe Englisch als Sprache. Steampunk habe ich erst so um 2010 wirklich entdeckt, im Zusammenhang mit einem LARP. Ich war begeistert, auf andere Leute zu treffen, die auch so eine nostalgische Ader haben und sich für das 19. Jahrhun-

dert/das frühe 20. Jahrhundert interessieren.

Ach ja, und ich bin ein Geschichts-Nerd, also bei mir liegt das Interesse vor allem an Geschichte und Gesellschaft, weniger an der Technik. Wobei natürlich die Industrialisierung auch starke gesellschaftliche Auswirkungen hatte. Aber ich zähle nicht zu den Steampunks, die in ihrer heimischen Werkstatt Gerätschaften und Erfindungen zusammenbauen – was das angeht, habe ich zwei linke Hände.



PHANTAST: Kannst Du uns noch ein bisschen mehr über Deine Steampunk-Trilogie *Berlingtons Geisterjäger* erzählen?

Amalia Zeichnerin: Ich hab ja schon gesagt, dass ich Genremischungen mag – und das sieht man auch bei dieser Buchreihe, da habe ich viktorianische Urban Fantasy gemischt mit Elementen aus Steampunk, Gothic Hor-

ror/Schauerliteratur. Es gibt darin auch zwei Liebesgeschichten, eine schwule und eine lesbische, die stehen aber beide nicht im Vordergrund, sondern die Abenteuer, welche die Charaktere erleben – ein Adliger, ein Detektiv, eine Spiritistin, eine Hexe und eine Künstlerin. Gemeinsam lösen sie übernatürliche Fälle in London der 1880er Jahre. Im Grunde ist es eine bunt zusammengewürfelte Truppe, ein bisschen wie in einem klassischen Pen & Paper-Rollenspiel. Ich habe für diese Reihe sehr viele historische Fakten recherchiert, die mit einfließen, mische diese dann aber mit frei Erfundenem, vor allem Fantasy-Elementen. Im vergangenen April hatte ich das Glück, während einer Urlaubsreise auch vor Ort in London recherchieren zu können.

PHANTAST: Warum hast Du London als Schauplatz gewählt?

Amalia Zeichnerin: Zum einen verbinde ich das Steampunk-

Genre generell sehr mit England, vor allem natürlich mit seiner viktorianischen Epoche, zum anderen bin ich wie gesagt ziemlich anglophil, und ich mag London als Stadt auch sehr. Ich hab mittlerweile sieben Bücher veröffentlicht, von denen spielen sechs ganz oder teilweise in London, alle in historischen Settings.

PHANTAST: Deine sorgfältige Recherche wird in vielen Details, z. B. historischen Zeitungsartikeln, sichtbar. Wie bist Du bei Deiner Recherche vorgegangen? Bist Du auf Dinge gestoßen, die Dich besonders überrascht oder inspiriert haben?

Amalia Zeichnerin: Meine erste Anlaufstelle ist meistens die englischsprachige Wikipedia, und dort dann die weiterführende Literatur. Außerdem habe ich auch schon britische Museen und einmal auch das königliche Archiv des Windsor-Schlusses angeschrieben mit Recherchefra-

gen. In allen Fällen wurde mir dann auch zeitnah weitergeholfen; das fand ich klasse. Zumal sie keinen Unterschied machen, ob man eine wissenschaftliche Recherchefrage für Forschungszwecke hat oder „nur“ eine für einen historischen Roman. Au-

ßerdem ist Google Books eine Fundgrube – nicht nur für Sachbücher, sondern auch für historische Originaltexte, die eingescannt wurden.

Und natürlich kaufe ich auch Sachbücher oder leihe sie, um weiter zu recherchieren.

Ich stelle immer wieder fest, dass mich die historischen Recherchen inspirieren. Manches finde ich auch überraschend, das sind dann oft einfach kleine historische Details. Manchmal suche ich eine Sache und stoße dabei auf eine ganz andere, die aber auch in den Kontext meiner Geschichte passt; dann baue ich das entsprechend mit ein, und sei es nur in einem Nebensatz. Ich habe viel Spaß daran, in meinen Texten „Easter Eggs“ zu verstecken, das sind dann so kleine Dinge, die manchen Leuten, die den historischen Hintergrund kennen, auffallen dürften, während andere halt darüber hinweglesen.

PHANTAST: Welche Orte, an denen Du bei Deiner Recherche warst, haben Deine Fantasie besonders angeregt?

Amalia Zeichnerin: Ich habe mich sehr viel im East End umgeschaut, war an den Originalschauplätzen einiger der Jack-



the-Ripper-Mordfälle und in einem Pub, der von zwei der Mordopfer besucht worden sein soll. Gerade als ich dort war, unterhielten sich einige Touristen über diese beiden Mordopfer. Die Schauplätze sehen heute natürlich viel moderner aus, viele sind auch völlig umgebaut, aber einen davon fand ich selbst jetzt noch unheimlich, das war so eine ziemlich düster wirkende Gasse mit einem Durchgang, zwischen zwei Häusern am Ende, die heutige Gunthorpe Street. Der Pub, den ich oben erwähnte, „The Ten Bells“, sieht heute noch historisch aus, und in meinem Roman *Mördernächte* gibt es eine Szene, in der er auch auftaucht, mitsamt einer Beschreibung der Inneneinrichtung.

Was außerdem meine Phantasie sehr angeregt hat, war ein längerer Besuch im Tower of London und dort die Graffiti, die Gefangene in früheren Jahrhunderten in die Wände geritzt haben. Der Tower wurde ja teilweise auch als Gefängnis genutzt. Auch bei

den *Geisterjägern* spielen ein, zwei solche Inschriften eine Rolle; manche davon sind erfunden, andere existieren tatsächlich.

Und was natürlich auch meine Phantasie angeregt hat, waren die Räume im Tower, die nicht der Öffentlichkeit zugänglich sind. Da kann man sich als Fantasy-Autor schon was Schönes ausdenken, was dort wohl verborgen sein mag.

PHANTAST: Mit *Mördernächte* stellst Du Dich in eine ziemlich umfassende Tradition von Büchern, die mehr oder weniger phantastische Geschichten um die Morde Jack the Rippers spinnen. Was macht Deiner Meinung nach die Faszination dieser lange zurückliegenden Mordserie aus?

Amalia Zeichnerin: Da müsste man eigentlich einen Ripperologen fragen. ☺ Es gibt ja bis heute eine ganze Menge Leute, die kriminalhistorisch an diesen Fällen forschen und neue Erkenntnisse zusammentragen, und es

gibt dutzende von möglichen Tatverdächtigen. Es ist sogar so: Als es zu den Mordfällen kam, konnte man die Tatverdächtigen noch an zwei Händen abzählen, aber im Laufe der Zeit sind immer mehr dazugekommen, manche sogar erst im 21. Jahrhundert.

Ich denke, die Faszination hängt tatsächlich mit dieser Frage zusammen, dass bis heute ungeklärt ist, wer der Täter war. Und gerade im Phantastik-Genre kann man da ungeheuer viel draus machen.

Ich habe die realen Begebenheiten – also die gesicherten Erkenntnisse – rauf und runter recherchiert und auch sehr viele reale Fakten in die Handlung mit eingebaut, aber dann eben auch frei Erfundenes hinzugefügt. Mir war es z. B. wichtig, dass die Uhrzeiten, die Orte und die Mordopfer in der Handlung auftauchten, wie es in der Realität war. Ich habe auch einen Zei-

tungsartikel verwendet, den es real gegeben hat und der ganz anders ist als heutige Zeitungsberichte, eher wie eine Polizeiakte oder der Bericht eines Gerichtsmediziners. Und diesen Zeitungsbericht habe ich dann minimal verändert, so dass er zu meiner Handlung und meinem Täter passte.

PHANTAST: Auf Youtube gibt es Trailer zu Deinen Büchern und Trailer, die Du für die Bücher anderer Autoren angefertigt hast. Wie gehst Du dabei vor?

Amalia Zeichnerin: Ich arbeite fast nur mit Standbildern, bewegte Bilder würden mein Budget sprengen, bzw. dafür fehlen mir auch die entsprechen-

den Möglichkeiten. Ganz besonders wichtig ist für mich die Musik, die sollte mitreißend sein und zum Weiteranschauen animieren. Ich suche also für Trailer passende Bilder und eine passende Musik und erstelle daraus dann Videoclips. Der rote Faden ist bei mir meistens der Klappentext. In Zukunft möchte ich auch mit gesprochenen statt geschriebenen Texten in den Trailern arbeiten, seit ich ein besseres Mikrofon habe.

PHANTAST: Was für Projekte – Bücher oder anderes – sind bei Dir für die nächste Zeit geplant?

Amalia Zeichnerin: Zur Zeit schreibe ich an einem High-Fantasy-Roman und einem vik-

torianischen Kurzkrimi, Letzterer übrigens eine Art Spin-off mit einem Nebencharakter aus der *Geisterjäger*-Reihe, allerdings rein historisch und ohne Fantasy-Elemente. Und ich habe noch weitere Projekte in Planung, z. B. einen Gegenwarts-Urban-Fantasy-Roman, der in Hamburg angesiedelt sein wird.

PHANTAST: Viel Erfolg dabei und vielen Dank für das Interview.

Amalia Zeichnerin: Vielen Dank auch von mir.

amalia-zeichnerin.net

LONDON – TOR ZU ANDEREN WELTEN

ein Artikel von Swantje Niemann

Zusammen mit Prag und New York ist London eine der Städte, die aus der Urban Fantasy nicht mehr wegzudenken sind. Christoph Marzi, Jonathan Stroud, V. E. Schwab, Neil Gaiman – diese Autoren und noch viele andere beschwören in ihren Büchern ein

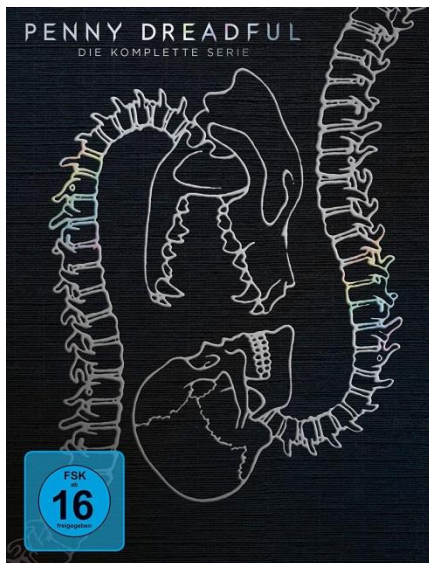
London herauf, in dem eine verborgene Welt nur einen Schritt entfernt liegt. Eine vollständige Liste all der Phantastik-Autoren, die sich von dieser Stadt inspirieren lassen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Also gebe ich nur ein paar Einblicke in die jahrhundertlange Geschichte Londons als „Phantastik-Hauptstadt“.

Phantastik-Klassiker

Geschichten um das Unheimlich-Übernatürliche in London haben eine lange Tradition. Bei Oscar Wilde schlendert Dorian Gray modisch gekleidet durch die Londoner Straßen, von einem magischen Portrait davor bewahrt, je seine jugendliche

Schönheit zu verlieren. In London versuchen Jonathan Harker, Van Helsing, Mina Murray und ihre Verbündeten, Draculas Unterschlupf ausfindig zu machen, bevor er noch mehr Schaden anrichtet. Auch Stephensons „Dr. Jekyll and Mr. Hyde“ spielt in London.

Dieses London der – auch heute noch sehr gut lesbaren – Gothic Novels übt eine große Faszination auf Leser und Autoren aus und ist von Filmemachern vielfach in atmosphärischen Bildern eingefangen worden. Ein Beispiel wäre die Serie *Penny Dreadful*, die Gestalten wie Dracula, Dorian Gray sowie Frankenstein und seine Kreatur im London des ausgehenden 19. Jahrhunderts



aufeinandertreffen lässt. Obwohl Plot und Charakterentwicklung gelegentlich zu wünschen lassen, schafft die Serie ansprechende Bilder nächtlicher, von Gaslampen beleuchteter, nebliger Straßen, rauschender Feste und unheimlicher Wesen.

Inspiration aus der Geschichte

Doch auch reale Londoner Geschichte steckt voller Inspiration für Autoren. Denn wenn London eines in Fülle hat, dann sind das wichtige historische Persönlichkeiten. Die Stadt hat seit seiner Gründung im ersten Jahrhundert n. Chr. einiges erlebt: Sie wurde von Kelten, die unter der Führung der berühmten Boudicca gegen die römischen Eroberer kämpften, niedergebrannt, anschließend wieder aufgebaut und nach der normannischen Eroberung 1066 zur Hauptstadt des Landes. Übrigens nahm J. R. R. Tolkien die normannische Eroberung sehr persönlich, unterbrach sie doch die Tradition mündli-

cher angelsächsischer Überlieferung, sodass viele Sagen und Mythen in Vergessenheit gerieten. Tolkien fühlte sich dadurch einer echten englischen Mythologie beraubt. Als Wissenschaftler setzte er sich mit angelsächsischer Kultur auseinander, sein Schreiben lässt sich als der Versuch deuten, eine neue Mythologie zu erschaffen.

In den folgenden Jahrhunderten spielte London eine wichtige Rolle in der englischen Geschichte. Hier regierten Könige, die es in Geschichtsbücher, Shakespeare-Stücke und historische Romane geschafft haben. Es war ein Zentrum des Handels und der Kultur und ab dem 13. Jahrhundert auch zunehmend eine Stadt selbstbewusster Bürger, die ihren Bürgermeister selbst wählten. Die Stadt beherbergte zahlreiche Könige, aber auch Autoren, die einflussreiche Theaterstücke, Romane und Abhandlungen schrieben. Hier betrieb William Shakespeare das be-

rühmte Globe-Theater. Eine weitere spannende Figur ist Aphra Behn, die als eine der ersten Frauen im 17. Jahrhundert ihren Lebensunterhalt mit Schreiben verdiente. Sie schrieb Theaterstücke und verfasste mit *Oroonoko* einen der ersten englischsprachigen Romane, der offen Stellung gegen die Sklaverei bezog. Weitere wichtige Namen, die mit London verbunden sind: John Milton, Karl Marx, Oscar Wilde ... ich könnte die Liste noch lange fortsetzen.

Tatsächlich ist es angesichts der langen, ereignisreichen Geschichte Londons ein wenig überraschend, dass die meisten historischen Fantasy-Romane, die dort angesiedelt sind, im 19. Jahrhundert spielen, böten doch konfliktreiche Epochen wie die Zeit der Rosenkriege oder die Zeit der Auseinandersetzungen um die Nachfolge Wilhelms des Eroberers ebenfalls spannende Hintergründe. Bisher habe ich noch keinen historischen Fan-

tasy-Roman gelesen, der London vor dem 18. Jahrhundert zum Schauplatz hat. Indirekt haben es diese früheren Kapitel englischer Geschichte aber doch in die Fantasy geschafft – eines der bekanntesten Beispiele ist George R. R. Martins *Ein Lied von Eis und Feuer*, in dem zahlreiche Leser Parallelen zu den Rosenkriegen entdecken.

Eines der Bücher über ein phantastisches London des 19. Jahrhunderts ist *Jonathan Strange und Mr. Norrell* von Susanna Clarke, das zur Zeit der Napoleonischen Kriege spielt. Clarke lässt historische Gestalten wie General Wellington und König George auftreten, ergänzt die Geschichte aber um Magie und ein düsteres Feenreich. Zwei Zauberer, die sich wie typische englische Gentleman geben, schlagen sehr verschiedene Pfade ein. Die BBC-Serienadaptation fängt den Kontrast zwischen gediegen-altmodischem Charme und unheimlicher Magie, der auch einer

der interessantesten Aspekte des stilistisch an die Literatur des 19. Jahrhunderts angelehnten Romans ist, gut ein.

Die vier Farben der Magie von V. E. Schwab stellt uns ein anderes alternatives London vor. Hier gibt es nicht weniger als vier Welten. Jede von ihnen besitzt ihr eigenes London, und der weltwandernde Magier Kell reist zwischen den verschiedenen Versionen hin und her. Das Lon-

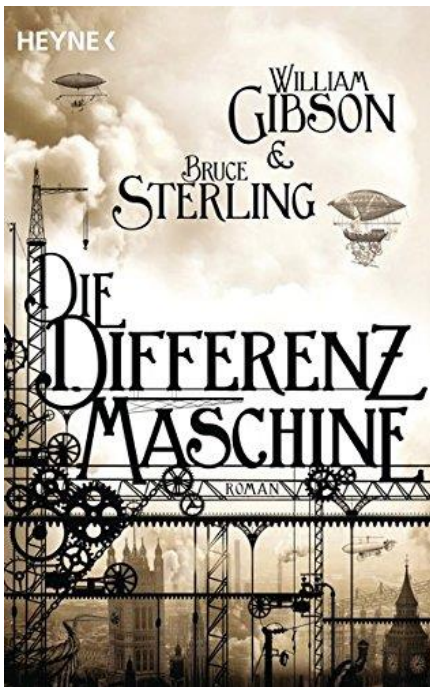


don in unserer Welt ist bei V. E. Schwab das „graue London“ der Regency-Zeit, eine Stadt, in der nichts von der Magie zu finden ist, die ihre Pendants in den anderen Welten durchdringt. Doch auch hier kann jederzeit ein Besucher aus einem anderen London auftauchen und Figuren aus einer farblosen Realität in fremde, gefährliche Welten führen – so ergeht es der Diebin Lila, als sie Kell begegnet und zusammen mit ihm in eine dramatische Auseinandersetzung hineingezogen wird.

Auch die Morde Jack the Rippers wurden vielfach literarisch aufgegriffen: Amalia Zeichnerin erfindet in *Berlingtons Geisterjäger – Mördernächte* ihre ganz eigene Erklärung für die Mordserie, ebenso wie A. P. Glonn in *Die andere Seite der Realität*, einem Buch, dem zumindest in der ersten Hälfte das eindringliche Portrait eines düsteren viktorianischen Londons gelingt. In Cassandra Khaws *Food of the*

Gods, einem abgedrehten, schwarzhumorigen, teilweise ziemlich blutigen Trip durch Kuala Lumpur, London und die Mythenwelt der verschiedensten Kulturen, erscheint der Ripper als Manifestation des Mythos, zu dem er mehr oder weniger geworden ist.

K. W. Jeter, der berühmt dafür ist, den Begriff „Steampunk“ geprägt zu haben, hat sich von



historischen Recherchen inspirieren lassen, wie Mike Perschon in seinem Essay „Seminal Steampunk: Proper and True“ schreibt. In *Morlock Night* griff Jeter auf Henry Mayhews 1851 entstandenes Buch *London Labour and the London Poor* zurück. Mayhews Beschreibungen von „Toshern“, Menschen, die in der Londoner Kanalisation nach verlorenen Kostbarkeiten suchten, beeinflussten laut Perschon die Schilderung einer Figur in „Morlock Night“. Ich würde nicht ausschließen, dass Mayhews Buch auch Einfluss auf Terry Pratchetts London-Roman *Dodger* hatte, da dessen Hauptfigur – „Dodger“ – ebenfalls ein Tosher ist, der zahlreichen wichtigen historischen Persönlichkeiten begegnet.

Steampunk-London

Das leitet zu einem neuen Thema über: den unzähligen Londons der Steampunk-Literatur. Hier treffen Dampfkraft und Aether-

technologie, mehr oder weniger gut integrierte Vampire und Werwölfe, Magie und Wissenschaft, die kaum von Magie zu trennen ist, auf die steife Etikette und die sozialen Spannungen des viktorianischen Zeitalters.

Einige der einflussreichsten Romane des Genres (z. B. *Die Differenzmaschine* von Bruce Sterling und William Gibson) spielen in London. Auch wenn Steampunk mittlerweile deutlich internationaler geworden ist und Autoren des Genres das Deutschland der Gründerzeit, Südamerika oder Südostasien für sich entdecken, ist das viktorianische London noch immer einer der wichtigsten Schauplätze.

Die Stadt bietet sich dafür besonders an, war England doch der Ausgangspunkt der industriellen Revolution und London mit seinen ehrgeizigen Bauprojekten, seinem rasanten Wachstum und seiner internationalen Bedeutung als Zentrum der Macht und des

Handels ein Symbol dafür. Zugleich wurden in London die dunkleren Seiten der Industrialisierung sichtbar, wie sie auch Charles Dickens schilderte.

Die Eleganz, die zur ironischen Überspitzung einladenden Umgebungsformen und die mitreißende Dynamik der industriellen Revolution auf der einen Seite, die sozialen Spannungen und Konflikte durch Kolonialherrschaft und fehlende Gleichberechtigung der Geschlechter andererseits sind ein spannendes Gemisch, das auf vielfältige Weise durch übernatürliche Komponenten angereichert werden kann. So navigiert die pragmatische Lady Alexia in Gail Carrigers *Parasol Protectorate*-Romanen durch ein England, in welchem Vampire und Werwölfe anerkannter Teil der Gesellschaft sind. Sie hat reichlich Verwendung für ihren Sonnenschirm, der sich bei Bedarf auch sehr effektiv als Waffe einsetzen lässt. Auch deutschsprachige Steam-

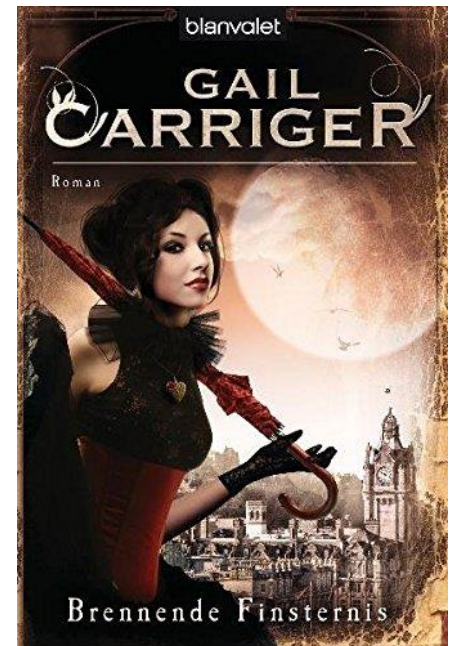
punk-Autoren siedeln ihre Geschichten gerne in London an. So lässt Luzia Pfyl ihr Ermittler-Duo im ersten Band der *Frost & Payne*-Serie durch London hetzen, und Amalia Zeichnerin beschreibt in *Berlingtons Geisterjäger* eine Stadt, in welcher sich Portale in die Anderswelt öffnen.

Eine kleine Auswahl von Urban-Fantasy-London

Eines der ikonischsten Bauwerke des viktorianischen London, der 1851 erbaute Glaspalast, in dem Objekte aus den Kolonien des Empire und neue Erfindungen ausgestellt wurden, findet ein phantastisches Spiegelbild in *Bartimäus – die Pforte des Magiers*. Dies ist der dritte Band der *Bartimäus*-Trilogie von Jonathan Stroud, welche jedoch keineswegs zum Steampunk, sondern eher zur Urban Fantasy zu zählen ist. Diese Bücher lassen uns durch die Perspektive eines sarkastischen Dschinns mit einer Vorliebe für Fußnoten sowie ei-

nes ehrgeizigen Zauberlehrlings ein London kennenlernen, in dem sich das Übernatürliche nicht versteckt.

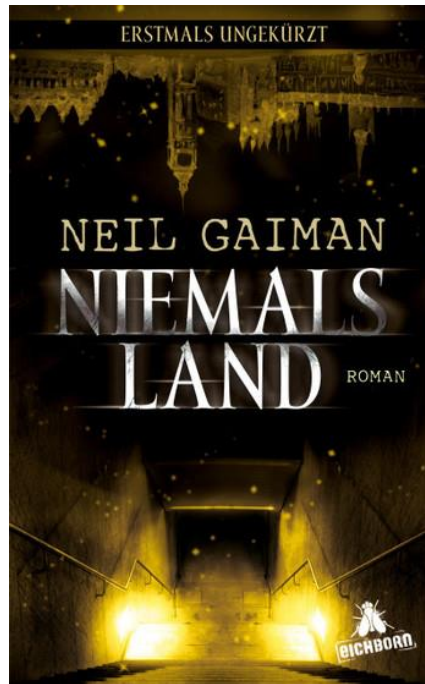
In den *Bartimäus*-Romanen wird England von Zauberern regiert, die mittels komplizierter Beschwörungen Dämonen aus einer Parallelwelt ihrem Willen unterwerfen können. Das London, das Stroud schildert, wirkt in vieler Hinsicht in der Vergangenheit gefangen, obwohl die



Figuren mit großer Selbstverständlichkeit Flugzeuge und Laptops nutzen (auch wenn die Marker von Modernität im Verlauf der Geschichte immer weiter in den Hintergrund treten). So hat die Regierung noch immer Kolonien in Nordamerika, wird ein altmodisch anmutender Obrigkeitskult propagiert, und auch der Glaspalast wurde sicher im vollen Bewusstsein seiner Verknüpfung mit dem viktorianischen Zeitalter eingebaut. Vor dem Hintergrund des dämonenbedingt alternativen Geschichtsverlaufs ergibt das Sinn, schließlich hat die magiebegabte Elite des Landes ein Interesse daran, das sich möglichst wenig ändert.

Auch in Neil Gaimans *Niemalsland* gibt es ein paralleles London – Unter-London –, bewohnt von allerlei fantastischen Geschöpfen und denjenigen, die „durch die Risse“ in der Realität gefallen sind. Richard Mayhews durch und durch langweiliges Leben findet ein jähes Ende, als er Door

hilft. Die Bewohnerin Unter-Londons ist auf der Flucht, und ihre Berührung macht Richard zu einem Teil einer anderen Welt. Plötzlich ist er unsichtbar für die Bewohner Ober-Londons (was sicher auch darauf anspielt, wie z. B. Obdachlose in realen Städten bewusst übersehen werden) und muss in einer schmutzigen, gefährlichen, aber auch magischen Welt um sein Überleben kämpfen. Unter-London ist



hierbei eng an das London der Realität, seine berühmten Bauten und seine Geschichte angebunden. Unter Knightsbridge erstreckt sich die in ewige Finsternis gehüllte „Night’s Bridge“, und die Aufforderung „Mind the gap between the platform and the train“ in U-Bahnstationen hat den Charakter einer Warnung, die man auf keinen Fall ignorieren sollte.

Christoph Marzi lässt es sich ebenfalls nicht nehmen, mit seinen Romanen um die „Unsichtbare Metropole“ ein London heraufzubeschwören, in dem das Reale und das Übernatürliche miteinander verschmelzen und die Grenzen zwischen Vergangenheit und Gegenwart fließend sind. So begegnet seine Protagonistin Emily im passenderweise *London* betitelten Sequel Gestalten der englischen Geschichte wie Guy Fawkes. Auch hier gibt es eine ganz eigene Interpretation der Knightsbridge und eine Passage, die Leser dazu verleitet,

die Londoner U-Bahn mit einem gewissen Argwohn zu betrachten.

Fazit

Wie schon eingangs gesagt, handelt es sich bei den erwähnten Büchern nur um einen Bruchteil der phantastischen Geschichten,

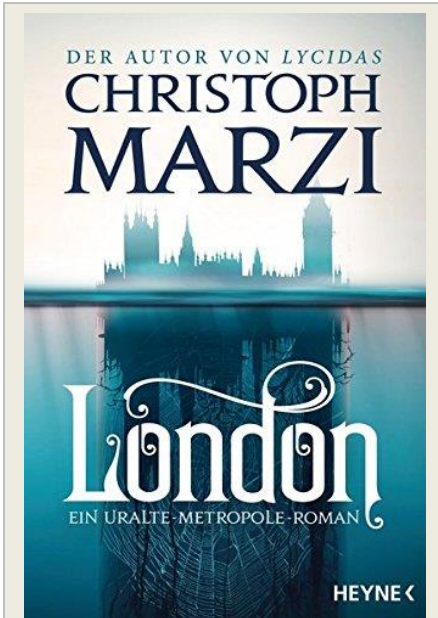
die London zum Schauplatz haben. Und ich habe noch nicht einmal darauf hingewiesen, dass sich in London der Eingang der Winkelgasse und Gleis Neundreiviertel finden lassen. Und auf Ben Aronovitchs abgedrehte Urban-Fantasy-Krimis, die Geschichte und Gegenwart der Stadt aufgreifen. Und auf ...

okay, irgendwann muss Schluss sein. Also sind hier zwei Fazits:

1. London kann definitiv als Phantastik-Hauptstadt gelten.
2. Für Leute mit der Neigung, über das Übernatürliche zu stolpern: Vorsicht in der Londoner U-Bahn!



London (Seite 114/115) © Vincent Laforet / NG Buchverlag



Autor: Christoph Marzi
Verlag: Heyne (2016)
Genre: Urban Fantasy

Klappenbroschur
701 Seiten, 14,99 EUR
ISBN: 978-3453316652

London

Eine Rezension von Swantje Niemann

Emily hat sich von Tristan Marlowe getrennt und lebt wieder in London, wo sie ihre Trickster-Fähigkeiten dazu nutzt, seelisch verwundeten Kindern zu helfen. Dank ihres elfischen Erbes kann sie ihnen in ihr Bewusstsein folgen und ihnen zeigen, wie sie mit ihren Ängsten umgehen sollen. Doch als sie von einem Besuch bei einem ihrer jungen Klienten zurückkehren will, stellt sie fest, dass es unmöglich ist: London ist verschwunden. Niemand erinnert sich mehr an die Stadt; alle glauben, Oxford sei von jeher die Hauptstadt Englands gewesen.

Zwei mysteriöse alte Damen bringen sie schließlich in die verschwundene Stadt, wo sich E-

milys Weg mit dem eines seltsamen kleinen Mädchens kreuzt: Piccadilly Mayfair ist zutiefst verwirrt – und auf der Flucht vor so schaurigen Gestalten wie einem Mann ohne Augen, der die Zeit manipulieren und Menschen seinen Willen aufzwingen kann, oder Werwölfen, die auf der Jagd nach Emily blutige Gemetzel anrichten.

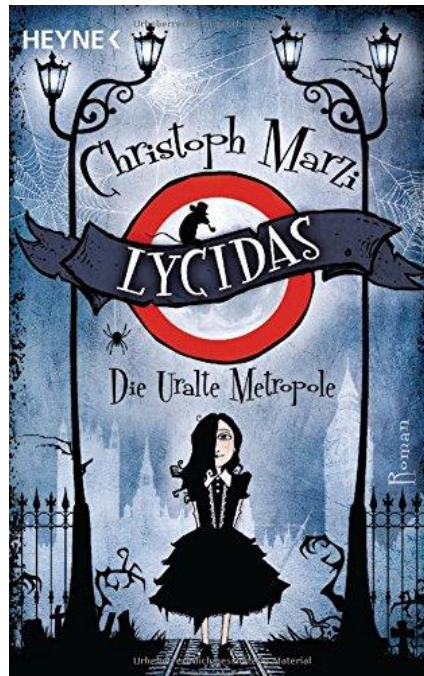
Emily und ihr Mentor, der exzentrische Alchemist Wittgenstein, erkennen rasch, dass Piccadilly etwas mit all den seltsamen und unheimlichen Geschehnissen zu tun hat, die London im Griff haben: U-Bahnen und ganze Bezirke verschwinden, Winterwesen verwandeln Menschen in willenlose Zombies,

und ein ebenso geheimnisvoller wie tödlicher Gentleman verfolgt seine undurchschaubaren Pläne. Die Stadt versinkt in Schneetreiben, Chaos und einer Stille, die alles auslöscht. All diese unerklärlichen Begebenheiten werden in einer Sprache geschildert, die die magisch-unheimliche Stimmung noch verstärkt.

Lange häuft Marzi nur Rätsel auf Rätsel und breitet eine düster schillernde Parallelwelt vor seinen Lesern aus. Hier gibt es Elemente des Phantastischen, man lernt eine ganz eigene Interpretation biblischer Mythologie kennen und trifft Gestalten aus allen Epochen der englischen Geschichte, wie z. B. Lord Nelson oder Guy Fawkes. Zugleich ist diese Parallelwelt aber eng mit dem lebendigen London der Gegenwart verflochten. London ist eine Geschichte voller eindrucksvoller, rätselhafter und gelegentlich schockierender Bilder. Ob ihre Auflösung plausibel ist, wird jeder Leser für sich

selbst entscheiden müssen, da die Magie in Marzis Universum keinen klaren Gesetzen folgt und die Regeln der Logik teilweise außer Kraft gesetzt sind. Einige Fragen bleiben noch am Ende des Buches offen.

Während die Geschehnisse phantastischer und surrealer nicht sein könnten, sind die Figuren bei aller Exzentrizität sehr realistisch und menschlich ge-



zeichnet. Emily mag zwar eine Halbfelie und ein Trickster sein, aber zugleich ist sie eine junge Frau, die Beziehungen und Freundschaften pflegt, welche die Zeit gelegentlich eben nicht überdauern, und die als Waisenkind immer mit einem diffusen Gefühl des Verlusts und der Einsamkeit lebt. Sie ist eine sympathische Protagonistin, die schwer an einigen ihrer Erinnerungen trägt. Der Großteil ihrer Geschichte wird aus ihrer Perspektive erzählt. Später kommt noch die des Elfen Maurice Micklewhite hinzu, dessen unerklärliche Auferstehung von den Toten niemand außer Emily registriert zu haben scheint. Er bleibt etwas blasser als Emily, auch wenn die aus seiner Sicht geschriebenen Kapitel interessant sind und die Handlung vorantreiben.

London ist nicht das erste Buch um Emily und ihre Gefährten. Immer wieder wird auf die Ereignisse aus *Lycidas*, *Lilith* und *Lumen*, Marzis erster Trilogie um

London und die uralte Metropole, verwiesen. Man kann London auch ohne Vorkenntnisse lesen und genießen und kommt dabei in den Genuss, Charaktere kennen zu lernen, die viel Zeit hatten, sich zu entwickeln. Wer sich aber lieber von den Ereignissen der ersten drei Bände überraschen lassen will, sollte sich beim

Lesen an die korrekte Reihenfolge halten.

Fazit

Christoph Marzis *London* ist ein düsterer, rätselhafter Urban-Fantasy-Roman mit sympathischen Protagonisten, der den Leser mit seiner dichten Atmo-

sphäre und seinen einprägsamen Bildern in seinen Bann zieht und immer wieder staunen lässt.

Rezension zu Lycidas

Rezension zu Heaven – Stadt der Feen



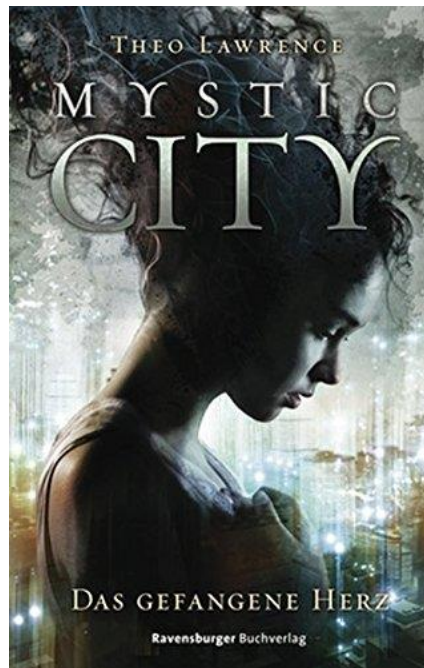
L.A. (Seite 56/57) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

NEW YORK – SEHNSUCHTSORT JUNGER PHANTASTEN

ein Artikel von Judith Madera

New York City ist wohl die bekannteste Metropole der Welt und mit ihrer beeindruckenden Skyline Kulisse diverser Comicverfilmungen. Doch auch in phantastischen Jugendbüchern dient die Stadt, die niemals schläft, als stimmungsvolles Setting im Kampf gegen Vampire und Hexen oder mächtige Konzerne. In *City of Bones* von Cassandra Clare erblühen die Schattenseiten Manhattans, eine Welt, in der Vampire und andere dunkle Kreaturen von Schattenjägern gejagt werden. Wie in vielen Urban-Fantasy-Settings wissen Normalsterbliche nichts von diesem Kampf und der düsteren Welt, die sie umgibt. Rick

Riordan verlegt in seiner *Percy Jackson*-Reihe gar den Olymp nach New York, wobei auch hier



die normalen Menschen vom Kampf der Götter nichts mitbekommen. So mancher mag gerade darin den Reiz sehen, doch Settings, in denen Magie offensichtlich ist, können wesentlich spannender sein.

Überflutetes Manhattan in mystischem Grün

In *Mystic City* von Theo Lawrence hat sich New York durch den Klimawandel sehr verändert. Die Straßenschluchten Manhattans sind überflutet und ersticken in einer schier unerträglichen Hitze. Die Schönen und Reichen haben sich eine neue, klimatisierte Welt zwi-

schen den Gipfeln der Wolkenkratzer geschaffen, während ganz unten in den Kanälen die Ärmsten hausen. Dazu zählen auch die Mystiker, die mit ihren magischen Kräften New York einst vor dem Kollaps bewahrten und zum Dank gnadenlos ausgebeutet werden. Ihre mystische Energie wird „abgeschöpft“, um die Stadt zu versorgen. Das Resultat: Die Mystiker wandeln wie lebende Tote durch ihre Ghettos.

Regiert wird dieses New York von zwei verfeindeten Familien, die wie Mafia-Clans die Geschichte der Stadt lenken. Protagonistin Aria entstammt einer dieser unermesslich reichen Familien und wird zum Opfer ihrer Machtspiele. Sie verliebt sich in den Rebellen und Mystiker Hunter und es entspinnt sich eine Liebesgeschichte à la *Romeo und Julia*. *Mystic City* kommt trotz diverser Klischees mit erstaunlich wenig Kitsch aus und das Setting im überfluteten, unter der Hitze ächzenden New York,

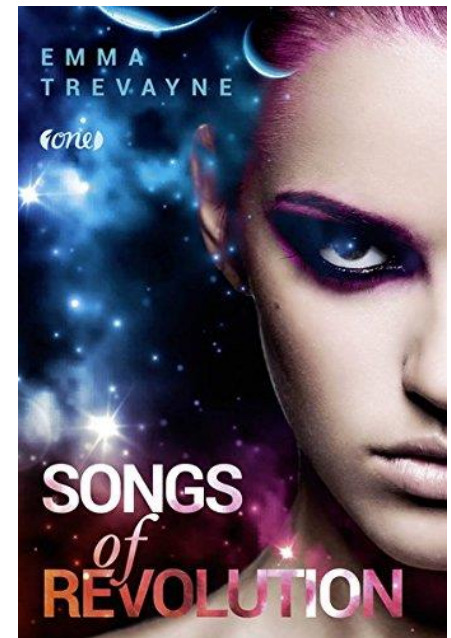
das vom grünen Schein der mystischen Magie durchdrungen ist, hebt diese magische Jugenddystopie angenehm von anderen ab. Die Stadt selbst wird zum Protagonisten und das Abtauchen in ihre schwülen, düsteren Kanäle gestaltet sich abenteuerlich und spannend. Leider verliert sich Theo Lawrence in den Folgebänden zu sehr in Beziehungsdramen, während wichtige Charaktere zunehmend verblassen. Der erste Band der Trilogie, *Das gefangene Herz*, lässt sich jedoch auch gut als Einzelroman lesen.

Musik als Droge

Auch *Songs of Revolution* von Emma Trevayne spielt in einer düsteren Zukunftsvision New Yorks, der letzten bewohnten Stadt an der Ostküste. Ein Konzern, einfach nur der Konzern genannt, regiert die Stadt und macht seine Bürger mit codierter Musik, die wie eine Droge wirkt, gefügig. Streamen gehört zur Bürgerpflicht – wer nicht täglich

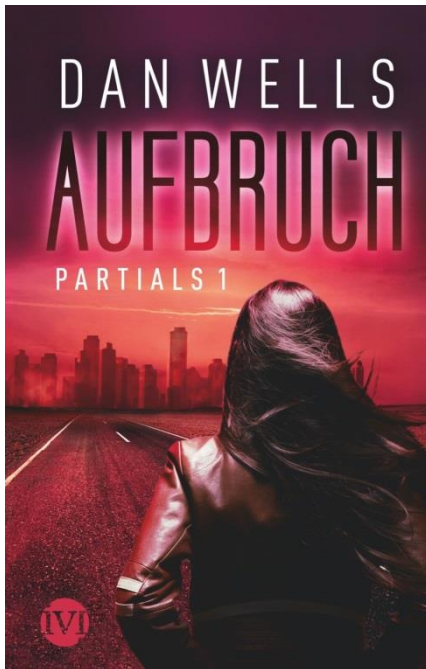
high wird, bekommt Besuch vom Staat. Protagonistin Anthem lebt in einer Welt, in der die meisten Menschen nicht alt werden, da das Streamen sie seelisch und körperlich kaputt macht.

Doch er wird wohl noch früher sterben, denn er arbeitet als „Akku“. Menschen werden in dieser Dystopie zur Energiegewinnung genutzt. Jeder Tag an der Drainage verkürzt Anthems Leben, doch ihm bleibt keine andere Wahl, wenn er seine jüngeren



Geschwister und seinen drogenzerfressenen Vater durchbringen will. Die Menschen des sogenannten UpperWeb, also der Oberschicht, leben länger, da sie besser medizinisch versorgt werden. Doch auch sie konsumieren täglich codierte Musik.

Anthem bricht aus diesem System aus, indem er mit ein paar Freunden heimlich echte Musik macht. Zuerst ist diese Musik



nur sein persönlicher Zufluchtsort, doch bald löst sie eine Revolution gegen den Kon aus. New York ist dafür ein wunderbares Setting und wird von Emma Trevayne mit diversen Cyberpunktelementen gespickt. Die Tristesse der armen Viertel, in denen Anthem lebt, wie auch die schillernden Wolkenkratzer im UpperWeb werden toll in Szene gesetzt. Allzu sehr hat sich dieses New York aber nicht verändert, sodass man sich die Schauplätze anhand dessen, was man aus Film- und Fernsehen oder gar Urlauben kennt, wunderbar vorstellen kann.

Endzeitliche Stille

In der *Partials*-Reihe von Dan Wells bekommt der Leser ein New York zu Gesicht, das an die Verfilmung von *I am Legend* erinnert. Einst wurden die Partials, künstliche Menschen, als überlegende Soldaten geschaffen, die ihre Pflicht erfüllten und den Krieg gewannen. Doch kurz da-

rauf kam es zur Rebellion und ein Virus löschte fast die gesamte Menschheit aus.

Eine kleine Gruppe von Leuten, die immun gegen das Virus sind, haben sich auf Long Island eine neue Existenz aufgebaut. Aus irgendeinem Grund wagen sich die Partials nicht auf die Insel, doch die letzten Menschen haben ein Problem: Der jüngste von ihnen ist vierzehn Jahre alt. Alle Neugeborenen sterben an dem Virus. Auch dass alle Frauen ab achtzehn Jahren dazu gezwungen werden, permanent schwanger zu sein, ändert daran nichts. Kein einziges Baby ist immun.

Während die letzten Menschen immer mehr verzweifeln, nimmt sich Protagonistin Kira vor, ein Heilmittel für das Virus zu finden. Sie ist idealistisch und stur und wagt sich mit ihren Freunden in das verminten Manhattan, um einen Partial zu fangen. Die Stadt ist menschenleer, die Natur erobert allmählich die Straßenschluchten zurück. Die zerfal-

lenden Wolkenkratzer bieten eine hochatmosphärische Kulisse, ebenso wie die triste Landschaft auf Long Island. Auch wenn die *Partials*-Reihe einige Klischees bedient und die Grundidee nicht unbedingt neu ist, punktet Dan Wells mit seiner Erzählweise und seinen facettenreichen Charakteren, die von den Widrigkeiten ihrer zerstörten Welt sichtbar gezeichnet sind.

Arkadien, Elfen und Drachen

Der zweite Band der *Arkadien*-Reihe von Kai Meyer, *Arkadien brennt*, spielt im winterlichen New York, das der Autor wie immer filmreif inszeniert. Als neue Anführerin eines italienischen MafiACLANS steigt Protagonistin Rosa nun in noblen Hotels ab und lernt New York aus Sicht der Touristen kennen: als schillernde, niemals schlafende Metropole. Doch bald offenbaren sich ihr auch die Schattenseiten und sie macht Bekanntschaft mit der amerikanischen Verwandt-

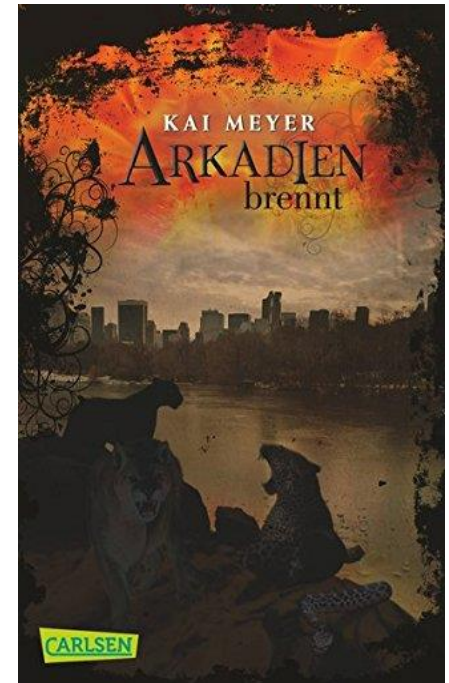
schaft ihrer sizilianischen Feinde. Die Großstadt im Winter stellt dabei einen wunderbaren Kontrast zum ländlichen, sommerlichen Sizilien aus dem ersten Band dar. Das Kopfkino läuft mit, wenn sich die arkadischen Gestaltwandler im Central Park bekriegen, und auch wenn so manches weit hergeholt erscheint, versteht es Kai Meyer bestens, seine Leserschaft zu unterhalten.

Die phantastischen Romane von Gesa Schwartz spielen meistens in den großen Metropolen dieser Welt. Mit *Nacht ohne Sterne* wagt sie erstmals den Sprung über den Atlantik und verlegt den Beginn ihrer Geschichte um die Lichtelfen nach New York. Protagonistin Naya weiß um ihr magisches Erbe als Halbblut und führt in der Welt der Menschen ein ruhiges Leben.

Dies wird gehörig durcheinandergewirbelt, als der Dunkelelf Vidar in ihr Leben tritt. Naya wird mitten in einen Krieg zwi-

schen Licht- und Dunkelelfen hineingezogen, wobei die Leser das New York der Elfen kennenlernen. Einer phantastischen Welt, die ganz anders ist die der Menschen ist.

In *Ära der Drachen – Schattenreiter* erleben wir ein endzeitliches New York, das im Drachenkrieg fast vollständig zerstört wurde. Die Skelette der Wolkenkratzer ragen in einen brennenden



Himmel. Doch die U-Bahn-Tunnel unter der Stadt sind teilweise intakt und dienen überlebenden Menschen als Unterschlupf. Auch Diebin Sira lebt in den alten Tunneln und träumt davon, diese irgendwann verlassen zu können. Das verbrannte New York bietet nur für die ersten Kapitel eine stimmungsvolle Kulisse, denn Sira verschlägt es später in die Wildnis. Gesa Schwartz gelingt es dabei wieder einmal meisterhaft, mit ihrem üppigen Schreibstil eine Atmosphäre zwischen Tristesse und Verzauberung zu kreieren. Scha-

de, dass der Folgeband immer noch auf sich warten lässt.

Rezension zu [Mystic City - Das gefangene Herz](#)

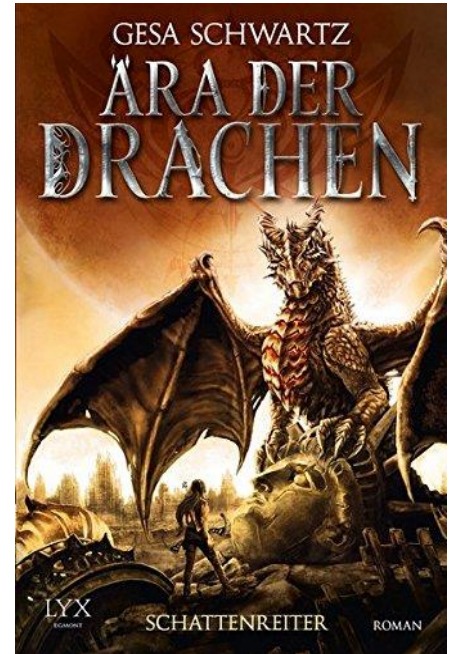
Rezension zu [Songs of Revolution](#)

Rezension zu [Partials - Aufbruch](#)

Rezension zu [Arkadien brennt](#)

Rezension zu [Nacht ohne Sterne](#)

Rezension zu [Ära der Drachen - Schattenreiter](#)





Autor: Christophe Arleston
Zeichner: Alessandro Barbucci
Übersetzer: Tanja Krämling
Verlag: Splitter (2014)
Genre: Fantasy

Hardcover-Album
64 Seiten, 14,80 EUR
ISBN: 978-3868696752

Ekhö – Spiegelwelt: New York

Eine Rezension von Judith Madera

Ludmilla Tiller wird im Flugzeug von einem putzigen Wesen geweckt, das ihr verkündet, dass das Erbe ihrer Tante auf sie warte. Dabei ist diese doch schon lange tot! Und offenbar kann niemand sonst das kleine Wesen sehen. Völlig überrumpelt willigt Ludmilla ein, das Erbe anzunehmen, und bekommt einen Zettel mit einer Adresse in New York. Kurz darauf gerät das Flugzeug in Turbulenzen und droht abzustürzen – doch Ludmilla und ihr Sitznachbar Juri, an den sie sich vor Angst festgekrallt hat, landen unbeschadet in New York. Allerdings im Bauch eines riesigen Drachen. Und in einem völlig anderen New York, als sie es kennen. Hier gibt es keinen

Strom, keine Dollars und keine Autos. Stattdessen dienen Dinosaurier und Segelschiffe als Fortbewegungsmittel und bezahlt wird mit Gold oder Silber. Ludmilla und Juri sind sich bald einig, dass sie träumen müssen – nur in wessen Traum sind sie? Und was, wenn diese Welt doch real ist?

Den Protagonisten bleibt zunächst nichts anderes übrig, als zu der Adresse zu fahren, die das putzige Wesen Ludmilla im Flugzeug gegeben hat. Dort finden sie heraus, dass die kleinen Wesen Preshauns genannt werden und zudem die Bürokratie der Stadt leiten – und dass Ludmilla eine Agentur von ihrer Tante geerbt hat. Kurz darauf

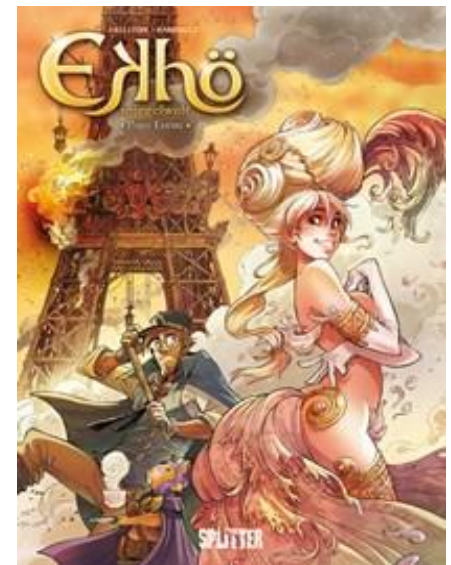
trennen sich die Wege von Ludmilla und Juri, die beide überfordert mit dieser fremdartigen Welt sind und anfangen zu streiten. Ludmilla kommt mit ihrer offenen Art etwas besser mit der neuen Umgebung zurecht und immerhin hat sie von ihrer Tante eine Existenz geerbt. Dazu gehört auch die Angestellte Grace Lumumba, die Ludmilla hilft, sich zurechtzufinden. Juri hat da weniger Glück: Vollkommen auf sich allein gestellt, kämpft er sich durch einen riesigen Fantasy-Moloch, in dem er sich nicht einmal etwas zu essen kaufen kann.

New York ist ein typischer Einstiegsband, der die Protagonisten vorstellt und ihnen Zeit gibt, die fremdartige Fantasywelt zu entdecken. Doch was oftmals etwas langatmig wird, wurde von Barbucci und Arleston mit spannenden Zwischenfällen ausgeschmückt, sodass bereits die erste Band einige Fragen aufwirft und die Charaktere in

brenzlige Situationen bringt. Ludmilla und Juri gewinnen schnell die Sympathie des Lesers, wobei man sie sich noch nicht auf Drachen reitend – wie auf dem Cover abgebildet – vorstellen kann. Dazu sind sie noch viel zu unbeholfen in einer Welt, die es für sie nur in einem Traum geben kann. Informationen über Ekhö und die Preshauns finden sich durchaus, doch man muss aufpassen, nichts davon zu verpassen.

Nachdem Barbara Canepa mit *END* eine neue Reihe begonnen hatte, widmete sich auch Alessandro Barbucci einem neuen Projekt. *Ekhö* entsteht in Kooperation mit Christophe Arleston, den Comicfans unter anderem von *Die Kriegerinnen von Troy* und *Die Schiffbrüchigen von Ythaq* kennen dürften. In *Ekhö* ergänzen sich die beiden Künstler perfekt, wobei man den Einfluss von Barbuccis früherem Werk *Sky Doll* deutlich sehen kann.

Ähnlich wie in *Sky Doll* begegnen dem Leser auch in *Ekhö* junge Damen mit reichlich Kurven, wobei die Farben wie auch in anderen Werken von Christophe Arleston kräftig und satt daherkommen. Dominant sind dabei Abstufungen von sandfarben, braun, rot und grün. Man erkennt zudem deutlich den franco-belgischen Einfluss, der gut zur phantastischen Spiegelwelt Ekhö passt. Die Straßen Spiegel-New-Yorks glänzen mit vielen Details, während Manhattan wie eine gigan-



tische mittelalterliche Burg wirkt. Die Gebäude der Preshauns haben ihrer Körpergröße entsprechend viele niedrige Stockwerke.

Ekhö ist als edles Hochglanz-Hardcover erschienen und – wie man es von Splitter inzwischen gewohnt ist – von hervorragender Qualität. Ein Anhang mit Informationen zu den Charakteren und reichlich Skizzenmate-

rial runden den positiven Gesamteindruck ab. Viel besser kann man einen Comic kaum präsentieren. In weiteren Bänden lernen die Leser noch die Spiegelmetropolen Paris, Barcelona, London und Los Angeles kennen.

Fazit

New York ist ein gelungener Einstieg, der die imposante Spie-

gelwelt *Ekhö* vorstellt und dabei mehrere Spannungsmomente schafft. Ludmilla und Juri sind ein skurriles Protagonistenpaar, das der Zufall zusammengeführt hat und das sich erst noch zusammenraufen muss. Alessandro Barbucci und Christophe Arleston haben sympathische Charaktere geschaffen und inszenieren ihre Fantasyabenteuer mit Liebe zum Detail und einem Hauch Erotik.



New York City (Seite 38 / 39) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

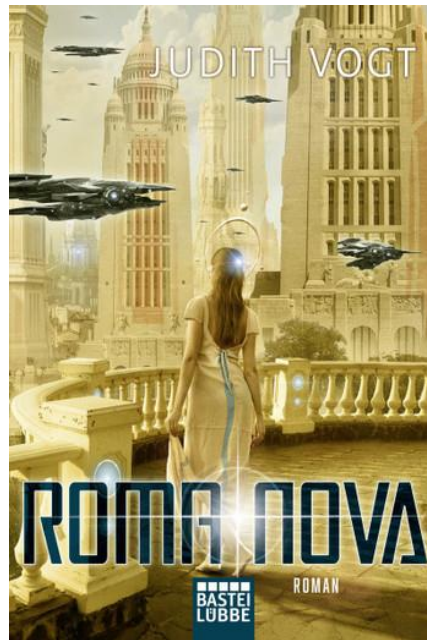
ROMA NOVA – EIN ANTIK-FUTURISTISCHER STADTPLANET

ein Artikel von Judith C. Vogt

Rom sei nicht groß, so hatte es geheißsen. Es sei ein kleiner Planet, es gäbe Monde, die größer seien als Rom.

Doch gerade in diesem Moment war Rom ein riesiger Kristall, der, eingefasst in weißen Dunst und blaues Wasser, langsam näher rückte, umgeben von der glitzernden Kette des Rubicon. Plötzlich flackerten Flammen an der Außenhülle des Schiffs auf, irrten wie Elmsfeuer über die Scheiben und ließen Ianos zurückweichen. Er prallte gegen Constantia, als der Luftdruck der Atmosphäre wie mit einem gewaltigen Hammer auf das so zierlich scheinende Passagierschiff einschlug.

„Ist es schön?“, fragte Constantia. „Rom, meine ich.“
Er sah aus dem Fenster – die Flammen, die der Eintritt in die



Atmosphäre verursacht hatte, waren verschwunden. Das Schiff bremste ab und neigte sich waagrecht zur Oberfläche, senkte sich in Spiralen dem Boden zu.

Weißer Wolken, leicht und flüchtig.

Dann ein Meer, auf dem jede weißgekrönte Welle in der Bewegung eingefroren schien.

Dann das Land. Ianos vergaß, dass die Tochter seines Herrn noch auf eine Antwort wartete. Vergaß, dass sein Mund offen stand.

Um Meilen höher als die Meeresebene blitzten Kuppeldächer. Weißer Marmor. Breite und schmale Flüsse fielen über

Treppen, ergossen sich in schwarze Schluchten, sprangen aus Brunnen in die Höhe. Bäume wuchsen dicht wie in einem Wald auf dem Dach eines Marmorturms, ihre Wipfel streiften die Wolken.

Gewaltige Kapitelle, Säulengänge, Statuen, Spitzdächer, Brücken wurden sichtbar, als das Schiff seine Kreise näher und näher über dieser marmornen Stadt zog.

Und wie weit sie war! Sie endete an den Gestaden des Ozeans – doch wo Land war, war auch Stadt. Sie war über Hügel gekrochen, über Berge, in Täler, auf Inseln. In den Tiefen war sie dunkel, doch gekrönt war sie weiß und rot. Zum Himmel strebend.

Dann enthüllten sich seinem Blick die Kleinigkeiten, die Details. Die Steinmetzreliefs auf den Tempelfronten. Die blau leuchtenden Schriftzüge auf den Häusern. Die gewaltige Sternkarte auf einem gigantisch aufragenden Palast. Die Sonnen-

uhr, deren Zeiger eine schlanke, horizontal wachsende Zypresse war. Die Schiffe und Fahrzeuge, die zwischen den Türmen hin und her flitzten. Die Energieschilder, die die höchsten Gebäude des capitolinischen Hügels umgaben wie eine schützende Glocke.

Und die Menschen.

Auf den Plätzen, auf Brücken, auf Stufen und offenen Dächern: Menschen in hellen Kleidern, mit heller Haut. Auf Liegen schwebend. Umsorgt von ihren Sklaven. Bewacht von den Fascies, den Rutenträgern.

Bäume spendeten Schatten, und Lampen spendeten Licht.

Viel zu rasch war der Sinkflug vorbei, und ihr Passagierschiff tauchte in eine Schlucht ein, in der nur noch runde blaue Lampen am Fenster vorbeizufiegen schienen. Das Schiff wurde langsamer, der Antrieb so leise, dass Ianos Constantias Atem hörte.

„Wirst du mir nicht antworten?“

„Du ... du hast sicher bessere Worte dafür als ich, Herrin“, flüsterte er. „Ich habe es auf Bildern gesehen. Aber nichts wird ihm gerecht.“



© Ulrich Zeidler

Sie lächelte. „Das waren doch gute Worte. Nichts wird ihm gerecht. Wie schön es ist. Wie hell.“

Willkommen in Rom – oder ich sollte besser sagen: auf Rom? Denn die Metropole in meinem ersten Science-fiction-Roman *Roma Nova* (der im Juli bei Bastei



© Ulrich Zeidler

Lübbe erschien) ist ein Planet, etwa so groß wie unser Mond und umgeben von den Asteroidensplittern des Rubicon und einem Mond, auf dem die Legionen stationiert sind, die den Rubicon nicht überschreiten dürfen. Die gesamte kontinentale Oberfläche des Planeten wird von der Stadt eingenommen – die Schichten, die die Gebäude im Laufe von Jahrtausenden gebildet haben, reichen in ewige Dunkelheit hinab und werden oben von den Prunkvillen der Patrizier, von den Tempeln und Senatsgebäuden gekrönt. Je tiefer, desto abgründiger, und so lauern unten die Gebetsstätten und Gräberfelder vergessener Götter und der Abschaum der römischen Halbwelt, beherrscht von den sogenannten Collegiae, während oben, im Sonnenlicht, das Geld, der Einfluss und Iupiter mit Iuno Moneta regieren. Von Rom aus, so heißt es, wurde der Sternenhaufen „Mare Nostrum“ besiedelt – die Römer bauten die ersten Schiffe, die

sich zunächst unterlichtschnell, dann mit Sprungtoren zu anderen Planeten aufmachten – nach Cypria, zu den drei Planeten Gallia Omnia, nach Thrakien ... Die Völker, die sie dort vorfanden, wurden unterworfen und versklavt, und so ist die Stadt Rom auf dem Rücken von Sklaven und Plebejern entstanden. Der Reichtum weniger Familien, die von ihren männlichen Oberhäuptern regiert werden, und die Legionen Roms, ebenfalls männlich dominiert, haben den Planeten und alle Kolonien mit samt ihrer Völker im Griff.

Aber vielleicht ist diese Hierarchie doch nicht göttergegeben, oder wenn sie es ist, so liegt es vielleicht in der Hand der Menschen, sie zu verändern: In der Unterwelt gibt es Rätslercollegien, die sich in die Datenkommunikation der Oberschicht hacken (rätseln). Im gigantischen Colosseum entscheidet zwar die Laune des Publikums über Wohl und Wehe der ver-

cyberten Gladiatoren, aber in deren Herzen hat ein Thraker namens Drennis, auch bekannt als Spartacus, längst die Saat einer Rebellion gepflanzt. Patriziertöchter lehnen sich gegen ihre Väter, gegen ihre Brüder auf und führen dank illegaler Masken, mit denen sie ihre Identität wechseln können, ein Doppelleben. Und die Elendsviertel auf dem Appenin, in denen entflohene Sklaven und hoffnungslose Flüchtlinge hausen, warten nur darauf, sich zu erheben.

Aber auf allem ruhen die Augen der Öffentlichkeit: Linsen zeichnen alles auf, was sich in Roms helleren Vierteln abspielt, Ausrufer reisen als Berichterstatter nicht nur zu den großen Spielen im Colosseum, sondern jagen jedem Gerücht – vom Aufstand bis zur Patrizierheirat – hinterher. Imagi, Bildmaterial, sind manchmal kostbarer als Gold;

Affären, sexuelle Orientierung, Intrigen, alles wird von den Medien seziert. In Roms Straßen gibt es keine Geheimnisse, und die Gesichter der Gladiatoren, die für die Taschen ihrer Besitzer Werbung von Kosmetik bis zur Actionfigur machen, prangen überlebensgroß auf Werbetafeln, die bis in die tiefen Straßenschluchten hineinragen. Rom zu entkommen ist unmöglich. Es hat gierige Finger in alle

Teile der bekannten Galaxis ausgestreckt. In Rom bist du entweder Besitzer oder Eigentum, Spieler oder Spielball. Und auf welcher Seite du landest ist der Gnade der Götter überlassen.

www.jcvogt.de

Interview mit Judith C. Vogt

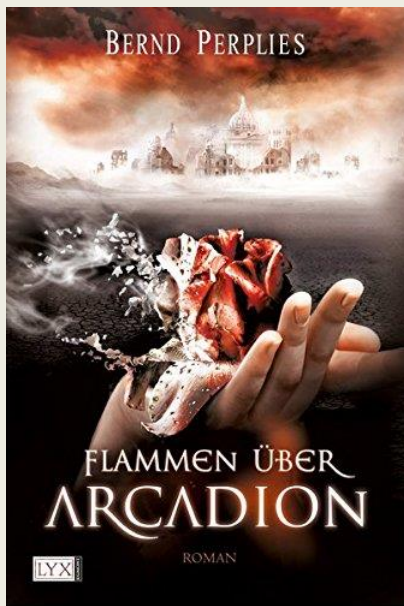
Rezension zu *Die 13 Gezeichneten*



© Ulrich Zeidler



Berlin (Seite 100) © Vincent Laforet / NG Buchverlag



Autor: Bernd Perplies
Verlag: Egmont Lyx (2012)
Genre: (Jugend-)Dystopie

Hardcover mit Schutzumschlag
528 Seiten, 19,99 EUR
ISBN: 978-3-8025-8637-8

Flammen über Arcadion

Eine Rezension von Judith Madera

Carya glaubt wie auch ihre Mitschüler fest an die Lehren des Lux Dei, der die Menschen in Arcadion durch die Dunklen Jahre geführt und stets vor den niederen Kreaturen der Außenwelt beschützt hat. Zwar überkommen sie ab und an leise Zweifel, wenn sie die strengen Hierarchien und die Verteufelungen betrachtet, doch der Glaube scheint tief in ihr verankert.

Erst als ihre beste Freundin aus dem Rahmen des Systems fällt und damit zur Verbrecherin gestempelt wird, gelingt es Carya, ihren angelernten Irrglauben zu überwinden und die Wahrheit hinter der religiösen Fassade des Lux Dei zu erkennen. Gleichzeitig erwachen selt-

same Fähigkeiten in Carya, die ihrer Freundin zwar in der Not helfen kann, jedoch dabei ihr behütetes Leben in Arcadion verwirkt ...

Jonan ist ein Templersoldat, zu dem alle Bürger Arcadions bewundernd aufschauen. Durch seinen Vater konnte er schnell aufsteigen, doch Jonan weiß eigentlich nichts mit seinem Leben anzufangen. Seine militärische Karriere beruht auf den Wünschen seines Vaters und den Befehlen des Ordens. So gehorcht er blind, als er die Order erhält, eine Gruppe von Inuitros, künstlichen Menschen, zu eliminieren. Jonan führt seine Befehle aus, ist sich jedoch innerlich immer unsicherer: Tut er

wirklich das Richtige? Sind die Grausamkeiten des Lux Dei gerechtfertigt? Seine Zweifel werden beantwortet, als er Carya, ein junges und harmloses Mädchen, gefangen nehmen soll ...

Bernd Perplies erzählt die Geschichten von Carya und Jonan zunächst parallel und stellt dabei das scheinbare Paradies Arcadion vor: Das einstige Rom ist ein Zufluchtsort inmitten zerstörten Ödlands und gefährlicher Wildnis. Nach dem Sternenfall liegt die Welt in Trümmern, und die darauf folgenden Dunklen Jahre haben den Lux Dei an die Spitze der Macht gebracht.

Der Orden entpuppt sich relativ bald als diktatorisches Regime, das politische Gefangene zu Tode foltert und seine grausamen Machenschaften hinter dem Licht Gottes verbirgt. Wer angepasst ist und über seltsame Ereignisse schweigt, kann ein ruhiges Leben in Arcadion füh-

ren. Allen anderen droht die Verfolgung. Insbesondere die sogenannten Invitros, künstlich geschaffene Menschen, sollen ausgemerzt werden. Die Religion dient dabei der Rechtfertigung barbarischer Taten und ist nur eine Farce. Nicht das Licht Gottes, sondern Korruption, Willkür und Machtmissbrauch regieren Arcadion.

Carya und Jonan werden beide Opfer unglücklicher Umstände und ihrer eigenen Zweifel. Insbesondere Carya muss auf äußerst harte und schmerzliche Weise lernen, dass Arcadion kein Paradies ist. Doch Jonan und Carya sind nicht die Einzigen, die zweifeln: Auch die Mitglieder der Ascherose rebellieren gegen den Lux Dei, allerdings im Verborgenen.

Die Widerstandsgruppe ist nur eine von vielen Anspielungen auf das Dritte Reich und andere Diktaturen. Invitros und auch vom Sternenfall krank gewordene „Mutanten“ werden un-

barmherzig verfolgt und als „Untermenschen“ klassifiziert. Gelangen sie in die Hände des Ordens, sind sie dessen Willkür und blindem Hass ausgeliefert. Bernd Perplies scheut dabei nicht vor grausigen Beschreibungen zurück, und stellenweise geht es in *Flammen über Arcadion* für ein Jugendbuch recht hart zu. Dennoch wird die Grenze zur Geschmacklosigkeit niemals überschritten, und jede Form von Gewalt hat im Kontext der Geschichte ihren Sinn.

Neben all den Übeln gibt es auch kleine Lichtblicke: Die Protagonisten erkennen das Unrecht und wollen dagegen vorgehen. Vieles geht dabei schief, doch immer wieder erhalten sie Unterstützung von Gleichgesinnten oder sogar jenen, die sie durch ihre Erziehung anfangs noch fürchten. Carya und Jonan kommen sich im Kampf näher, sodass es bald nicht mehr nur um Gerechtigkeit geht, sondern auch um ihre Liebe.

Diese entwickelt sich behutsam und wirkt an keiner Stelle zu dick aufgetragen. Einzig Caryas mysteriöse Vergangenheit und ihre unglaublichen Fähigkeiten im Kampf wirken noch deplatziert – wenn auch spannend. In *Flammen über Arcadion* wird ihre Herkunft jedoch nicht aufgeklärt, auch von der komplexen Welt sieht man nur einen Bruchteil. Vieles wird aber angedeutet, was die Vorfreude auf die Folgebände nur steigert.

Bernd Perplies gelingt es auch in *Flammen über Arcadion*, eine seiner großen Stärken auszuspielen: Der Roman ist atmosphärisch unheimlich dicht. Anfangs hat man es ein wenig schwerer als in der *Magierdämmerung*, doch schnell schaltet sich das Kopfkino ein und man staunt über die Komplexität dieser dystopischen Welt. Mit jeder Seite spürt man mehr, wie gut

die Geschichte durchdacht ist, und bei dem ganzen Pech, das die Protagonisten haben, gönnt man ihnen ihre Glücksgriffe. Kleine Überraschungen im Storyverlauf runden den positiven Gesamteindruck ab. An dieser Stelle soll die aufwändige Gestaltung hervorgehoben werden: Das Cover sieht phänomenal aus und wartet mit einem schönen Reliefdruck auf, die Innenseiten des Hardcovers sind mit einem farbigen Bild aus Arcadion illustriert.

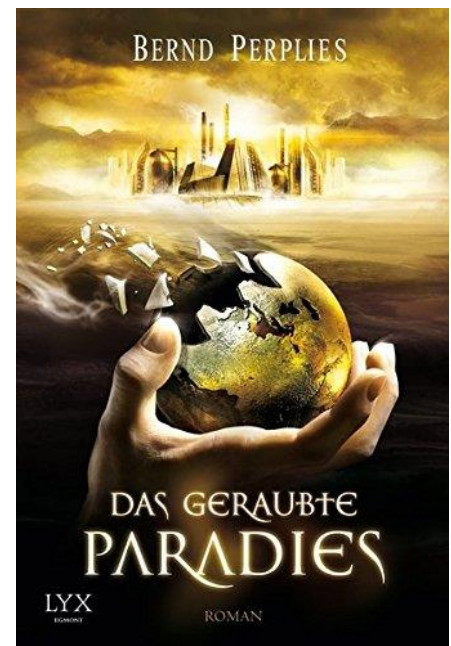
Fazit

Flammen über Arcadion ist der Auftakt einer komplexen Dystopie, in der im Namen Gottes grausame Verbrechen verübt werden. Das zerstörte Ödland und die Wildnis bieten dabei mehr Menschlichkeit als das scheinbare Paradies. Eine Geschichte um Machtmissbrauch

und Ausgrenzung, aber auch um Freundschaft und Liebe. Hochatmosphärisch und voller Spannung!

Rezension zu *Im Schatten des Mondkaisers* (Band 2)

Rezension zu *Das geraubte Paradies* (Band 3)





L.A. (Seite 72) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

ZUKUNFTSVISIONEN TOKYOS

ein Artikel von Judith Madera

Bereits in der zwölften PHANTAST-Ausgabe widmeten wir uns der phantastischen Stadt Tokyo, Hauptschauplatz vieler SF-Mangas und Animes. Für William Gibson ist Japan heute schon Cyberpunk pur, und die Metropolregion Tokyo zeigt bereits in Ansätzen, was die Real-



verfilmung von *Ghost in the Shell* in beeindruckenden Bildern auf die Leinwand zauberte: einen pulsierenden Stadtkern, dominiert von Wolkenkratzern und greller Werbung. Menschenmassen, die in immer kleineren Wohnungen unterkommen oder in sogenannten Sarghotels übernachten. Was wohl viele nicht wissen: Eine Stadt Tokyo gibt es heute gar nicht mehr. Sie wurde 1943 aufgelöst. Was wir als Tokyo bezeichnen, umfasst 23 Bezirke, die eigenständige Kommunen darstellen und im Englischen jeweils als City bezeichnet werden. Die Präfektur Tokyo bildet den Kern der Metropolregion Tokyo-Yokohama, die mit über 37 Millionen Einwohnern den größten Ballungsraum der

Welt darstellt und damit dem wuchernden, urbanen Dschungel gleichkommt, den Gibson in *Neuromancer* beschrieb.

Schillernder Cyberpunk

Die Realverfilmung des Animeklassikers *Ghost in the Shell* zeigt Tokyo als pulsierende, den Zuschauer mit Reizen überflutende Metropole. Riesige Werbehologramme schweben inmitten der Wolkenkratzer, und selbst an kleinen Marktständen leuchten animierte Werbeschilder. Die Silber- und Grautöne der Stadt werden von bunten Neonlichtern aufgebrochen, doch je weiter man sich vom Stadtkern entfernt, desto trister wird das Bild. Der Film hält sich weitgehend an die

Vorlage und zitiert ganze Szenen, wie beispielsweise eine Verfolgungsjagd durch heruntergekommene Stadtteile und den anschließenden Kampf im Tarnanzug inmitten kniehohen Wassers.

Das Tokyo der kleinen Leute ist in dieser Zukunftsvision eine spröde Betonwüste, durchstochen und durchlöchert von Antennen und Kabeln, die wie Spinnweben zwischen den Gebäuden hängen. Riesige Wohntürme beeindrucken mit ihrer geometrischen Architektur, gestehen den Bewohnern aber nur wenig Platz zu. Innen drin sieht man schließlich nichts mehr von der schillernden Zukunft und ihren Möglichkeiten, die vielen Menschen verschlossen bleiben. Die Realverfilmung konzentriert sich stark auf Protagonistin Major und deren Sinnsuche. Als Cyborg ist sie Anführerin der Spezialeinheit Sektion 9 und weiß die technologischen Vorzüge ihres synthetischen Körpers

zu nutzen. Die Reduzierung auf das persönliche Drama Majors macht den Film für ein breiteres Publikum zugänglich, allerdings bietet er so nicht die Tiefe und beklemmende Atmosphäre, die den Anime aus den Neunzigern zum Kult werden ließ.

Zwischen Utopie und Dystopie

Code Geass – Lelouch of the Rebellion spielt überwiegend in einer dystopischen, teils aber auch utopischen Version Tokyos. In einer alternativen Zeitlinie wurde Japan vom Heiligen Britannischen Reich (dessen Kern in Nordamerika liegt) erobert und Tokyo zerstört. Auf den Trümmern wurde eine neue, britannische Stadt errichtet: hochtechnisiert und sauber, inklusive großer Grünflächen, riesiger Einkaufszentren und umweltfreundlicher Solarplatten, die die Stadt überragen.

Außerhalb dieses neuen, schillernden Tokyos leben all jene, die

sich den Besatzern nicht beugen wollen, in den Trümmern ihrer Heimat. Als Elevens (wie die Japaner aufgrund der Umbenennung ihres Landes in Area 11 genannt werden) sind sie Bürger zweiter Klasse und profitieren wenig von den technologischen Errungenschaften der Besatzer.

Im Verlauf der Handlung spielt die Architektur des Überbaus Tokyos eine entscheidende Rolle. Während der Rebellion, zu deren Anführer sich Protagonist Lelouch aufschwingt, wird die neue Stadt teilweise zerstört. Dabei nutzen die Rebellen gezielt



die architektonischen Besonderheiten, die eigentlich der Erdsicherheitsdienlichkeit dienen sollten, aus. In der zweiten Staffel gehen die Macher der Serie noch einen Schritt weiter: Eine neuartige Massenvernichtungswaffe, genannt F.L.E.I.J.A. (Field Liminary Effective Implosion Armament), sprengt einen gigantischen Krater in die Stadt und tötet Millionen von Menschen. Unweigerlich fühlt man sich an die Atombombenabwürfe im zweiten Weltkrieg erinnert, auch wenn Tokyo selbst damals verschont blieb.

Magische Utopie

In der Welt von *K* (auch *Project K*) erleben wir ein futuristisches, grünes und hochtechnisiertes Tokyo, das die Gegenwart in einem utopischen Setting weiterentwickelt. Im Anime erstrahlt die Metropole als schillernde, saubere Stadt, in der sich verschiedene Gruppen magisch begabter Menschen bekämpfen.

Der Schüler Yashiro Isana mogelt sich durch den Schulalltag und gerät scheinbar zufällig zwischen die Fronten. Angeblich soll er einen Magier getötet haben. Als Beweis dient ein Video, auf dem ein junger Mann zu sehen ist, der Yashiro unheimlich ähnlich sieht. Aber der stets freundliche Schüler erinnert sich an nichts und will seine Unschuld beweisen. Im Verlauf der Handlung vermehren sich die Zweifel, und man beginnt sich zu fragen, ob Yashiro nicht doch der Mörder ist und vielleicht eine zweite Persönlichkeit hat.

In *K* existieren Technologie und Magie parallel, wobei über Letztere nur wenige, besondere Menschen verfügen und damit mehr oder weniger im Hintergrund die Geschehnisse der Stadt lenken. Der technologische Fortschritt dagegen durchzieht den Alltag der Menschen. Die Schule, die Yashiro besucht, liegt auf einer grünen Insel und ist mit einer modernen Schwebbahn zu er-

reichen. Ein sogenanntes PDA dient als Zugangskarte, als Ausweis, Computer, Fotoapparat, Telefon etc. und leistet damit das Gleiche wie ein Smartphone, und noch mehr. Reinigungsroboter kümmern sich darum, dass Gänge und Wege stets sauber bleiben, und der gutmütige Yashiro entschuldigt sich sogar bei ihnen, wenn er Dreck macht. Kann so jemand wirklich einen Mord begehen? Diese Frage ist das zentrale Spannungsmoment der Serie, die es auch als Manga und Videospiel gibt.



Düstere Fantasy-Apokalypse

In *Seraph of the End* erleben wir ein beinahe vollständig zerstörtes, apokalyptisches Tokyo. Vampire haben mit Hilfe eines Virus einen Großteil der Menschheit vernichtet. Kinder sterben jedoch nicht an dem Virus – sie werden von den Vampiren entführt und versklavt. Protagonist Yuichirou gelingt die



Flucht, allerdings als Einzigen einer Gruppe von Kindern, die er als seine Familie betrachtete. Völlig verstört fällt Yuichirou einem Trupp Vampirjäger in die Hände und erkennt, dass nicht alle an dem Virus gestorben sind – und dass es inmitten der Trümmer Tokyos einen Widerstand gibt.

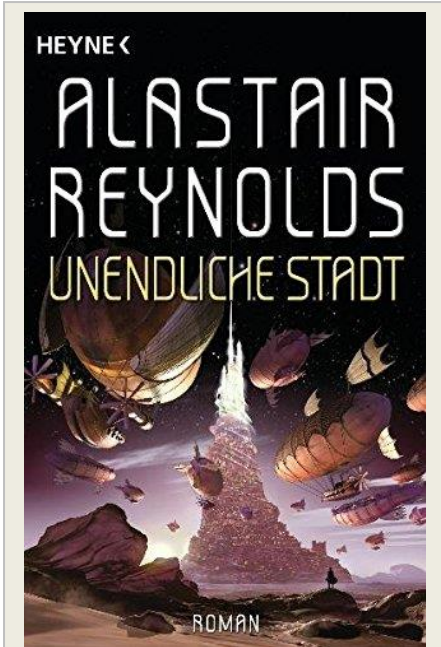
Yuichirou lässt sich zum Vampirjäger ausbilden, während sein bester Freund Mika, den er für tot hält, auf der Seite der Vampire kämpft. Um überhaupt eine Chance gegen die übermächtigen Blutsauger zu haben, muss Yuichirou einen Pakt mit einem Dämon schließen, welcher ihm Stärke und eine magische Waffe verleiht.

Zunächst mutet *Seraph of the End* wie klassische Dark Fantasy an,

doch das Setting in einem apokalyptischen Tokyo und der pseudowissenschaftliche Hintergrund mit dem Virus verleihen dem Manga/Anime eine besondere Note. Die großflächig zerstörte Stadt bietet zudem einen spektakulären Schauplatz für die brutalen Kämpfe zwischen Menschen und Vampiren. Wer die Serie lange genug verfolgt, wird zudem erkennen, dass man weder Menschen noch Vampiren trauen kann und dass es zwischen den Fronten erstaunlich viele Graustufen gibt.

Rezension zu Code Geass - Lelouch of the Rebellion

Rezension zu Seraph of the End - Vampire Reign



Autor: Alastair Reynolds
Verlag: Heyne (2011)
Genre: Science Fiction

Taschenbuch
816 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3453527676

Unendliche Stadt

Eine Rezension von Dennis Kock

Wieder einmal hat Reynolds' Ideenreichtum einen umfassenden Roman hervorgebracht, dessen Grundgedanke so genial und aufregend wie einfach ist: In einer so fernen Zukunft, dass nichts mehr an die Erde, wie wir sie kennen, erinnert, beherrschen sogenannte „Zonen“ das Leben der Menschen. In den „hohen“ Zonen ist ein normales Leben möglich; Technologie funktioniert dort uneingeschränkt. Doch je niedriger die Zone, desto weniger Technologie lässt sich nutzen. Gleichzeitig kann nicht jeder einfach in irgendeine Zone ziehen, wie es ihm beliebt – denn die Menschen vertragen nur jene Zone, in der sie geboren wurden, und können nur mit Hilfe von Medikamenten in andere reisen.

Als Konsequenz gibt es in Spearpoint, jener unfassbar hohen Stadt, in der die Zonen am kompaktesten beisammen liegen, Bereiche, in denen nachts die Lichter hell brennen und in denen Computer und Ähnliches funktionieren – wie zum Beispiel in Neon Heights –, aber auch solche, in denen Gaslaternen und bestenfalls dampfgetriebene Wagen das Stadtbild prägen, wie etwa Steamtown, oder gar – technisch noch schlichter – Horseville.

Diese Vielfalt an gegensätzlichen Schauplätzen bietet einen enormen Reiz. Nicht nur fängt Reynolds die Atmosphäre der jeweiligen Zone gekonnt ein, vielmehr ist sie ein wichtiges Handlungs-

element, das immer wieder eine tragende Rolle spielt.

So auch bei Quillons Odysee: Als sich nämlich das Leben dieses ungewöhnlichen Protagonisten durch die Warnung eines geheimnisvollen Fremden radikal ändert, sieht er sich gezwungen, aus Spearpoint zu fliehen – eine hervorragende Gelegenheit für den Leser, die verschiedenen Bereiche der Stadt kennen zu lernen und deren Unterschiede eindrücklich auf sich wirken zu lassen. Und nicht zuletzt der Kontrast zwischen Hightech und Primitivem – zwischen Neonlicht und Gaslaterne – ist es, der dieses Buch so anders macht.

Doch das ist natürlich nicht alles. Reynolds wäre nicht Reynolds, würde er seine spektakulären Ideen nicht auf ein solides Fundament aus schriftstellerischem Können stellen – seien es die Charaktere oder die Beschreibungen der Schauplätze oder einfach die Art, wie viele kleine Puzzleteile sich auf faszinierende

Art immer weiter zusammensetzen und nach und nach ein schlüssiges und doch unerwartetes Gesamtbild ergeben. Hierbei kommt er allerdings erst ungewöhnlich spät zum eigentlichen Kern der Sache bzw. des Rätsels um diese geheimnisvolle Welt. Und hier liegt auch das Hauptproblem des Romans: Die Handlung kommt nur langsam voran. Oft hat man den Eindruck, dass es auch ein paar hundert Seiten weniger getan hätten. Besonders angesichts der Tatsache, dass der Leser keine „richtige“ Auflösung geboten bekommt, wie man bei all dem Hinarbeiten auf selbige eigentlich hätte erwarten können.

Dazu ist der ganze Roman für Reynolds' Verhältnisse extrem linear und unkomplex, was für alteingesessene Fans schon eine Enttäuschung bedeuten kann. Ein einziger Point of View und absolute Chronologie wollen so gar nicht zur verschachtelten und vielschichtigen Erzählweise passen, die Reynolds normaler-

weise benutzt. Man begleitet ausschließlich Quillon dabei, wie er mitten hineinstolpert in eine Kette rätselhafter Ereignisse, die seine rätselhafte Welt grundlegend verändern sollen. Dabei ist Quillon als Charakter gut getroffen – diesem authentischen, aber bisweilen nervtötend gutherzigen Typ ist man auch schon in anderen Romanen Reynolds' über den Weg gelaufen.

Fazit

Mit faszinierenden Ideen, dichter Atmosphäre und einer handwerklich soliden Umsetzung wartet Reynolds in seinem neuen Roman auf, der allerdings durch eine langsam voranschreitende und auffallend unkomplexe, geradlinige Handlung hinter den Erwartungen zurückbleibt, die man nun einmal – gerechtfertigt durch viele großartige Romane – an seine Bücher stellt.

Rezension zu *Chasm City*



Las Vegas (Seite 85) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

FANTASYMETROPOLE ANKH-MORPORK

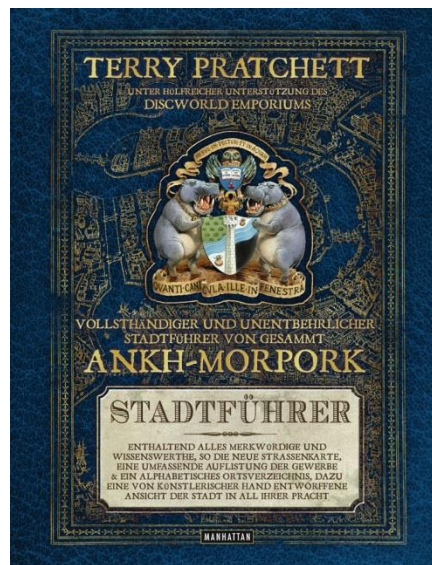
ein Artikel von Markus Drevermann

Fantasymetropolen gibt es viele. In so gut wie jedem Fantasyzyklus oder -roman gibt es eine herausragende Stadt, eine Stadt, die das Leben des Landes bestimmt und in Kunst, Kultur und Wissenschaft vorangeht. An ihr orientieren sich die Bewohner ganzer Königreiche und Völker, und meist wird sie recht positiv beschrieben. Bei *Game of Thrones* ist diese einflussreichste Stadt Königsmund, beim *Herrn der Ringe* Minas Tirith, beim *Schwarzen Auge* Gareth und in den *Forgotten Realms* unter anderem Luskan. Alle diese Städte haben aber meist eines gemeinsam: Sie entwickeln sich nicht wirklich. Über ganze Zyklen hinweg bleiben sie im Kern immer die gleichen Or-

te. Es findet kein Fortschritt statt. Alles bleibt beim Alten, nur in einem neuen Gewand, selbst bei Sprüngen mehrere Jahrzehnte in die Zukunft. Meist verharren Städte solcher Romane im Zustand des Mittelalters oder des

ausgehenden Mittelalters. Da ist es durchaus etwas Besonderes, wenn ein Autor mehr wagt, viel mehr sogar.

Terry Pratchett schuf für seine Scheibenwelt die Stadt Ankh-Morpork. Zu Beginn war sie wie die meisten anderen, zumindest vom groben Hintergrund her: Ankh-Morpork war eine Großstadt in einer Fantasyumgebung, und das bedeutete, alles war am Mittelalter orientiert und entsprechend „rückständig“. Jedoch blieb es nicht dabei. Terry Pratchett entwickelte seine Metropole: Sie veränderte sich signifikant, ohne ihren Kern und das, was sie ausmacht, zu verlieren. Im Prinzip ist Ankh-Morpork auf



seine eigene Art und Weise ein Musterbeispiel dafür, wie eine Stadt sich immer wieder aufs Neue erfinden und einen Strukturwandel vollziehen kann, ohne seine Seele zu verlieren.

Ankh-Morpork ist von Beginn an ein Ort, in dem die größten Gauner und Schurken und gleichzeitig die herzlichsten Menschen zu finden sind. Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper mag zwar ein absoluter Kapitalist sein, der jedem alles verkaufen kann, aber in seinem immer wieder vorkommenden Scheitern ist er zutiefst menschlich. Fast ist er eine Fantasyversion von Donald Duck, ohne dessen Wutausbrüche.

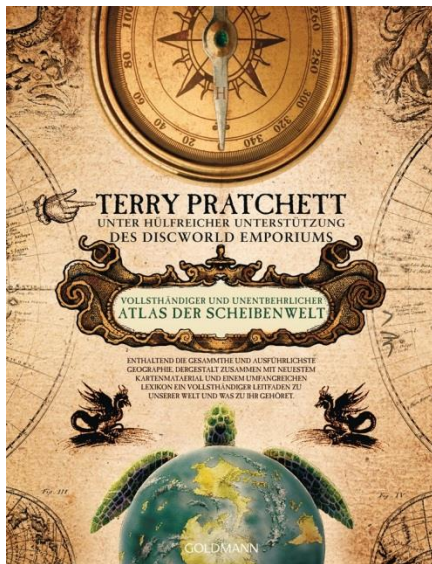
Wer nicht aufpasst, wird in dieser Stadt unter die Räder kommen, aber ebenso Menschen finden, die ihn auffangen, wenn auch womöglich auf unerwartete Art und Weise. Es herrscht also ein gewisses Chaos in der Stadt. Aber gerade dieses Chaos sorgt

dafür, dass sich Ankh-Morpork im Laufe der Romane entwickelt. Denn aus dem Chaos entsteht die nötige Kreativität. Und so kommt es, wie es kommen muss: Ankh-Morpork vollzieht die Wandlung von einer mittelalterlichen Stadt hin zu einer kulturellen und industriellen Metropole. Viele Dinge sind bis hierher eingeführt worden: Die Filmindustrie hat ihren Weg gefunden genauso wie die Raumfahrt, das Münzsystem, die Post und schlussendlich sogar die Eisenbahn. Letztlich würde Ankh-Morpork in *Toller Dampf voraus*, dem letzten Roman Pratchetts, der sie als Hintergrund benutzt, hervorragend in das viktorianische Zeitalter passen.

Bei einem genaueren Blick treten viele Besonderheiten Ankh-Morporks hervor. Eine davon ist das Gildensystem. Dessen Existenz ist nicht ungewöhnlich, wenngleich seine Funktionsweise beträchtlich von unserer Realität abweicht: Nicht nur Hand-

werker besitzen ihre Gilden, sondern mit Hilfe der Gilden hat der Patrizier das Verbrechen mehr oder weniger legalisiert. Vorher war die Stadt kaum zu beherrschen, selbst die Stadtwache traute sich nachts nicht vor die Tür, um ihren Beruf auszuüben. Waren irgendwo Schreie oder verdächtige Geräusche zu hören, so waren die Männer des heutigen Kommandeurs Mumm möglichst am anderen Ende der Stadt zu finden. Wächter wie Nobby Nobbs und Feldwebel Colon verschlimmerten den Ruf der Wache sogar, indem sie eigenen kleinen illegalen Geschäften nachgingen, die sie mittlerweile jedoch nicht mehr so verfolgen. Heute ist vieles anders – dank der Gilden. Verbrechen gibt es selbstverständlich immer noch, nur ist die Kriminalität in fast bürokratische Bahnen gelenkt worden. Die Assassinen-gilde beschäftigt sich zum Beispiel mit Auftragsmorden und ist dort Marktführer. Jeder Einwohner Ankh-Morporks hat ein

Preisschild, welches die Gildenoberhäupter genau kennen. Es gibt dort nur zwei Ausnahmen Lord Vetinari, der Patrizier, und Kommandeur Mumm, der aber darauf bestand, erneut auf die Liste der Personen gesetzt zu werden, für die Aufträge angenommen werden. Beide nehmen Attentatsversuche im Übrigen sehr sportlich und mit Gelassenheit hin. Aus ihrer Sicht ist es legitim zu versuchen, sie zu beseitigen, allerdings muss der Gescheiterte auch mit den Konsequenzen leben. Das allerdings



kann nicht unbedingt jeder. Die Diebesgilde verkauft sogar Abos und bietet die Möglichkeit, sich von Überfällen und Einbrüchen für eine gewisse Zeit freizukaufen. So absurd dies klingen mag, das System funktioniert, zumal sich die Gilden um nicht lizenzierte Morde, Überfälle und ähnliche Verbrechen selbst kümmern. Ebenfalls etwas, das für den Betroffenen nicht gerade gut ausgeht.

Weitere Gilden existieren für alle Bereiche des Lebens. Im Endeffekt hilft die Reglementierung des organisierten Verbrechens der Stadt, ruhiger und sicherer zu sein als zu früheren Zeiten, und hat ihr erst die Möglichkeit gegeben, sich vollkommen frei zu entwickeln.

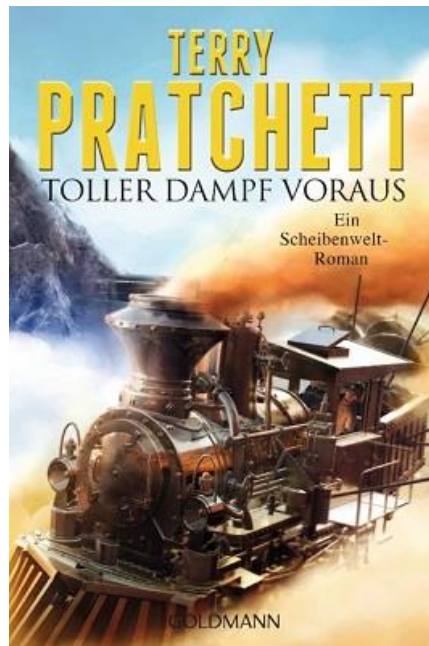
Daran hat auch die Stadtwache ihren Anteil, deren Kommandeur Sam Mumm ist. Ehemals versoffen und ohne inneren Antrieb, da er vor dem Verbrechen resigniert hatte, ist er unter Lord Vetinari aufgeblüht und hat die

Stadtwache zu einer schlagkräftigen Truppe geformt, in deren Reihen sich sämtliche Spezies wiederfinden, egal ob Zwerg, Troll, Gnom, Werwolf oder wer auch immer. Sie alle bieten ein Musterbeispiel für Integration und haben zur Einführung zahlreicher neuer Methoden der Verbrechensbekämpfung beigetragen. Nebenbei gesagt sind die Zwerge der Stadt äußerst modern. Während die Zwerge außerhalb weiterhin fest an ihren Traditionen festhalten, stehen z. B. die Zwergenfrauen mittlerweile zu ihrem Geschlecht und tragen teilweise Kleider und Make-up. Diese Dinge allein würden dafür sorgen, Ankh-Morpork hervorstechen zu lassen, aber die Stadt beherbergt auch zahlreiche Institutionen und Gebäude, die das Stadtbild prägen. Die berühmtesten unter ihnen dürften die Unsichtbare Universität und das Rechteckige Büro im Palast des Patriziers sein. Der beherbergt auch die Räume des Genies Leonard da Quirm.

Die Unsichtbare Universität besitzt die verschiedensten fortschrittlichen Einrichtungen, wie den Forschungstrakt für hochenergetische Magie sowie HEX, einen Hochleistungscomputer auf Ameisenbasis. Auch das älteste und zugleich höchste Gebäude der Stadt, der Kunstturm, ist Teil der UU. Außerdem befindet sich hier eine gewaltige Bibliothek, deren Bibliothekar eine Attraktion für sich ist. Durch einen magischen Unfall wurde er in einen Orang-Utan verwandelt und weigert sich seitdem, zurückverwandelt zu werden, da er die Vorteile seiner neuen Form erkannt hat. Nur Tier sollte man ihn nicht nennen, und Bananen werden gerne als Bestechungsgeld angenommen. Die Bibliothek erstreckt sich durch Zeit und Raum, was zu ungeahnten Effekten und Möglichkeiten führen kann. Die Unsichtbare Universität ist im Übrigen kein Ort für Angsthasen, denn überall lauern Gefahren, die Mustrum Ridcully, ihr Kanz-

ler, eher sportlich sieht. Was nicht gefährlich ist, ist auch nicht interessant, lautet dabei sein Motto.

Wie bereits erwähnt, beherbergt der Palast des Patriziers die Wohnräume des Genies Leonard da Quirm. Der Weg dorthin ist mit zahlreichen Fallen gespickt, die allerdings nicht Leonard daran hindern sollen auszubrechen, sondern, dass jemand zu ihm vordringt. Das Genie könnte sie



müheles überwinden, hat aber kein Interesse daran, da es von Lord Vetinari alles erhält, was es braucht. Seine Erfindungen sollen nicht in menschliche Hände fallen, da ihre zufällige Zerstörungskraft einfach zu groß ist. Nur einmal verließ das Genie seine Wohnräume und trat eine wirklich lange Reise an. Zusammen mit dem berühmten Magier Rincewind und dem Bibliothekar brach er auf, um Cohen den Barbar daran zu hindern, den Göttern das Feuer zurückzubringen. Dies hätte unweigerlich zum Ende der Scheibenwelt geführt. Neben diesen herausragenden Gebäuden existiert eine Vielzahl anderer, die Erwähnung finden müssen.

Da wären das Postamt und die Münze, die unter Feucht von Lipwig zu neuer Blüte aufgestiegen sind, der neue Bahnhof, die Klacker, die Nachrichten in Windeseile verbreiten, und viele Orte der Zerstreuung – legale wie illegale. Die Geflickte

Trommel ist eine Kneipe, die ihren Namen zurecht trägt. Ihr früherer Name lautete Trommel. Diverse Prügeleien führten zu ihrer Umbenennung. Die Geflickte Trommel ist ein Ort, den man gesehen und erlebt haben muss, wenn man in die Stadt kommt. Die Oper Ankh-Morporks ist führend in der Welt und das größte geschlossene Gebäude der Stadt, welches sich rühmen darf, ein waschechtes Phantom beherbergt zu haben. Und das Seelenheil ist ebenfalls gesichert. Alle wichtigen und unwichtigen Religionen haben hier eine Vertretung, deren Geistliche nur allzu gerne missionieren. Wer Glück hat – oder Pech, es kommt auf die Sichtweise an –, könnte sogar in einem kleinen Hinterhof auf einen Mönch mit einem Besen treffen, der Kehrer genannt wird. Er kann durchaus für völlig neue Blickwinkel sorgen.

Den Stadtteil, den ein Besucher auf keinen Fall allein betreten sollte, wenn er nicht überfallen und gemeuchelt werden will, sind die Schatten. Hier sammelt sich der Bodensatz des Verbrechens der Stadt. Man kann in der Stadt sprichwörtlich wirklich alles finden, vor allem wenn man ausreichend Geld hat, aber in den Schatten bekommt man leicht ein Messer in den Bauch, und das vollkommen gratis.

Ein weiterer wichtiger Hinweis ist die Warnung davor, im Ankh zu schwimmen oder aus ihm zu trinken. Offiziell ein Fluss, ähnelt er mehr einer festen Masse, die zufälligerweise in Bewegung ist. Ankh-Morpork ist somit ein Schmelztiegel der Völker und Kulturen, der genau daraus die Kraft schöpft, die es der Stadt ermöglicht, in den Romanen Terry Pratchetts eine rasante Entwicklung zu nehmen. Mit seinem

letzten Ankh-Morpork-Roman schließt Pratchett diese Entwicklung im Prinzip ab. Mit der Eisenbahn hat die Industrialisierung endgültig ihren Einzug gehalten. An diesem Punkt ist aus der typischen mittelalterlichen Fantasystadt eine pulsierende Metropole der Neuzeit geworden, die immer nach vorne blickt. Terry Pratchett hätte mit Sicherheit noch viel zu erzählen gehabt, aber *Toller Dampf voraus* bildet so gesehen einen runden Abschluss. Ankh-Morpork zeigt, dass eine Langzeitentwicklung auch im Bereich der Fantasy möglich ist und Städte und Länder nicht über Jahrhunderte auf der Stelle treten müssen, wie es nur allzu häufig in dem Genre der Fall ist.

Rezension zu Toller Dampf voraus

Rezension zu Die Krone des Schäfers



Barcelona (Seite 174 / 175) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

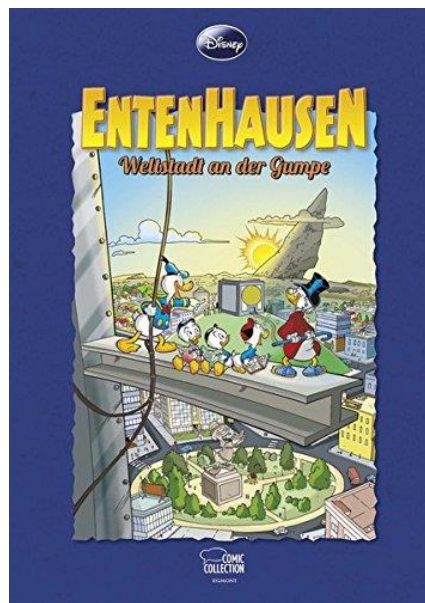
ENTENHAUSEN – VERKANNTA METROPOLE

ein Artikel von Markus Drevermann

Wer an Metropolen denkt, wird sofort Städte wie New York, Paris, Moskau oder Dubai nennen. Eine Stadt, die dabei immer schmerzlich vernachlässigt wird, soll nun einmal in den Mittelpunkt gerückt werden. Die Rede ist natürlich von Entenhausen, Heimat des reichsten Mannes der Welt und seiner Familie, erfolgreicher Sportler, genialer Erfinder und einzigartiger Bauwerke. Die Stadt an der Gumppe wurde einst von Emil Erpel gegründet und ist mit dem Reichtum Dagobert Ducks beständig gewachsen. Die meisten Informationen, die im Folgenden genannt werden, entstammen übrigens den Werken des wichtigsten Chronisten Entenhausens, Carl Barks, der

von 1942 bis 1966 intensiv über die Stadt und ihre Bewohner berichtete. Über unzählige Personen hat er geschrieben, die sonst vergessen worden wären. Die Hexe Gundel Gaukeley und

die Panzerknacker seien hier stellvertretend genannt, aber auch Dagobert Duck selbst hat in Carl Barks einen Freund und überaus fähigen Chronisten seines Lebens ab der Begegnung mit seinem Neffen Donald Duck gefunden. Diese mag zwar nicht ganz so glücklich gewesen sein, aber immerhin weckte sie ihn aus seiner Lethargie und sorgte dafür, dass es nun eine Fülle von Berichten seiner Abenteuer aus und auf der ganzen Welt gibt. Mit Dagobert Duck – oder besser: mit seinen Bauwerken – wird wohl jeder Freund Entenhausens bekannt sein. Über die Jahre hinweg hat Dagobert mit mal mehr und mal weniger Erfolg riesige Geldspeicher gebaut.



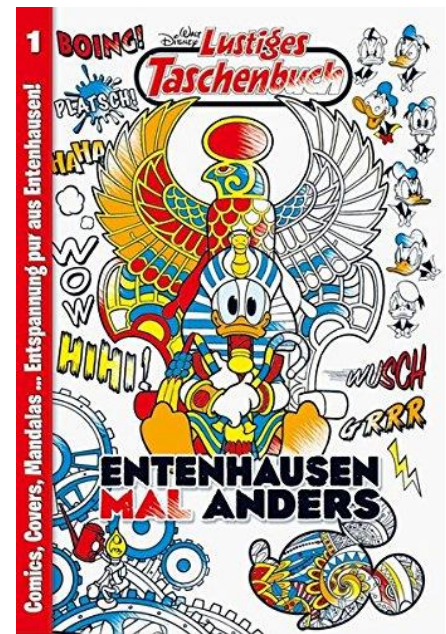
Zwanzig an der Zahl sollen es gewesen sein, von denen nur noch wenige in der Stadtlandschaft vorhanden sind. Die ersten waren dabei noch in Bürogebäuden versteckt. Der derzeitige Hauptspeicher steht jedoch mitten in der Stadt auf einem Hügel und prägt so das Stadtbild. Mit seinen Geldspeichern hatte der reichste Mann der Welt nicht immer Glück, so manchen Ärger brachten sie ihm ein. Unter anderem wurde einer von den Panzerknackern weggerollt, ein anderer sorgte für eine mysteriöse Krankheit, als Dagobert Duck beschloss, sein Geld zu lüften. So oder so sind es aber beeindruckende Bauwerke, die zwar nicht unbedingt schön sind, aber ihren eigenen Charme besitzen, selbst wenn es nur der des Geldes ist. Leider sind die Geldspeicher nur von außen zu betrachten, hinein lässt der Besitzer niemanden. Wer dies nicht glaubt, dürfte Bekanntschaft mit den zahlreichen Abwehrmechanismen des Herrn Duck machen, ein Um-

stand, den die Herren Panzerknacker mit Sicherheit gerne bestätigen.

Aber Entenhausen besteht selbstverständlich nicht nur aus Geldspeichern. Die Stadt besitzt eine Vielzahl von Gebäuden, die von den Entenhausenern als unverzichtbar für eine Weltstadt angesehen werden. Da wäre Notre Duck, eine im gotischen Stil erbaute Kathedrale, die alles zu bieten hat, was das Herz eines jeden Fans von Victor Hugo und Schauergeschichten entzückt. Neben der geradezu wuchtigen Architektur findet sich hier eine Vielzahl von Geheimgängen, Falltüren, verborgenen Türen und und und ... Höhepunkt dürften die Orgelkonzerte sein, die hier stattfinden und auf einem wahrlich imposanten Instrument gespielt werden.

Und wenn man bereits im Besitz einer Kathedrale wie Notre Duck ist, braucht es natürlich auch ein Spukschloss. Für den Reisenden

bietet sich hier Schloss Schauerstein an. Es ist zwar kein echtes Spukschloss, aber seit Dagobert Duck dort seine Schätze versteckte und Fallen einbaute, hat der Gruselfaktor eindeutig zugenommen. Nachdem das Geld wieder an seinen angestammten Platz verbracht war, wurde aus dem Ort eine der großen Touristenattraktionen Entenhausens. Eine Gruseltour macht es möglich, sich einen wohligen Schauer über den Rücken jagen zu lassen.



Dies muss aber nicht die einzige Freizeitattraktivität bleiben, denn Entenhausen hat noch viel mehr zu bieten.

Viele Messen und Ausstellungen finden über das Jahr statt. Es gibt praktisch nichts, was bisher keine eigene Messe bekommen hätte, und dementsprechend ist eine Unzahl an Geländen für solche Anlässe vorhanden.

Auch im Museumssektor findet sich in Entenhausen so einiges. Vor allem das Völkerkundemu-

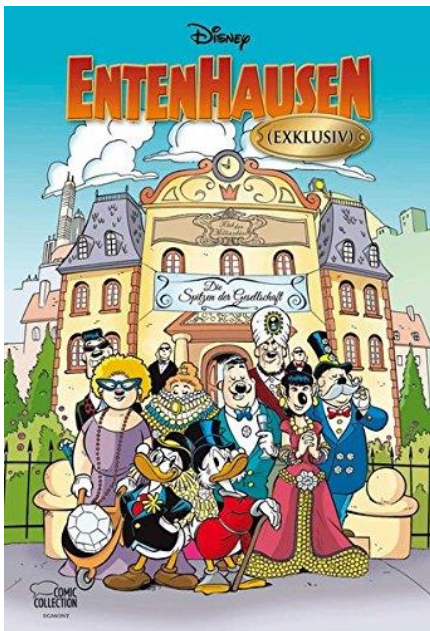
seum ist hier an vorderster Stelle zu nennen. Eine Vielzahl einzigartiger Objekte werden dem Besucher präsentiert. Nicht ganz unbeteiligt an diesem Umstand ist die Familie Duck, denn unter anderem der Goldene Helm, der beinahe die USA hätte zusammenbrechen lassen, wurde von Donald Duck und seinem Erb- onkel in die Stadt an der Gumpe gebracht. Damit nicht genug, können neben weiteren Objekten der Wäschesack der Königin von Saba und die Perücke Karls des Kahlen besichtigt und bewundert werden – Stücke, die wohl nur in einer Stadt wie Entenhausen einen Weg ins Museum finden können.

Wer darüber hinaus kulturell interessiert ist, hat mannigfaltige Möglichkeiten, dieser Leidenschaft nachzugehen.

Da gibt es das Geburtshaus des Stadtgründers, das unter einer Mülldeponie wiederentdeckt wurde und heutzutage der Öffentlichkeit nach umfangreicher

Restauration zugänglich gemacht wurde. Ebenso gibt es eine Statue dieses bedeutenden Mannes im Stadtpark zu bestaunen, um die es bereits so manche Quere- len gab. Oder die vielen Kunst- werke im öffentlichen Raum. Der fröhliche Sprenger und Hilfspost- bote Säbelbein haben z. B. ihre eigenen Denkmäler, und an allen möglichen oder unmöglichen Orten wird Theater gespielt. Be- kanntester Spielort ist dort die Entenhausener Oper, die in Aus- strahlung und Ausstattung an die Semperoper in Dresden erin- nert. Erweitert wird dieses An- gebot durch Laienspielgruppen und Zirkusse, die gerne in die Stadt kommen.

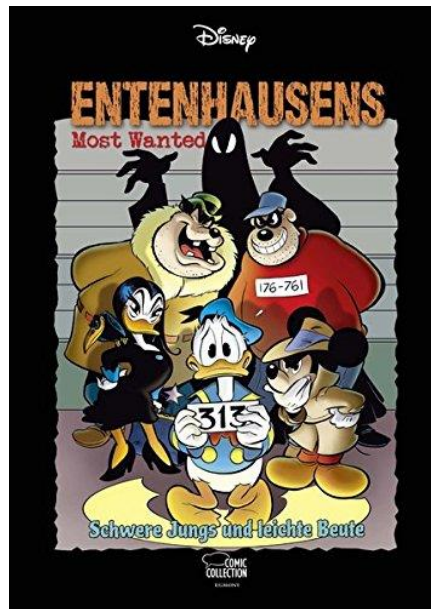
Wenn man aber nach etwas auf der Suche ist, das nur hier mög- lich ist, dann ist es der Privat- zoo Dagobert Ducks. Um seine Besu- cher zu unterhalten, ist er immer auf der Suche nach exotischen Tieren – und seine Neffen müs- sen meist dafür herhalten, diese einzufangen. Ganz seinem Ruf



entsprechend scheint der Fantastilliardär für diese harte Arbeit einen geringen Lohn zu zahlen. Aber ist es nicht Lohn genug, solch wunderbare Tiere – wie das Einhorn, den Doppeladler, den Streitgeier oder sogar einen Rüsselschnurps – aus der Nähe zu sehen und mit ihnen als Erster Kontakt aufzunehmen, selbst wenn der etwas schmerzhafter ausfällt? Genau aus diesem Grund ist der Zoo selbst heute noch ein beliebtes Ausflugsziel. Sport wird im Übrigen ebenfalls in Entenhausen sehr groß geschrieben.

Wer eine Sportart ausüben will, findet hier mit Sicherheit eine Möglichkeit. Segelregatten, Autorennen, Angeln und Eisfischen übt der Entenhausener ebenso gerne aus wie so gut wie jede andere sportliche Betätigung. Der FC Entenhausen ist im Bereich Fußball sogar über die Stadtgrenzen hinaus weithin bekannt, beliebt und erfolgreich. Ansonsten bliebe nur noch darauf hinzuweisen, dass Enten-

hausen von der Natur wahrlich beschenkt wurde. Von den höchsten Berggipfeln bis zu den tiefsten Tiefen der See, findet sich jeder natürliche Lebensraum. Wer die Natur genießen will, findet hier sein persönliches Fleckchen, um die Seele baumeln zu lassen. Egal ob im Bärenforst, in dem der Reisende auf das Fähnlein Fieselschweif treffen kann, am Großen Erpelsee, am Gumpenfall, im Höllental oder in der Hunnenbucht, immer wieder trifft der Besucher auf ein spek-



takuläres Stück Natur, welches zu beeindrucken weiß.

Somit ist Entenhausen nicht nur eine Metropole, die optimistisch in die Zukunft blickt und den Fortschritt vorantreibt, sondern auch ein Ort, an dem Ruhe und Erholung zu finden sind. Die vielseitigen Interessen ihrer Einwohner machen diese Stadt zu etwas Besonderem und lassen sie aus der Vielzahl anderer Städte hervorstechen. Nirgendwo sonst treffen alle Aspekte des modernen Lebens so geballt aufeinander.

Zum Abschluss dieses kurzen Überblicks muss noch ein Gebäude erwähnt werden, selbst wenn es nicht in die Chroniken Carl Barks' Einzug gefunden hat, sondern erst viel später von Carpi und Martina erwähnt wird. Die Rede ist von der Villa Rosa, die Gustav Gans, der größte Glückspilz Entenhausens und der Grund, weswegen man keine Glücksspiele in der Stadt aus-

probieren sollte, einst gewann. Tatsächlich nahm sie aber der örtliche Superheld Phantomias in Besitz und legt sehr energisch Wert darauf, dass sie niemand außer ihm selbst betritt. Gerüchte, Dagobert Ducks Neffe Donald verberge sich hinter der Maske, sind genauso lächerlich wie aus der Luft gegriffen, haben die beiden charakterlich doch rein

gar nichts gemein. Wer sich traut, sollte auf jeden Fall hinausfahren und die Ruinen der Villa Rosa betrachten, vielleicht kann er dabei einen Blick auf Phantomias erhaschen. Selbstverständlich gibt es auch eine weibliche Superheldin in Entenhäusern, allerdings erhebt sie keinerlei Anspruch auf irgendein Gebäude, und so ist Phantomimes

wahre Identität noch besser geschützt als die ihres Superheldenkollegen und -konkurrenten, mit dem sie häufiger aneinandergerät.

Rezension zu Entenhäusers Most Wanted – Schwere Jungs und leichte Beute



Chicago (Seite 46) © Vincent Laforet / NG Buchverlag

IMPRESSUM

PHANTAST 20
„Metropolen“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im August 2018

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

© 2018 Literatopia – Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Markus Drevermann, David Grade,
Swantje Niemann, Almut Oetjen,
Rupert Schwarz, Judith C. Vogt, Ju-
dith Madera

Bildquellen:

Vincent Laforet / NG Buchverlag:
Cover und Seiten 2, 5, 7, 24, 29, 42,
45, 53, 58, 62, 69, 75, 80

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	Rupert Schwarz	www.fictionfantasy.de	rupert.schwarz@gmx.de