



PHANTAST



25 - Zugaben

Der Illustrator dieser Ausgabe: Christian Günther

Aufmerksame PHANTAST-Leser*innen dürften Christian Günther noch von unserer „Cyberpunk“-Ausgabe kennen, wo wir bereits einige seiner Illustrationen gezeigt haben. In unserer Jubiläumsausgabe gibt es



© Frank Hebben

nun – zum Titel passend – einige Zugaben von ihm. Falls ihn jemand noch nicht kennt, hier ein kleiner Vorstellungstext:

Christian Günther, Jahrgang 1974, lebt in der Nähe von Hamburg und arbeitet dort als selbstständiger Mediengestalter. Er schreibt Cyberpunk- und Fantasy-Romane seit Anfang 2000. In seinen beiden ersten Romanen *under the black rainbow* und *Rost* sowie in zahlreichen Kurzgeschichten zeichnete er das Bild eines düster-futuristischen Norddeutschlands.

Seine Fantasy-Reihe *Faar – das versinkende Königreich* umfasst inzwischen vier Bände, der erste Roman, *Die Aschestadt*, erschien 2016 und wurde für die Longlist des Seraph 2017 nominiert.

Derzeit arbeitet er an neuen Cyberpunk-Stories für die Reihe *Neon Samurai* und kehrt somit zu seinen Ursprüngen zurück.

Als Grafiker ist das Spektrum seiner Kund*innen vielfältig; vom Schlagerstar bis zur Honigmanufaktur setzt er Projekte um. Er hat bereits über 200 Buch- und CD-Cover gestaltet, sowohl für Verlage als auch für Selfpublisher*innen. Dazu kommen zahlreiche freie Illustrationen, als großer SF & Fantasy-Fan fühlt er sich in diesen Gefilden am wohlsten.

www.fantasypunk.de

www.cyberpunk.de

www.tag-eins.de

Inhalt

Artikel

Erinnerungen aus 10 Jahren und 25 Ausgaben – Vorwort von Judith Madera	5
Rückkehr nach Ghor-el-Chras: Zwischen Grimdark und Feminismus – von Elea Brandt	17
Cyberpunk-Renaissance: Retro-Trend oder Evolution? – von Swantje Niemann und Judith Madera	30
10 Dinge, die früher gut waren ... und auch heute noch gut sind! – von Rupert Schwarz	48
Wie schreibt man ein ungeplantes Sequel? – von Christian Handel	71
Magiesysteme jenseits der Hart-Weich-Dichotomie – von Swantje Niemann	95
Green Bone Saga – von Swantje Niemann	104
Space Fantasy – Magische Geschichten im All – von Judith Madera	111
Vampire, Geisterjäger und Samuraihasen – von Markus Drevermann	125

Rezensionen

<i>Rosewater</i> , Tade Thompson	14
<i>Piranesi</i> , Susanne Clarke	24
<i>Das Lamm wird den Löwen verschlingen</i> , Margaret Killjoy	27
<i>Hotel Artemis</i> , Drew Pearce	41
<i>Neon Leviathan</i> , T. R. Napper	45
<i>Die Mars-Chroniken</i> , Ray Bradbury	63

<i>Mars Discovery</i> , Andreas Brandhorst	67
<i>Steampunk Akte Asien</i> , Hrsg. Grit Richter	77
<i>Necrosteam</i> , Hrsg. Detlef Klewer	82
<i>Der Schlüssel der Magie – Die Diebin</i> , Robert Jackson Bennett	100
<i>The Gutter Prayer</i> , Gareth Hanharan	108
<i>Feuerseelen</i> , Annie Francé-Harrar	116
<i>Quantenträume</i> , Hrsg. Wang Jingkang und Jing Dr. Bartz	121
<i>Walhalla – Die gesammelte Saga 2</i> , Peter Madsen, Henning Kure	133

Interviews

mit Tom und Stephan Orgel zu <i>Behemoth</i>	55
mit Nora Bendzko zu <i>Die Götter müssen sterben</i>	88

Kurzgeschichten

„Eine Hexe in Blau“ von Klaus N. Frick	137
„Tonloses Flötenspiel“ von Anne Zandt	145
„Entflammt“ von Anna Lehner	153

Impressum	160
------------------	-----

Erinnerungen aus 10 Jahren und 25 Ausgaben

Vorwort von Judith Madera

Liebe Leser*innen,

diese PHANTAST-Ausgabe ist ein doppeltes Jubiläum für uns: 25 ist eine schöne, runde Zahl und es gibt unser Fanzine inzwischen seit 10 Jahren! Im März 2011 erschien die erste Ausgabe zum Thema „Science Fantasy“, das bis heute eines meiner Lieblingsthemen ist. Eigentlich müsste man glatt eine neue Ausgabe dazu machen, denn ich habe mir die letzten Jahre oft gedacht: „Man, das hätte aber noch bei Science Fantasy mit reinmüssen!“ Und das habe ich mir bei vielen Themen gedacht. Für unsere Jubiläumsausgabe wollten wir eine Art Rückblick machen, aber auch etwas Neues – und so

schauen wir dieses Mal auf alte Themen und stellen neue Sachen dazu vor. Dabei haben wir nicht für alle alten Themen etwas herausgesucht, sondern jeder hat etwas zu seinen persönlichen Lieblingsthemen gemacht, weshalb es zum Beispiel relativ viel Cyberpunk in dieser Ausgabe gibt, weil Swantje und ich dafür



brennen und in den letzten Jahren auch viel Neues im Genre erschienen ist.

Dieses Vorwort wird auch etwas länger, weil ich noch ein bisschen aus dem Nähkästchen plaudern werde, aber zunächst schauen wir uns an, was Euch in dieser Ausgabe erwartet: Elea Brandt stellt in ihrem Werkstattbericht ihren neuen Roman *Mutterschoß* vor, der ab ca. Mitte Juni die Leser*innen erneut in die Stadt Ghor-el-Chras entführt und eine packende Story zwischen Feminismus und Grimdark bietet. Swantje und ich haben uns die Cyberpunk-Renaissance der letzten Jahre angeschaut und uns die Frage gestellt, wie viel Neues

diese mitbringt. Rupert geht in seinem Rückblick weiter zurück und stellt Euch 10 Dinge vor, die früher gut waren und es auch heute noch sind. Christian Handel berichtet in seinem Werkstattbericht, wie er ein ungeplantes Sequel zu *Becoming Elektra* schrieb und welche Herausforderung *I am Elektra* für ihn bot. Swantje schaut sich verschiedene Magiesysteme in Fantasyromanen an (diesen Artikel hätte ich wirklich gerne in der „Magie“-Ausgabe drin gehabt) und stellt Euch die *Green Bone Saga* vor. Ich habe zudem ein paar Space-Fantasy-Buchtipps für Euch und Markus legt euch die Rollenspiele zu *John Sinclair* und *Usagi Yojimbo* ans Herz.

Almut hat mehrere neue Rezensionen für Euch verfasst und sich unter anderem Bücher von Weltenschöpferinnen sowie zwei Mars-Romane vorgenommen, da mein Artikel dazu in der „Wüsten“-Ausgabe recht knapp ausfiel. Erstmals beim PHANTAST

dabei ist Alex mit einer Rezension zu *Hotel Artemis* – einem Cyberpunkfilm, der zwischen den Blockbustern der letzten Jahre untergegangen ist.

Interviewt habe ich dieses Mal Nora Bendzko, deren neuer Fantasyroman *Die Götter müssen sterben* Anfang Juni erscheint, sowie Tom und Stephan Orgel, die ihren aktuellen Roman *Behemoth* vorstellen. Hier hat Eva Bergschneider von phantastisch-lesen.com einige spannende Fragen beigesteuert.

Die Illustrationen stammen von Christian Günther, von dem wir bereits in der „Cyberpunk“-Ausgabe einige coole Bilder zeigen durften. Ich wollte für unsere Jubiläumsausgabe gerne jemanden, der schon einmal dabei war, um seine Entwicklung zu zeigen. Und da wir in der „Cyberpunk“-Ausgabe überwiegend SF-Illus von Christian gezeigt haben, zeigen wir Euch dieses Mal einige seiner düsteren Fan-

tasybilder, von denen viele einen Bezug zu seiner morbiden Fantasywelt FAAR haben (die Romane lege Euch sehr ans Herz!).

In dieser Ausgabe haben wir zudem drei Kurzgeschichten für Euch, zwei davon stammen aus einer kleinen Ausschreibung auf Twitter: „Eine Hexe in Blau“ von Klaus N. Frick und „Tonloses Flötenspiel“ von Anne Zandt. Wir hatten noch weitere Fantasy-Kurzgeschichten und an dieser Stelle nochmals ein Dankeschön fürs Zusenden auch an die, die nicht dabei sind. Die dritte Geschichte, „Entflammt“, stammt von Anna Lehner aus dem Lite-



ratopia-Forum und ist schon etwas älter – ich mag diese Geschichte sehr und wollte sie unbedingt in dieser Ausgabe drin haben.

So, da Ihr nun wisst, was Euch erwartet, kommen wir jetzt zu einem kleinen persönlichen Rückblick:

Die Redaktion im Wandel der Zeit

Als wir 2011 mit dem PHANTAST anfangen, bestand die Stammredaktion aus Rupert, Jürgen und Rainer von fictionfantasy.de sowie Angelika, Jessi-



ca und mir von literatopia.de. Hinzu kamen verschiedene andere Redakteure, die Jürgen oder ich angefragt haben, anfangs vor allem unter unseren jeweiligen Teams. Inzwischen bin ich die einzige, die bei jeder (regulären) Ausgabe dabei war (bei der von André Skora herausgegebenen Sonderausgabe zum Thema „Rollenspiel“ habe ich nicht mitgewirkt).

Rainer ist uns als Lektor und Übersetzer ganze 24 Ausgaben treu geblieben und hat gelegentlich auch Artikel beige-steuert. Als Mitarbeiter ist er zwar nicht mehr dabei, aber er hat mir versichert, dass er dem PHANTAST als Leser erhalten bleiben wird. Jürgen hat uns nach zwölf Ausgaben verlassen, weil er mit dem [Amrún Verlag](#) alle freien Hände voll zu tun hat. Damals habe ich mir vorgenommen, mindestens nochmal zwölf Ausgaben zu machen – und hier sind wir, bei Ausgabe 25! Jessica konzentriert sich schon seit ein paar Jahren stärker auf ihre Seite [schatten-](#)

[wege.net](#) und Social Media, wo sie neben ein bisschen Phantastik vor allem Thriller, New Adult und realistische Romane vorstellt. Angelika hat uns komplett verlassen und ist mit neuem Beruf und Nachwuchs glücklich. Rupert hingegen ist nach längerer Abstinenz wieder mit dabei und kümmert sich darum, dass die riesige Rezensionen-datenbank von [fictionfantasy.de](#) erhalten bleibt. Relativ lange mit dabei ist zudem Literatopia-Comicedakteur Markus, dem ich immer besonders viel auf die Füße treten muss, damit er neben seinen vielen Comiczensionen auch etwas für den PHANTAST schreibt.

Inzwischen sind es vor allem meine Literatopia-Kolleginnen Swantje und Almut, die den PHANTAST aktiv mitgestalten und mit ihren Artikeln und Rezensionen bereichern. Wir drei sind quasi die aktuelle Stammredaktion und auch wenn wir immer wieder verschiedene Au-

tor*innen für unser Magazin gewinnen können, so ist es für mich doch wichtig, ein kleines Kernteam zu haben, das das grobe Gerüst für unsere Themenausgaben liefert.

Erwähnen muss ich hier zudem noch Eva Bergschneider von phantastisch-lesen.com sowie André Skora von wuerfelheld.de, die uns auch immer wieder mit tollen Beiträgen unterstützen.

An dieser Stelle möchte ich mich bei allen Autor*innen bedanken, die in den letzten zehn Jahren Beiträge für uns geschrieben haben – ich war selbst überrascht, wie viele verschiedene Namen ich beim Durchschauen der alten Ausgaben gelesen habe.

Die Print-Ausgaben

Wenn ich ehrlich bin, weiß ich eigentlich nicht genau, wie viele Print-Ausgaben des PHANTAST es wirklich gibt, denn es gibt tatsächlich PHANTAST-Ausdrucker – zum Beispiel einen Kollegen von fantasyguide.de.

Ob dieser nur die erste Ausgabe oder tatsächlich alle ausgedruckt hat, weiß ich nicht, ebenso nicht, ob das noch andere Leser*innen machen. Aber genauso wissen einige von Euch nicht, dass es mal richtige Print-Ausgaben vom PHANTAST gab: die beiden Jahrbücher 2011 und 2012, die ein Best-Of der ersten acht Ausgaben plus neues Material enthielten, sowie die Sonderausgaben zur Frankfurter Buchmesse (mit circa 50 Exemplaren, die wir auf der Messe an Verlage, Au-

tor*innen und Kolleg*innen verteilt haben) und zu Wolfgang Hohlbein (zum 60. Geburtstag des Autors und 30. Bestsellerjubiläum). Diese Print-Ausgaben waren auch die ersten verlegerischen Gehversuche von Jürgen, der inzwischen mit dem Amrún Verlag wirklich tolle Bücher macht.

Ein paar „Fakten“ ...

Der PHANTAST erscheint IMMER später als geplant: Von der



ersten Ausgabe an gibt es eigentlich nur diese eine eiserne Regel bei uns. Irgendetwas ist immer. Brotjob, Familie, Kram. Und wenn alles passt, wird man krank. Jürgen hatte schon damit zu kämpfen, alles unter einen Hut zu bekommen, und mir geht es nicht anders. Daher sage ich nicht einmal mehr den Redakteur*innen ein festes Datum, sondern gebe einen Zeitrahmen vor, der regelmäßig überschritten wird, dann trete ich alle ein bisschen (außer Almut, die immer superpünktlich ihre Beiträge liefert!), dann wird nochmal ein Zeitrahmen genannt und dann verzögert es sich nochmal, weil Brotjob, Familie, Krankheit etc. ... Der PHANTAST ist eben ein Freizeitprojekt und als kostenloses Fanzine können wir uns auch die Zeit lassen. Die ersten beiden Jahre haben wir es gerade noch so geschafft, je Quartal eine Ausgabe rauszuhauen, aber mit verkleinerter Stammredaktion war das nicht mehr machbar, weil gleichzeitig die Ausgaben um-

fangreicher wurden. Daher haben wir in zehn Jahren auch „nur“ 25 Ausgaben geschafft – man kann aber auch sagen, hey, wir haben schon 25 Ausgaben geschafft! Inzwischen haben wir uns auf zwei Ausgaben im Jahr eingependelt, was uns allen entgegenkommt.

Die Rezensionen sind überwiegend positiv: Als Fanzine wollen wir Euch vor allem Bücher, Filme etc. vorstellen, die wir selbst toll finden – kritischere Besprechungen findet ihr auf unseren beiden Onlineportalen. Da wir Themenschwerpunkte haben, sollt Ihr im PHANTAST vor allem Empfeh-



lungen finden, entsprechend ist der Ton der Rezensionen oft sehr positiv – und wir nehmen auch gerne bereits erschienene Rezensionen von Büchern, die perfekt zum Thema passen und die wir Euch einfach dringend ans Herz legen wollen, mit rein.

Meine Lieblingsausgaben sind übrigens „Cyberpunk“, „Space Opera“, „Weltenschöpferinnen“, „Wüsten“ und die „Deutschsprachige Phantastik“. Natürlich gefallen mir auch die meisten anderen Themen sehr, aber diese fünf Ausgaben finde ich persönlich ziemlich gelungen, während ich bei anderen teilweise unzufrieden war. Zum Beispiel weil wir nicht genug Artikel zusammenbekommen haben oder weil wichtige Bücher noch fehlten.

Die Lieblingsausgaben unserer Leser*innen (wenn man nach der Downloadstatistik geht) sind hingegen: „Dunkle Zeiten“, „Helden“, „Steampunk“, „Fernost“ und „Space Opera“. Auch

die „Weltenschöpferinnen“ und die „Deutschsprachige Phantastik“ sind oft weit oben, allerdings sind die Ausgaben noch nicht so alt, dass ich sagen könnte, dieser Trend hält sich über Jahre.

In der Statistik tauchen fast alle alten Ausgaben regelmäßig auf, aber die genannten eben besonders häufig – insbesondere die Ausgabe zum Thema „Steampunk“ scheint es unseren Leser*innen angetan zu haben, was mich doch etwas wundert, da sich Steampunk-Romane meist nicht so gut verkaufen. Aber das Genre hat sehr treue Fans (uns eingeschlossen).

Anfangs haben wir noch regelmäßig Feedback reingenommen, aber nach ein paar Ausgaben kam da immer weniger – zumindest nichts, was über kurze Sätze hinausging. Da viel über Social Media läuft, bekommt man da meist knappe Kommentare, die erfreulicherweise meistens positiv sind. Auch war ich oft überrascht, wie viel positives Feed-

back ich auf Messen oder dem BuCon bekommen habe – da merke ich, der PHANTAST wird doch gelesen und nicht nur heruntergeladen. Für diese Ausgabe haben wir wieder ein bisschen Feedback sammeln können, außerdem wird der PHANTAST immer von Armin Möhle in den Andromeda Nachrichten besprochen. Da gibt es gleichermaßen Lob wie Kritik, was ich sehr zu schätzen weiß. Die schmerzhafteste Kritik bekam ich von Michael Haitel, der meinte, das Layout wirke „desinteressiert“. Autsch! (stellt Euch hier einen Smiley mit Tränenwasserfällen vor). Das fand ich erst einmal sehr gemein, denn meine Arbeit am PHANTAST war immer alles andere als „desinteressiert“. Natürlich hat das Layout seine Macken und ist alles andere als professionell. Aber ich habe mir immer Mühe gegeben, im Rahmen meiner beschränkten Möglichkeiten (ich verrate jetzt nicht, wie ich den PHANTAST mache, vielleicht seht ihr es ...). Michael

hatte mit seiner Kritik natürlich auch Recht, es gab doch viele Kleinigkeiten, auf die ich hätte mehr achten sollen und auf die ich nun versuche mehr zu achten. Kritik gehört dazu, auch wenn sie manchmal weh tut, insofern schreibt uns immer gerne, wenn ihr etwas zu meckern habt! Am besten an mich: madera@literatopia.de.

Sachen, die man vergisst: Ich habe tatsächlich den Leitartikel für die „Humor“-Ausgabe geschrieben – und wusste es nicht mehr. Ich war wirklich überrascht, als ich das beim Durchklicken der alten Ausgaben gesehen habe – zehn Jahre sind echt eine verdammte lange Zeit und gleichzeitig nur ein Augenblick.

Ich hoffe, Euch gefällt unsere bunt gemischte Ausgabe – und dass Ihr uns noch lange (vielleicht weitere 25 Ausgaben?) treu bleibt!

- Judith

Feedback? Feedback!

Zu unserer Jubiläumsausgabe haben wir ein paar kleine Leserbriefe bekommen, die wir Euch nicht vorenthalten wollen:

Was Ihr mit dem PHANTAST tut, ist an Wert kaum zu bemessen. Phantastik braucht gute Plattformen, sichere Orte, Wertschätzung und vor allem Leute, die sie lieben und alles für sie geben.

Ich lese den PHANTAST schon fast von Beginn an und freue mich auf jede neue Ausgabe. Ich verneige mich vor Eurem Engagement und Eurer Verve. Die allerherzlichsten Glückwünsche zum Jubiläum!

Thilo Corzilius

Die erste PHANTAST-Ausgabe, die ich bewusst wahrgenommen hatte, war die Nummer 11 -

Steampunk. Ich war ja erst seit 2011/2012 wieder aktiv in der deutschen SF dabei, meldete mich in Foren an, suchte nach Informationen zum Genre, zu Mitstreitern. Natürlich stolperte ich dann auch irgendwann über Literatopia und damit über die PHANTAST-Ausgaben.

Steampunk (das war wohl eher 2014) hatte es mir da besonders angetan, da ich in Dreieich (2012) zum ersten Mal entsprechende Verkleidungen etc. live erlebt hatte.

Dabei fiel mir auf, wie vielfältig die Sichten/Ansichten im PHANTAST dargestellt wurden, ein breiter Überblick eben. Das gefällt mir bis heute!

Mein Lieblingsnummern sind allerdings die 14 - Cyberpunk und 16 - Space Opera ... letztere nicht zuletzt auch deswegen,

weil ich darin selbst Erwähnung finde.

Vielen lieben Dank für Eure Arbeit und die all der anderen fleißigen Autoren, die dieses Fanzine mit immer neuem Leben füllen.

Frank Lauenroth

Liebes Phantast-Team!

Herzlichen Glückwunsch zu eurem Jubiläum!

Ich weiß nicht mehr genau, wann ich zum ersten Mal auf den PHANTAST aufmerksam wurde, aber die Idee eines kostenlosen Phantastik-Magazins, das mit jeder Ausgabe ein neues Thema aufgreift und auf verschiedenen Ebenen und aus unterschiedlichen Blickwinkeln betrachtet,

fand ich reizvoll, und ich freue mich auf jede neue Ausgabe, die erscheint. Zu manchen habe ich sogar beigetragen und möchte euch dafür danken, dass ihr mich und meine Artikel mit offenen Armen aufgenommen habt.

Dass das Magazin kostenlos ist, kann ich manchmal gar nicht glauben, denn ich lese es meist mit mehr Gewinn als die meisten kostenpflichtigen Magazine und würde ohne weiteres Geld dafür bezahlen.

Der PHANTAST ist im Augenblick neben *Queer*welten* mein Lieblingsmagazin. Macht also weiter so! Und mögen euch niemals die Themen ausgehen!

Viele Grüße und alles, alles Gute
James A. Sullivan

Liebes Phantast-Team,
Gratulation zur 25. Ausgabe eures großartigen PHANTAST! Ich mag eure Themenhefte. Vor allem "Hoffnung" hat mir gefallen. Ihr habt ein wunderbares Händchen für die Illustrationen (meine Lieblingscover sind Nr. 1 und Nr. 23) und eine gute Mischung aus Interviews, Essays und Besprechungen. Ihr bietet Kurzgeschichten-Autor*innen eine Möglichkeit zur Veröffentlichung, und auch das finde ich gut. Danke für die vielfältigen Themen, die liebevolle Gestaltung, Eure Phantasie und Eure Energie! Ich hoffe sehr, dass es viele weitere Ausgaben geben wird und euch die Ideen nie ausgehen!

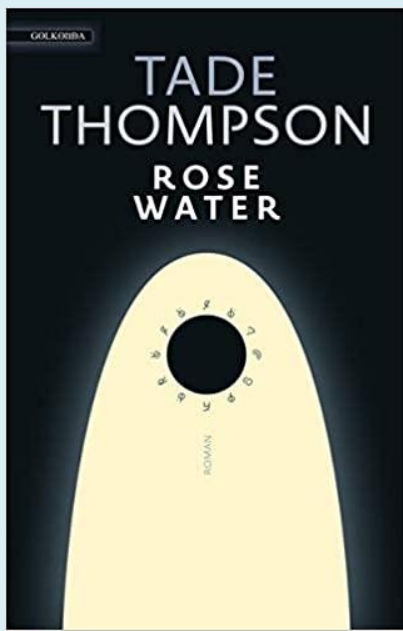
Liebe Grüße,
Heike (Tannborn)

Der PHANTAST war mit der Ausgabe 16 - „Space Opera“ Magazin des Monats auf www.sf-lit.de, was ich erst (Jahre?) später entdeckt habe (Schande über mein Haupt). Besonders gefreut hat mich das Fazit der Magazinvorstellung: „Kurz und gut: PHANTAST ist ein hochwertig und professionell gestaltetes Fanzine, in dem es viel zu entdecken gibt (...) Selten bekommt man so viel für kein Geld!“

Darüber habe ich mich sehr gefreut, vor allem, da ich sf-lit.de auch richtig gut finde. Klickt mal vorbei!

An dieser Stelle auch nochmals ein Dank an Armin Möhle, der den PHANTAST immer in seinem Fanzine-Kurier vorstellt ☺





Autor: Tade Thompson
Übersetzer: von Jakob Schmidt
Verlag: Golkonda (2020)
Genre: Cyberpunk, Thriller, Afro-
futurismus

Taschenbuch
450 Seiten, 20,00 EUR
ISBN: 978-3965090101

Rosewater

Eine Rezension von Almut Oetjen

Well und Water - zwei Ros- Mythen

Mit *Rosewater* hat Tade Thompson den ersten Band seiner *Wormwood*-Trilogie vorgelegt. Der Roman fügt sich in einen Mikrokosmos, dessen Anfänge zurückgehen in das Jahr 2009 und auf die Veröffentlichung der Geistergeschichte *Slip Road*. Im Jahr 2015 folgten der Kriminalroman *Making Wolf*, dessen Übersetzung für Juli 2021 bei Suhrkamp als *Wild Card* angekündigt ist, und, in Kooperation mit Nick Wood, die Superhelden-Novelle *The Last Pantheon*. *The Murders of Molly Southbourne* (2017) ist eine Horror-Novelle. Und *Rosewater* (2016) ist ein Crossover aus Mystery, Science

Fiction, Krimi und Horror. Die African Speculative Fiction Society verlieh dem Roman den Nommo Award for Best Novel.

Der Roswell-Mythos geht zurück auf den Sommer 1947, als nahe der Kleinstadt Roswell in New Mexico angeblich ein UFO gesichtet wurde, das ebenso angeblich seit seinem Absturz vom US-Militär unter Verschluss gehalten wird.

Im Jahr 2012 ist ein außerirdisches Wesen, das sich Space Invader nennt und von den Menschen Wormwood genannt wird, in London gelandet. Der amöbenartige organische Klumpen bewegt sich durch die Erdkruste. So ist er bis nach Nigeria gekommen und hat in der Nähe

von Lagos eine Biokuppel geschaffen. Diese ist nach außen hin abgeschirmt und öffnet sich einmal im Jahr für 20-30 Minuten zur Südseite hin. Wer sich dann dort aufhält, wird von Gebrechen geheilt, nicht ohne Nebenwirkungen. Tote, die dort abgelegt werden, stehen als „Reanimierte“ wieder auf und wandeln in einer zombiehaften Existenz herum, zumeist, ohne für Lebende gefährlich zu werden.

Auch hat Wormwood die Biosphäre mit außerirdischen pilzartigen Mikroorganismen kontaminiert, die von den Menschen Xenoformen genannt werden. Diese Organismen schweben durch die Luft, sie werden von Menschen aufgenommen, können Verbindungen herstellen und wieder unterbrechen, erzeugen also ein Netzwerk.

Um die Kuppel, die ein Wallfahrtsort und Wirtschaftsfaktor geworden ist, hat sich ringförmig die Stadt Rosewater entwickelt.

Kaaro in der Xenosphäre

Der Ich-Erzähler Kaaro ist Bestandteil des Alien-Informationsnetzwerkes, der Xenosphäre. Sie gibt ihm Zugriff auf die Gefühle, Gedanken und Erinnerungen von Menschen. Man nennt ihn deshalb Empfänger. Dadurch ist Kaaro, wie auch andere mit dieser Technologie ausgestattete Menschen, für die obskure Regierungsbehörde Sektion 45 (S45) von Interesse. S45 benutzt sie zum Infiltrieren oppositioneller Gruppierungen und zum Verhören Krimineller.

Seinen zweiten Job hat Kaaro bei der Integrity Bank. Im Schichtbetrieb liest er mit seiner Kollegin Bola Martinez und anderen Beschäftigten laut Klassiker, um die Xenosphäre mit irrelevanten Informationen zu füttern. So wird eine spezifische Firewall betrieben. Weiter soll er Betrug bekämpfen. Irgendwann erfährt Kaaro, dass jemand Empfänger*innen ermordet. Um nicht zu

den Opfern zu zählen, muss er herausfinden, wer dafür verantwortlich ist. S45 erpresst ihn, das Bicycle Girl Oyin Da zu finden, die seit ihrer Verwicklung in das Verschwinden aller Bewohner*innen eines Ortes ein Symbol der Anarchie ist.

Sprünge durch Zeit und Raum

Die 31 Kapitel und neun „Zwischenspiele“ sind relativ kurz, der Autor springt ständig zwischen den Zeiten hin und her. Die Story wird auf mehreren Zeitebenen erzählt, die wiederum in verschiedene Jahresangaben differenziert sind. Die Gegenwart ist in 2066 in Rosewater. Kaaro ist meist allein, lernt jedoch Aminat kennen und vielleicht auch lieben, deren Bruder Layi ein seltsamer, seine Zeit zuhause verbringender Typ ist. In der fernen Vergangenheit ist Kaaro ein junger Dieb in Lagos. Seine Eltern enteignen ihn, er erfährt von seiner übernatürlichen Fähigkeit und lernt sie an-

zuwenden, heißt, zu kontrollieren und gezielt einzusetzen. Kaa-ro verwendet seine Fähigkeiten nur bedingt, um zu helfen. Meist ist er bemüht, persönliche Vorteile aus ihrem Einsatz zu ziehen. Damit ist er entschieden keine Heldenfigur modernen Zuschnitts. Er versachlicht Frauen, insbesondere solche in Machtpositionen, die ihn zurückweisen. Man kann ihn problemlos als sexistisch bezeichnen, reduziert er doch Frauen oft genug auf körperliche Merkmale und differenziert sie aus nach Bauweise und Qualität ihrer Brüste. Hierzu passend sind in die Erzählung kleine Stories eingestreut, wie die von dem rekonstruierten Sexarbeiter mit zwei Penissen, der hoffte, durch diese technische Veränderung das Doppelte verdienen zu können.

Science Fiction mit starkem Gegenwartsbezug

Rosewater ist zwar der Beginn einer Trilogie, deren weitere

Bände noch in Arbeit sind, endet aber nicht offen. Natürlich stellen sich Fragen zum Fortgang der Erzählung. Auch ist die Zukunftswelt in wichtigen Details noch nicht ausgestaltet.

So ist die Rolle, die die USA und Aminat spielen, nur vage angedeutet. Oder die seltsamen Unternehmungen des Bicycle Girls. Mit Blick auf Wormwoods Fähigkeiten, Tote zu reanimieren und fremdes Leben den eigenen Bedürfnissen anzupassen, gibt es auch noch einigen Klärungsbedarf.

Die USA sind nicht länger Führungsmacht, haben sich selbst isoliert, und die geografischen Regionen pflegen keinen großen Austausch mehr miteinander. Bedrohlich ist jedoch, dass China und Russland bemüht sind, den Platz der USA im Weltgeschehen einzunehmen. Wie, falls es geschehen sollte, dieser Pfad von Thompson weiterentwickelt wird, könnte spannend werden. Die Atmosphäre der Erzählung

reicht von zynisch bis grausam. Es gibt Morde, Menschen werden gefoltert, lebend verbrannt oder auf andere Weise grausam ums Leben gebracht.

Die Xenosphäre können wir verstehen als eine höher entwickelte Form sozialer Netzwerke, wobei Gehirne direkt verkoppelt sind und Menschen keine Monitore und Tastaturen mehr benötigen.

Fazit

Rosewater ist Science Fiction mit starkem Gegenwartsbezug, gesellschaftskritischem Einschlag, politischen wie historischen Bezügen und Elementen des okkulten Thrillers. Thompson erzählt in kurzen Sätzen, dialogorientiert in einer Mischung aus Hoch-, Umgangs- und Vulgärsprache.

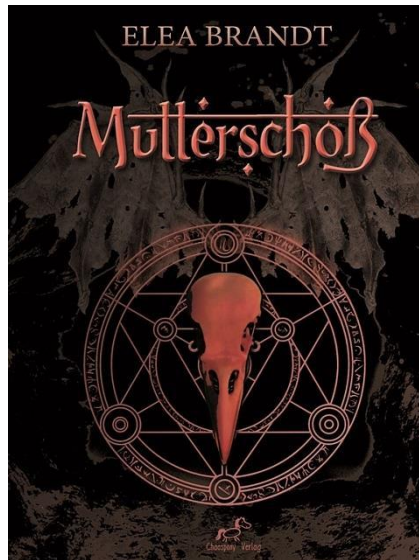
Tags: Macht, Dunkle Zeiten

Rückkehr nach Ghor-el-Chras: Zwischen Grimdark und Feminismus

Ein Werkstattbericht von Elea Brandt

Ich gebe es zu: Als ich 2017 anfang, an *Mutterschoß* zu arbeiten, hätte ich mir nie träumen lassen, wie viel traurige Aktualität diesem Roman bei seiner Veröffentlichung innewohnen würde. Über ein Jahr befinden wir uns jetzt in einer weltweiten Pandemie und die Frage nach gesellschaftlicher Verantwortung und Solidarität ist dringlicher denn je. Wie können wir verhindern, dass Einzelne für das Wohl vieler büßen müssen? Wer entscheidet darüber, wessen Leben schützenswert ist? Wo beginnt, wo endet die Solidarität jedes Einzelnen? Wer sich an mein Debüt *Opfermond* erinnert, der weiß,

dass Solidarität in Ghor-el-Chras, der Stadt des Blutigen Gottes, ein rares Gut ist. Alles, was hier zählt, ist das Recht des Stärkeren. Die Reichen und Mächtigen be-



äugen sich in gegenseitigem Misstrauen, während es den Marginalisierten oft an Kraft fehlt, um einander Halt zu geben. In *Opfermond* war dieser Nihilismus durchweg spürbar, die Hauptfiguren waren Einzelkämpfer*innen, die an den Mauern und Barrieren der Gesellschaft scheiterten. Für *Mutterschoß* wollte ich dieses Mosaik erweitern. Auch hier begleiten wir primär zwei Figuren, die aus ganz unterschiedlichen Welten stammen.

Shiran ist ein junger, ehrgeiziger Arzt aus gutem Hause, der die toxischen Ideale seiner Gesell-

schaft von Kindesbeinen an verinnerlicht hat. Für seine Arbeit habe ich viel recherchiert über altertümliche Medizin und die Rolle des Arztes in antiken Kulturen, zum Beispiel in Ägypten und im mesopotamischen Raum. Medizinkundige der Antike vereinten medizinische Kenntnisse mit spirituellem Wissen, waren Wissenschaftler*innen, Magiekundige und Priesterschaft in einem. Diese Ambivalenz fand ich unheimlich spannend: Teils beherrschten Kundige bereits komplexe medizinische Eingriffe, die wir heutzutage immer noch kennen, teils waren ihre Maßnahmen aber auch ausgesprochen skurril und von Aberglauben geprägt. Gerade für die Fantasy bietet dieser Grenzbereich zwischen Wissenschaft und Phantastik zahlreiche Ansatzpunkte.

Die zweite Perspektivträgerin, Ajeri, arbeitet als Hebamme. Als queere migrantische Frau mit einem starken moralischen

Kompass hat sie in Ghor-el-Chras keinen leichten Stand und man begegnet ihr immer wieder mit Misstrauen oder offener Feindseligkeit. Ich habe schnell gemerkt, dass mein eigener Erfahrungshorizont und meine Fähigkeit zur Perspektivübernahme bei Ajeri an ihre Grenzen stießen. Deswegen bin ich meiner wunderbaren Kollegin Nora



© privat

Bendzko unglaublich dankbar, dass sie sich nicht nur als Betaleserin, sondern auch für ein Sensitivity Reading angeboten hat. Sie hat Ajeris Perspektive für mich genau unter die Lupe genommen, insbesondere jene Szenen, in denen es um Ajeris Diskriminierungserfahrungen, Alltagsrassismus und das Erleben von „Fremdheit“ geht. Das war eine unglaublich wertvolle Erfahrung für mich, und Noras Feedback hat die Geschichte sehr bereichert.

Darüber hinaus gibt es in *Mutterschoß* auch explizite Erotikszenen zwischen Frauen. Um sicherzugehen, dass ich diese intimen Szenen nicht zu sehr durch eine heteronormative Brille betrachte, hat meine liebe Kollegin Susanne Pavlovic diese Szenen für mich testgelesen. Auch dafür möchte ich mich ganz herzlich bedanken. Falls ihr im Schreibprozess einmal Bedarf an Sensitivity Reading habt, denkt doch vielleicht darüber nach, die beiden zu engagieren.

Ajeri ist Dreh- und Angelpunkt des zweiten großen Themenkomplexes von *Mutterschoß*, der sich schon im Titel andeutet. Neben ihrer Tätigkeit in der Geburtshilfe führt Ajeri Schwangerschaftsabbrüche durch, gerade für jene, die keinerlei Unterstützung erwarten können, die sozial Schwachen, die Geächteten und die, die (sexuelle) Gewalt erlebt haben. Im streng patriarchalen System von Ghor-el-Chras werden Frauen – und jene, die als solche gelesen werden – als zweitrangig betrachtet, die Freiheit, über ihren eigenen Körper zu entscheiden, wird ihnen entzogen. Während Ajeri von der Kirche des Blutigen Gottes für ihre Dienste als Mörderin und Ketzerin gebrandmarkt wird, stürzen die grausamen Gesetze zahllose Schwangere ins Unglück und zwingen sie, ihre Schwangerschaft auf brutalere, unsichere Weise zu beenden.

Das Thema Selbstbestimmung im Kontext von Schwangerschaft

erwies sich im Nachhinein als wesentlich aktueller, als ich mir zu Beginn des Schreibprozesses hatte vorstellen können. In Deutschland werden Mediziner*innen bestraft, weil sie über Schwangerschaftsabbrüche informieren, Stadträte, zum Beispiel in meiner Heimatstadt, untersagen Kliniken diese Eingriffe und in anderen Teilen der Welt, zum Beispiel unserem Nachbarland Polen, werden Schwangerschaftsabbrüche gänzlich verboten. Jeder zweite Schwangerschaftsabbruch weltweit wird mittlerweile unter unsicheren Bedingungen vorgenommen, warnt die WHO.

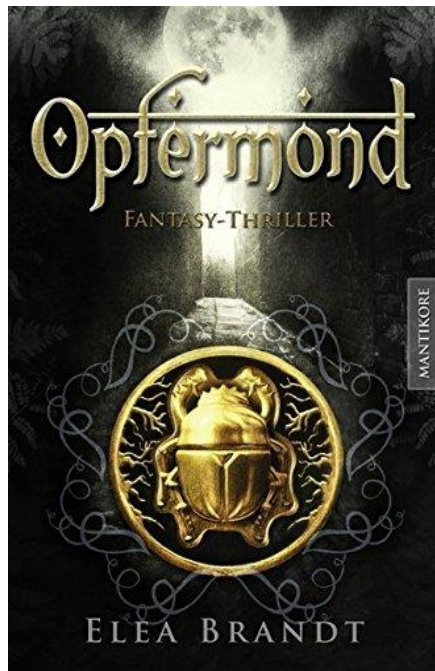
Während sich die Medizin also seit der Antike weiterentwickelt hat, werden Menschen wie Ajeri in weiten Teilen der Welt noch heute geächtet und mit Strafen bedroht. Um so wichtiger, dass wir uns als Schreibende solchen Themen nicht verschließen, denn auch – und gerade – die Phantastik hat einen politischen Anspruch. Sie kann unserer Gesell-

schaft einerseits den Spiegel vorhalten und uns zur Reflexion anregen, andererseits aber auch rückwärtsgewandte Bilder aus der vermeintlich „guten alten Zeit“ reproduzieren.

In Ghor-el-Chras ist die „alte Zeit“ alles andere als gut. Im Gegenteil, genau wie *Opfermond* ist *Mutterschoß* letztlich auch eine psychologische Studie darüber, wie eine toxische Gesellschaft das Individuum prägt und was geschieht, wenn sich Menschen dieser Indoktrination widersetzen. Doch da ist noch mehr. Ich will nicht zu viel spoilern, aber neben dem gesellschaftskritischen Aspekt schlummern unter der Oberfläche dieses Romans und dieser Stadt noch ganz andere Schrecken, die nahezu kosmische Ausmaße annehmen. Im Spiel ewiger, äonenalter Mächte ist der Mensch eben doch nur eine entbehrliche Figur.

Die Frage, die sich an dieser Stelle vielleicht ergibt, ist: Kann ein

Grimdark-Fantasy-Roman, der so viel Gewalt, Leid und Unterdrückung thematisiert, überhaupt feministisch sein? Die Antwort ist: Ich weiß es nicht. Viele Narrative aus dem Grimdark-Bereich sind in den letzten Jahren zurecht kritisiert worden, unter anderem die oft voyeuristisch inszenierte sexuelle Gewalt, die Rolle von männlichen Antihelden und die ungünstige Repräsentation von Frauen, quee-



ren, behinderten und anderweitig marginalisierten Menschen, die oft nur auf ihr Leid reduziert werden. Auch *Mutterschoß* ist nicht gänzlich frei von diesen Narrativen. In Ghor-el-Chras gilt ein brutaler Sozialdarwinismus, der alle unterdrückt, die nicht ins Bild einer „starken Gesellschaft“ passen. Ableismus, Frauenfeindlichkeit und Rassismus sind tief in den Köpfen der Menschen verankert. Dennoch gibt es auch in diesem Unrechtsregime Menschen, die sich gegen die Machthaber auflehnen – und deren Geschichten haben durchaus eine emanzipatorische Note. Trotzdem ist und bleibt Ghor-el-Chras kein Sehnsuchtsort, sondern eher eine Dystopie.

Die Tatsache, dass ich die ersten Striche an diesem Projekt schon 2017 – kurz nach der Veröffentlichung von *Opfermond* – skizziert habe, wirft vielleicht die Frage auf, wieso es vier Jahre gedauert hat, bis der Roman nun endlich erscheinen wird, und wieso es

einen Verlagswechsel gab. In der Tat war die Arbeit an *Mutterschoß* weniger geradlinig als bei meinen bisherigen Romanen. Es gab Phasen, in denen das Gefühl, meinem eigenen Anspruch nicht gerecht zu werden, erdrückend wurde. In denen ich darüber nachdachte, das Projekt einfach auf Eis zu legen, weil ich dieser Herausforderung nicht gewachsen schien. Zum Glück fand ich in jeder dieser Phasen Menschen, die mich unterstützt haben. Mona, Christopher und Pety, zum Beispiel, die den ersten Rohentwurf zu lesen bekamen und mir halfen, daraus einen passablen Plot zu stricken. Meine Familie, die mit mir brainstormt hat, um einzelne Plot-Lücken zu füllen. Und zuletzt Nora und meine Lektorin Josie, die mir geholfen haben, den Spannungsbogen noch ein bisschen anzuziehen und einzelne Handlungsstränge stärker zu nuancieren.

Auch der Verlagswechsel hat natürlich eine Rolle gespielt.

Nachdem *Opfermond* im Mantikore Verlag erschien, hätten wir gerne auch das Nachfolgeprojekt gemeinsam realisiert. Es gab schon einen Vertrag, die Frankfurter Buchmesse 2019 war als Release-Termin angedacht und wir freuten uns auf das Projekt. Doch dann ging Anfang 2019 der Buchgroßhändler KNV pleite und viele kleinere und größere Verlage standen plötzlich vor unbezahlten Rechnungen. Auch der Mantikore Verlag musste umdisponieren, sodass eine zeitnahe Veröffentlichung von *Mutterschoß* nicht mehr realisierbar erschien. Wir einigten uns also auf der Leipziger Buchmesse schweren Herzens darauf, den Vertrag aufzulösen.

Da ich schon einmal auf der LBM war, streckte ich meine Fühler aus und so landete ich schließlich – auf Anraten meiner wunderbaren Freundin Annette – beim Chaospony Verlag. Falls euch also mal jemand erzählt, es sei völlig aussichtslos, auf der LBM nach einem Verlag zu suchen

oder ein Projekt zu pitchten: *Mutterschoß* ist der Gegenbeweis. Sandra war von dem Projekt direkt angetan und schlug mir vor, ihnen ein Exposé und eine Leseprobe zu schicken.

So nahmen die Dinge ihren Lauf und wir planten, den Roman spätestens zur Buchmesse Saar im Juni 2020 unters Volk zu bringen. Nun ja, und dann kam die Corona-Pandemie und alles stand still. Keine LBM, keine Buchmesse Saar, dafür jede Menge privater Stress. Mit viel Schweiß und Nacharbeit hätten wir es vielleicht geschafft, den Roman noch bis Ende 2020 zu veröffentlichen – aber letztlich entschieden wir uns doch für ein längeres Zeitfenster.

Mutterschoß ist ein besonderes Projekt, und Dinge zu überstürzen kam mir dabei falsch vor. Es wäre der Geschichte nicht gerecht geworden – und ich bin froh, dass auch das Chaospony-Team, inklusive meiner Lektorin Josie, das so gesehen hat. Im Ar-

beitsprozess ist nicht alles glatt gelaufen. Manchmal hakte die Kommunikation, manchmal war ich unzufrieden, manchmal hatte ich Angst, dass das Projekt nicht so umgesetzt werden könnte, wie ich es mir wünschte. Am Ende überwiegt aber das angenehme Gefühl, etwas Gutes auf den Weg gebracht zu haben.

Ich bin den Damen im Chaospony Verlag sehr dankbar dafür, dass sie auf meine Wünsche und Anliegen eingegangen sind – ich bin im Laufe der letzten Jahre als Autorin wohl ein bisschen exzentrisch geworden (stellt euch vor, wie ich gerade mein Monokel richte). Auf jeden Fall freue ich mich, dass meine Last-Minute-Änderungsvorschläge, Cover- und Gestaltungswünsche so offen akzeptiert und umgesetzt wurden. Ich merke, dass mir diese persönliche Passung mittlerweile viel bedeutet. Ich will nicht mit meinem Verlag ausufernd darüber diskutieren müssen, warum ich Content No-

tes verwenden möchte, warum ich auf Twitter immer so laut und unbequem bin oder warum ich in meinem Nachwort und meiner Danksagung Gendersternchen benutze. Das bin eben ich. Das ist mein Buch, meine Geschichte. Elea gibt es nur im Gesamtpaket, sorry not sorry. Es ist schön zu spüren, dass man genau so, wie man ist, auch einen Platz im Programm hat. Abschließend stellt sich vielleicht

noch die Frage: Wird es einen dritten Roman aus Ghor-el-Chras geben? In der Fantasy muss es ja bekanntlich mindestens eine Trilogie sein (wobei alle, die mich kennen, wissen, dass ich mich daran sowieso nie halte). Um ehrlich zu sein, ich könnte mir einen dritten Teil vorstellen, einen, der die Fäden aus den ersten beiden zusammenführt und am Ende in einem epischen Finale kulminiert. Versprechen kann

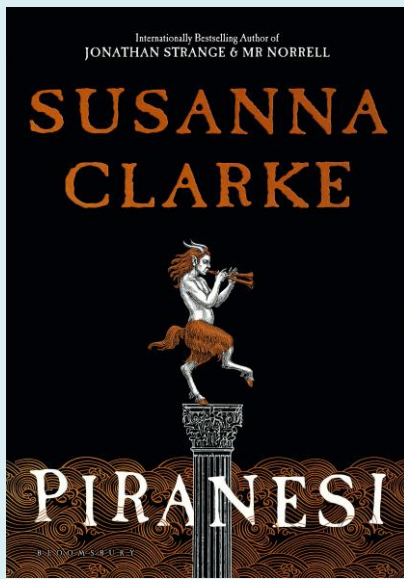
ich an dieser Stelle noch nichts, aber der Gedanke ist da. Und dann wird es vermutlich Zeit, dieses Kapitel zu schließen und ein neues zu öffnen.

Rezension zu Opfermond

Tags: Weltenschöpferinnen, Deutschsprachige Phantastik







Autorin: Susanne Clarke
Originaltitel: *Piranesi* (2020)
Übersetzerin: Astrid Finke
Verlag: Blessing (2020)
Genre: Mystery, Fantasy

Gebundene Ausgabe
270 Seiten, 20,00 EUR
ISBN: 978-38966767269

Piranesi

Eine Rezension von Almut Oetjen

Zwei Männer, Der Andere und Piranesi genannt, leben in einem Gebäude, dessen Größe unbekannt ist. Es besteht aus drei Etagen. Im Erdgeschoss ist die Bausubstanz dem regelmäßigen Wechsel von Flut und Ebbe ausgesetzt. Das Mittelgeschoss wird von den beiden Männern bewohnt. Das Obergeschoss schließlich gibt den Blick frei auf den Himmel.

Zweimal in der Woche treffen sich die beiden Männer zu einem maximal einstündigen Gespräch unter Wissenschaftlern. Weiterhin befinden sich im Gebäude die Skelette von dreizehn Toten, die mit Lebensmittelgaben von Piranesi versorgt werden, und gelegentlich eine mysteriöse sechzehnte Person.

Die wissenschaftliche Arbeit der beiden Männer bezieht sich auf das Gebäude. Der Andere ist ein Mann in den Fünfzigern, der gerne akkurat gekleidet ist. Seiner eigenen Aussage gemäß führt er ein wichtiges Experiment durch, über das Piranesi jedoch kaum etwas erfährt. Piranesi dagegen, der sein Alter auf 30-35 Jahre schätzt, arbeitet völlig transparent, erkundet das Gebäude, von ihm Das Haus genannt, Zimmer für Zimmer, katalogisiert und protokolliert alles in einer Abfolge von Tagebüchern.

Diese sind zu Beginn in der uns bekannten Weise chronologisch geordnet: 2011, 2012. Seitdem ist diese zeitliche Einordnung ersetzt durch eine an wichtigen

Ereignissen ausgerichtet. Das aktuelle Jahr ist das, „in dem der Albatros in die südwestlichen Säle kam“. Das Haus ist ausgestattet mit einer Vielzahl von Statuen unbekannter Herkunft. Piranesi beginnt irgendwann Fragen zu stellen. Die Bemühungen, Antworten zu finden, führen ihn durch den Bestand seiner Aufzeichnungen und erzeugen Abweichungen, die auf weitere Fragen führen. Diese Vorgänge sind im Roman detailliert ausgeführt.

Susanna Clarke hat ihre beiden ersten Bücher, *Jonathan Strange & Mr. Norrell* (2005) und *The Ladies of Grace Adieu* (2007), in einer alternativen Regency-Epoche verortet. Die Handlung ihres neuen Romans, *Piranesi*, spielt ungefähr in unserer Gegenwart. Die Akteure sind Menschen und Vögel, deren Verhalten von Menschen interpretiert wird. Der Handlungsort, das mysteriöse Haus, erinnert in Teilbeschreibungen an ein Museum. Mehr

soll dazu nicht gesagt werden, weil alles, was mit diesem Haus zusammenhängt, auf stilvolle und subtile Weise langsam im Text entwickelt wird.

Piranesi hat keine Erinnerungen daran, wo er herkommt oder wie er in das Gebäude gekommen ist. Er ist so sehr mit Details beschäftigt, dass er lange Zeit keine Fragen mit Blick auf das große Ganze hat. Das Gebäude ist derart unübersichtlich, dass Der Andere es als Labyrinth bezeichnet und zumindest vorgibt, sich nur in einem sehr eng begrenzten Bereich zu bewegen.

Piranesi hingegen untersucht es auf seine Funktionen und Mechanik. Er wird durch die Auseinandersetzung mit seiner Umwelt charakterisiert, gewinnt Konturen, bleibt dabei aber ein Mann ohne wahrnehmbare Tiefe und Vergangenheit. Er hat weniger eine Beziehung zu Dem Anderen als zu Dem Haus, dem er Eigenschaften wie Freundlichkeit zugesteht.

Während Mr. Norrell in *Jonathan Strange & Mr. Norrell* Statuen zum Sprechen bringt, versucht Piranesi, sie zu verstehen. Sie sind Trägerfiguren alter Mythen, mythologischer Konzepte, vielleicht auch geheimen Wissens. Piranesi unterstützt Den Anderen in dem Bemühen, Zeichen zu entschlüsseln, um an solches Geheimwissen zu gelangen. Piranesi erstellt im Grunde aus seinen Beobachtungen und Reflektionen eine Serie von Tagebuchaufzeichnungen, wobei seine Arbeit als Prinzip zur Strukturierung des Romans verstanden werden kann.

Erfolgt diese Strukturierung zu Beginn noch sehr klar, stellt sich irgendwann eine wachsende Unordnung ein. Piranesi nimmt Dinge wahr, die auf seltsame Geschehnisse im Gebäude schließen lassen. Durch seine minutiösen Aufzeichnungen vermittelt er sich und uns den Eindruck, seine Umwelt sei beherrschbar. Im Umgang Piranesis

mit den unbelebten Objekten, zumeist Statuen, spiegelt sich die Wechselwirkung zwischen Kunst und belebter Welt, Architektur und Natur. Piranesi spielt ein Stück weit auch mit Illusion und Realität, Schein und Sein, z. B. wenn er die Wirkung einer Statue auf sich beschreibt, oder wenn er den Vögeln die Fähigkeit zuweist, ihm verschlüsselte Informationen zu liefern, die er verstehen muss.

Der Hintergrund wird später vermittelt, wobei die Bedeutung eines Kults, eines böartigen und manipulativen Mannes deutlich wird. Der spirituelle Charakter des Gebäudes erschließt sich diesem Kult nicht, wohl aber Piranesi, dem es nicht darum geht, das Geheimnis zu lüften, um Macht ausüben zu können.

Piranesi ist ein Zitat von C.S. Lewis vorangestellt, und der Roman selbst enthält einige Hinweise auf Lewis, vor allem

auf *Die Chroniken von Narnia*. Diese Referenzen scheinen geeignet, die Aufmerksamkeit während der Lektüre oder des Nachdenkens danach in eine metaphysische Richtung zu lenken.

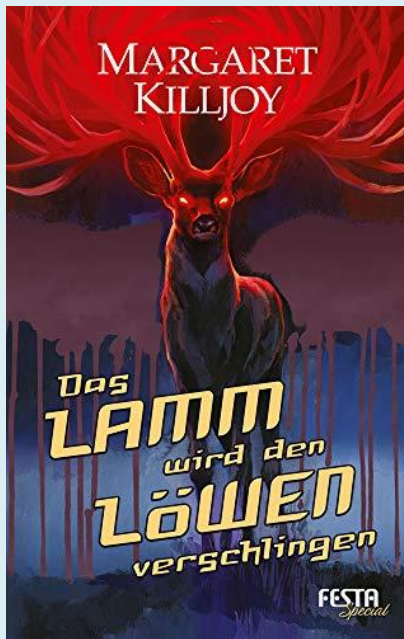
Das Gebäude ist zweierlei. Durch den Verweis auf den historischen Giovanni Battista Piranesi, der dafür bekannt ist, dass er Labyrinth konstruiert hat, die er als Gefängnisse bezeichnete, ist die Architektur angesprochen, durch die Verweise auf Lewis die Religion. Clarkes Piranesi lebt eine Spiritualität, die sich äußert in seiner Empathie, die er auch seinen Feinden entgegenbringt. Später erfährt er etwas Negatives über sich, das wir so gar nicht mit der Person in Einklang bringen können, die wir bis dahin als Piranesi kennengelernt haben. Im Roman gibt es religiös-ikonografische Hinweise, aber auch, von noch größerer Bedeutung, einen Albatros.

Wie in einem Werk der Philosophie geht es in Piranesi auch um Begriffe, darum, wie Wissen erlangt werden kann über die Welt außerhalb des Subjekts, umso mehr, wenn man nur Ahnungen hat, aber nicht sieht, oder allenfalls Schatten der Wirklichkeit. In einem Haus, das zugleich ein Ort der Gefangenschaft und der Geborgenheit ist.

Fazit

Piranesi ist eine sprachlich und inhaltlich anspruchsvolle Mystery-Geschichte. Wir werden in vielfältiger Weise durch die Lektüre dieses außerordentlichen Romans belohnt. In meiner Liste der im Corona-Jahr gelesenen Bücher steht *Piranesi* ganz oben.

Tags: Science Fantasy, Weltenschöpferinnen



Autorin: Margaret Killjoy
Originaltitel: *The Lamb Will Slaughter the Lion* (2017)
Reihe: *Danielle Cain, Book 1*
Übersetzerin: Simona Turini
Verlag: Festa (2020)
Genre: Dark Fantasy, Horror, Thriller

Mit Leseband, gebunden in der Festa-Lederoptik,
160 Seiten, 18,99 EUR
Festa-Special ohne ISBN

Das Lamm wird den Löwen verschlingen

Eine Rezension von Almut Oetjen

Das Lamm wird den Löwen verschlingen beginnt mit dem Satz: „Manchmal muss man das Messer ziehen“. Danielle Cain ist als Anhalterin unterwegs nach Freedom, Iowa, auf den Spuren ihres Freundes Clay, der sich kürzlich das Leben genommen hat. Danielle will herausfinden, warum. Der Fahrer des Wagens will sie jedoch nicht gehen lassen. Er verriegelt die Tür, sie zeigt mit dem Messer auf ihn, er lässt sie raus und ruft ihr hinterher, sie sei eine blöde Schlampe.

Freedom erweist sich als eine Kommune von Aktivist*innen, Hausbesetzer*innen und Anarchist*innen. Die Bewohner*innen

erkennen Danielle aus den Erzählungen Clays wieder, weshalb sie sogleich freundlich aufgenommen wird. Danielle beobachtet seltsame Dinge und Vorgänge. So sieht sie einen blutroten Hirsch mit drei Geweihen, der das Herz eines toten Kaninchens frisst. Später tötet er einen Mann.

Paradoxien

Sie erfährt, dass der Hirsch ein Geist sein soll, Uliksi heißt und während eines Machtkampfes in der Kommune durch Anwendung von Magie zu Hilfe gerufen wurde. Danielle entnimmt den Erzählungen, dass es Fraktionen

in der Kommune gibt, von denen eine Machtansprüche gewaltsam durchsetzen wollte. Uliksi hat das Problem beseitigt. Er ist ein Anhänger der Gewaltfreiheit und tötet Lebewesen, die Gewalt ausüben, gleich ob Mensch oder Tier. Es gibt eine erhitzte Diskussion darüber, ob und wie man Uliksi wieder in das Reich der Geister zurückbringen kann.

Die Figuren sind gut motiviert, transparent, in ihrem Handeln glaubwürdig. Die bisexuelle Danielle ist resilient, intelligent und nachdenklich, ihre Gedanken werden ausgeführt, mitunter bleibt ihr nur, etwas über den Versuch herauszufinden. Sie verliebt sich in die Tätowiererin Brynn, die ebenso über Handlungen und Dialoge charakterisiert wird wie Doomsday, Thursday und Vulture, die alle in einem Haus leben. Niemand wird biografisch ausstattet und erklärt. Die teils seltsamen Namen haben mitunter einen Kontext. Die trans Frau

Margaret Killjoy hat ein paar interessante queere Figuren in Freedom angesiedelt.

Sehr gelungen ist die Beschreibung des Ortes Freedom, Iowa. Man gewinnt – über die bekannten Klischees hinaus – eine recht gute Vorstellung davon, wie eine anarchistische Gemeinschaft aussehen und funktionieren könnte. Das Leben ist aufgrund der ökonomischen und lokalen Umweltbedingungen hart, gelegentlich auch härter, wenn jemand auf die Idee kommt, Herrschaft ausüben zu wollen. Desmond ist eine solche Figur. Von außen in die Kommune gekommen, entwickelt er nach anfänglicher Freundlichkeit einen Machtanspruch. Er will, dass es ihm besser geht als den anderen, und er gewinnt durch wenig anspruchsvolle Überzeugungsarbeit ein paar Naive als Truppe für die Zielerreichung.

Wie aus der Demokratie bekannt, ist auch der Lebensent-

wurf der Gemeinschaft von Freedom einer, der aufgrund der menschlichen Natur gelegentlich zur Disposition steht. Wie die Bewohner*innen des Ortes damit politisch umgehen, ist zwar Gegenstand von Diskussionen, wird aber stärker aus der Handlung heraus entwickelt. In diesem Spannungsfeld verortet sind das archaische Geistertier, eine Art Naturdämon, eine Straßenschlacht, Polizeigewalt und die Erklärung für den Suizid Clays.

Irrfahrt des Geisterhirsches unter den Menschen

Der Zugriff auf die Welt, den Uliksi, wie Odysseus in Albanien heißt, hat, ist eher ungewöhnlich, gehen wir ins Detail seiner Handlungen. Uliksi ist die phantastische Schlüsselfigur in der Novelle. Schon bei den Hethitern ist der Hirsch eine mythische Schutzgottheit. In dieser Funktion scheint er auch in Freedom aufzutreten. Der Geisterhirsch begeht Grenzüberschreitungen,

indem er drastische Transformationen anderer Tiere verursacht. Er hat sich eine Armee aus untoten Tieren geschaffen, jede Menge Kleintiere, aber auch einen Bullen als Leibwächter, darin Desmond nicht unähnlich. Die Erklärung dieses Verhaltens, die Übereinstimmung mit dem Gesellschaftsbild der anarchistischen Kommune, verdeutlicht eine der vielfältigen Spiegelungen. Zu diesen gehört auch die Darstellung Ulisis als ein Wesen, das Herrschaft und Gewalt ausübt, um Herrschaft und Gewalt zu beseitigen.

Der Verlag bezeichnet die Novelle als Punk Fantasy, was durchaus angemessen ist. Außerdem enthält sie Zutaten aus der Dark Fantasy und dem Horror. Es werden schwierige Alltagsfragen gestellt in diesem Spannungsfeld aus Menschlichkeit, Macht und Gewalt. Und der Text scheut nicht davor zurück, Antworten zu geben, die eine Tiefendimen-

sion aufweisen. Als anarchistisches Kollektiv, das funktionieren soll, müssen die Einwohner*innen von Freedom auch eine Brücke zwischen individuellen und kollektiven Werten erzeugen.

Es gibt keine Hierarchie, aber ein paar Regeln, die einvernehmlich geschaffen wurden, im konkreten Einzelfall diskutiert und suspendiert werden können: Anarchie als Zustand frei von Herrschaft und gesetzlichem Zwang, ohne Chaos im Sinne der Auflösung von Werten.

Während der Handlungsort klar definiert ist, gibt es keine Angaben zur Zeit. Die Geschichte kann in der Gegenwart spielen, in einer Region, die ökonomisch bedeutungslos geworden ist. Freedom war offensichtlich einmal Bestandteil einer Industrieregion und wird als Geisterstadt bezeichnet, obwohl dort Menschen leben. Alles diesseits des Übernatürlichen lässt auf die

Gegenwart schließen. Insoweit die Geschichte als Dystopie interpretiert wird, dürfte es also eine gegenwärtige sein, vielleicht ein Rückfall aus der Zukunft. Oder eine soziale Utopie mit dystopischen Elementen. Man suche sich aus, was passt. Freedom wirkt ein wenig aus der Zeit gefallen. In diese Welt hat, durch menschlichen Einfluss, das Übernatürliche Einzug gehalten.

Das Lamm wird den Löwen verschlingen ist erschienen in der Reihe Festa Special, die es auf bislang neun Titel gebracht hat, allesamt Pulp Fiction mit Biss. Eine unterhaltsame Lektüre mit ein paar Klischees, ein paar guten Einfällen und einer Geschichte über die Bedingungen sozialen Zusammenlebens im herrschaftsfreien Raum.

Tags: Weltenschöpferinnen, Macht

Cyberpunk-Renaissance: Retro-Trend oder Evolution?

Ein Artikel von Swantje Niemann und Judith Madera

Vor fünf Jahren hatten wir uns schlicht für das Thema Cyberpunk entschieden, weil es das Lieblingsgenre (!) der Herausgeberin ist und von Ausgabe 1 an auf ihrer „will ich unbedingt machen“-Liste stand. Besonders aktuell war es damals nicht, auch wenn es in den Jahren davor immer wieder mal spannende Publikationen und coole Animes gab. Doch in den letzten Jahren hat sich im Cyberpunk einiges getan und bei keinem unserer vergangenen Themen hat sich Judith so oft gedacht: DAS hätte aber noch in den PHANTAST reingemusst ... Eigentlich könnten wir glatt eine neue Cyberpunk-Ausgabe nur mit Büchern,

Filmen, Serien und Spielen füllen, die in den letzten Jahren erschienen sind, denn wir erleben tatsächlich eine richtige Cyberpunk-Renaissance!

Spannend ist hier die Frage, ob und wie viel Neues diese Renaissance bringt – und nicht nur wir stellen uns diese Frage: In einem Video des Youtube-Channels [Just Write](#) laufen für eine Weile zwei Filmausschnitte nebeneinander, die sich zum Verwechseln ähnlich sehen. Dies überrascht ein wenig, liegt die Produktion der beiden Filme doch Jahrzehnte auseinander: Es handelt sich um Ausschnitte aus dem ersten *Blade Runner* und aus

der ersten Staffel von *Altered Carbon* (2018). Beide zeigen die düsteren Städte voller Regen und Neonreklamen, die mit zu den ikonischsten ästhetischen Elementen des Cyberpunk gehören.

Ist das also einfach nur ein weiterer Retro-Trend im medialen Modezyklus? Nicht notwendigerweise, denn heute leben wir in der Zukunft, die in frühen Cyberpunkromanen vorgezeichnet wurde. Entsprechend sind die Themen aktueller denn je, auch wenn aus heutiger Sicht viele der beschriebenen Technologien schon wieder veraltet sind und andere (noch) nicht realisiert wurden. Wir leben in einer Welt,

in der das Internet alle Lebensbereiche durchdringt. Auch wenn wir unsere Gehirne immer noch nicht direkt mit dem Cyberspace verbinden können – VR-Brillen und Augmented Reality sind längst Realität. Künstliche Intelligenz ist keine reine Science Fiction mehr, auch wenn Maschinelles Lernen weniger schillernd ist als neue Lebensformen im Cyberspace. SimStim-Stars und Instagram-Influencer unterscheiden sich nur geringfügig in ihren technischen Möglichkeiten, während große Techkonzerne inzwischen mehr Macht als Regierungen haben.

Cyberpunk wird immer realer und damit auch wieder spannend für Autor*innen, die das Genre weiterentwickeln, den Style für ihre Geschichten adaptieren und Entwicklungen unserer Gegenwart extrapolieren.

Auch wenn unsere heutige Welt nicht ganz so dystopisch wie Cyberpunk ist, so ist uns doch die Kombination aus Reizüber-

flutung und Einsamkeit allzu vertraut. Schauen wir uns die Megastädte in Asien an, sehen wir die Ästhetik des Cyberpunk: Meere aus Hochhäusern, am Tag endlos grau, nachts in Neonfarben schillernd.

Wir wandeln auf der Grenze dessen, was Cyberpunk uns prophezeit hat, erkennen mit Staunen, wie viel Wahres in früheren Romanen, Filmen und Spielen lag. Gleichzeitig ist Cyberpunk im Mainstream zu reiner Ästhe-



tik geronnen, zu neonfarbenem Retrocharme, der uns mit seinen scharfen Kontrasten zwischen High-Tech und Low-Life immer noch fesselt, aber viel zu oft inhaltsleer daherkommt. Während sich viele mit der Reproduktion von klassischem Cyberpunk begnügen, haben andere wirklich etwas Neues zu sagen, doch zuerst wollen wir einen Blick auf erstere legen:

Cyberpunk im Kino und Stream

Auch wenn die *Neuromancer*-Verfilmung noch immer auf sich warten lässt, kamen wir in den letzten Jahren in den Genuss einiger Cyberpunkkracher im Kino und auf Netflix. Dank CGI-Technik lassen sich heute die bunt wuchernden, düsteren Cyberpunkstädte in atemberaubender Schärfe auf die Leinwand bannen. Cyberimplantate sehen verdammt realistisch aus und wo der Cyberspace früher schrecklich pixelig war, ist er nun hochauflösend mit flüssig ineinander

fließenden virtuellen Räumen. Auch wenn technisch nicht alles, was Cyberpunk erfunden hat, möglich ist, so sieht es im Kino oder auf dem TV inzwischen so aus.

2017 faszinierte *Blade Runner 2049* die Kinobesucher*innen ebenso wie der Kultfilm in den 1980ern, dessen Handlung weitgesponnen wurde. Auch wenn die Story ihre Schwächen hat und die Frauenfiguren kli-



schehaft dargestellt sind, hat Denis Villeneuve einen brutal atmosphärischen Film auf die Leinwand gezaubert, der die düstere Ästhetik des Vorgängers visuell und musikalisch gekonnt aufgreift. Nicht wenige kommentierten, dass *Blade Runner 2049* aber auch seiner Zeit angepasst war – verdorrte, von Abfall übersäte Landschaften und eine hohe Betonmauer gegen den herandrängenden Ozean erzählen von einer Welt, die der Klimawandel lebensfeindlich gemacht hat.

Ebenfalls 2017 bekam das Anime Meisterwerk *Ghost in the Shell* eine Realverfilmung, die viele Szenen des Originalfilms zitiert, der Geschichte aber eine neue Richtung gibt und sich stark auf Protagonistin Major konzentriert. Aus der eigentlich komplexen Handlung wird so eine relativ geradlinige Story, die die Persönlichkeitsentwicklung der Protagonistin in den Vordergrund stellt und sich mit der Frage ihrer Menschlichkeit auseinandersetzt.

Für das Kinopublikum war das wohl die richtige Wahl, auch wenn Fans die Tiefe des Animes zu Recht vermissten. Wie auch *Blade Runner 2049* ist *Ghost in the Shell* ein bildgewaltiger, moderner Cyberpunkfilm, der technisch endlich das auf den Bildschirm bringt, was man sich beim Lesen von Cyberpunkromanen vorgestellt hat.

Alita: Battle Angel (2019) basiert ebenfalls auf einem Manga und wurde als Realfilm mit CGI-Protagonistin inszeniert. Da es hier im Gegensatz zu *Ghost in the Shell* keinen ikonischen Animefilm, sondern 1993 nur eine bescheidene 25-minütige OVA gab, dürfte der Inhalt zumindest für alle Nicht-Mangaleser*innen etwas Neues gewesen sein. *Alita: Battle Angel* setzt Themen und Ästhetik des Genres in einer postapokalyptischen Zukunft um und hat einen weiblichen, außerirdischen Cyborg als junge Heldin, die ordentlich austeilt.

Mit *Altered Carbon* (2018) bietet Netflix die aktuell beste Cyberpunkserie an. Basierend auf den Romanen von Richard Morgan erzählt *Altered Carbon* einen extrem schnellen, komplexen und brutalen Cyberpunkthriller über das Verhältnis von Geist und Körper. Die Serie sieht grandios aus und ist dabei intelligent und packend erzählt, sodass man problemlos alle Folgen nacheinander inhalieren kann.

Die zweite Staffel hat dazu einige Hopepunktelemente und beweist, dass harter Cyberpunk und ein positives Menschenbild durchaus harmonieren (und löst sich dadurch nicht nur mit ihrer Handlung von der Vorlage, deren Ton deutlich bitterer ist). Auch wenn sich (der alte) *Blade Runner* und *Altered Carbon* ähnlich sehen, sind die Bilder der Serie mit all ihren Details und Techno-Gadgets noch beeindruckender.

Wie viele Genres konzentrieren sich auch Cyberpunkfilme auf

Fortsetzungen und Neuerzählungen/(Real-)Verfilmungen von Romanen, Manga und Animes. Eine wirklich neue Story bekommt man selten geboten. Ausnahmen bestätigen auch hier die Regel, so greift *Hotel Artemis* (2018) zwar auf bekannte Genrelemente zurück, erzählt aber endlich mal wieder eine Story, die wir nicht schon aus einem Roman kennen. Mehr dazu in der Rezension von Alex.



Cyberpunk 2077

An dieser Stelle würde Judith jetzt gerne genauer auf *Cyberpunk 2077* eingehen, das wir damals im PHANTAST angekündigt haben. Aber da die Entwickler sich entschieden haben, die Third-Person- durch die Egoperspektive zu ersetzen, kann Judith das Spiel aufgrund ihrer Gaming Sickness nicht spielen. Inzwischen gibt es ein Mod dafür, aber das ist noch nicht wirklich ausgereift. Daher an dieser Stelle eine Empfehlung für den Artikel auf TOR online: [Cyberpunk 2077 - Eye-Candy oder Systemkritik?](#) von Achim Fehrenbach.

Das Spiel sieht phantastisch aus und vereint all das, was man sich von Cyberpunk erhofft: Hightech, Cyberimplantate, eine Megacity mit Luxusvierteln und finsternen Straßenschluchten, Bandenkriege, Wolkenkratzer, Neonreklamen etc. ... Letztlich scheint alles auf „Eye-Candy“ hinauszulaufen, aber von einem

Actionspiel erwartet man auch nicht unbedingt kritische Töne. Es soll Spaß machen und die Ästhetik hat eben ihren besonderen Reiz. Allerdings hatte es einen schlechten Start und ärgerte die Fans mit zahlreichen Bugs. Und dass man im Jahr 2021 nicht mehrere Spielperspektiven anbieten kann, ist so gar nicht Cyberpunk ...

Retroflair mit aktuellen Themen: *Shadowrun* is back

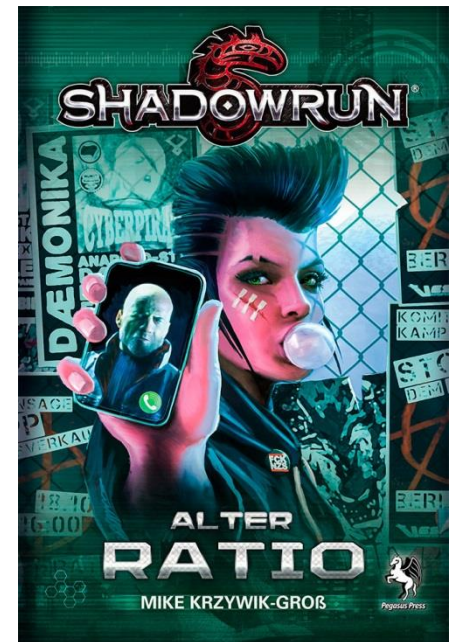
Rollenspieler*innen würden sicher sagen, *Shadowrun* war nie wirklich weg, allerdings sind zumindest in Deutschland zeitweise keine *Shadowrun*-Romane erschienen. Nach einigen deutschsprachigen Werken in den 2000ern kam lange nichts mehr – umso überraschender und schöner, dass die Romanreihe seit 2017 bei Pegasus Spiele wieder auflebt und nach ein paar Übersetzungen endlich auch wieder deutschsprachige Romane aus dem *Shadowrun*-

Universum erscheinen. Und im Gegensatz zu manch modernen Werken mit Cyberpunkelementen haben diese sich das Suffix „-punk“ redlich verdient.

Seit 2018 sind acht deutschsprachige Romane erschienen, die in den späten 2070ern in der ADL (Allianz Deutscher Länder) spielen, zum Beispiel im Rhein-Ruhr-Megaplex, den Hamburger Schatten oder im anarchistischen Berlin. Die Serie versprüht jede Menge Retroflair und ist immer noch stark an frühere Cyberpunkwerke angelehnt, doch die Sechste Welt hat auch einige Upgrades bekommen.

Protagonist*innen in den neuen Romanen sind selbstverständlich diverse *Shadowrunner**innen, die wir auf ihren gefährlichen Runs begleiten. Diese gelingen nicht immer, sondern gehen auch mal brutal schief. *Shadowrun* enthält zwar Fantasyelemente, die das Cyberpunksetting jedoch nicht verwässern, sondern

gut ergänzen. Positiv fällt die gesellschaftspolitische Haltung vieler Romane auf, die Diversity ernst nehmen und mit Klischees brechen. Insbesondere *Marlene lebt* von David Grade und *Alter Ratio* von Mike Krzywik-Groß überzeugen mit starken weiblichen Charakteren sowie ihrer anti-rassistischen und antifaschistischen Haltung. David Grade lässt uns dabei auch in die Köpfe von Faschisten schauen, während Mike Krzywik-Groß'



lesbische Protagonistin gnadenlos austeiht und sprichwörtlich das Patriarchat anzündet.

Nostalgie und Weiterentwicklung: Englischsprachige Cyberpunk-Entdeckungen

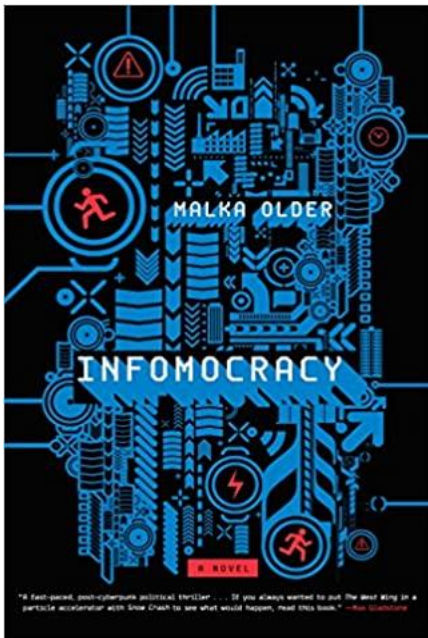
Bereits vor der Jahrtausendwende kam der Begriff des „Postcyberpunk“ auf. In seinen „Notes toward a post cyberpunk manifesto“ erklärt Lawrence Person, wo er den Unterschied sieht: Wo

Cyberpunk sich eine dystopische Zukunft ausmalt und entfremdete Einzelgänger in den Mittelpunkt stellt, ist die Zukunftsversion des Postcyberpunk ambivalenter, sogar optimistisch, und ihre Figuren sind stärker in die Gesellschaft integriert. Man könnte auch sagen, dass der „Punk“ hier eine untergeordnete/keine Rolle spielt, während die klassischen Themen wie Globalisierung, Urbanisierung, Cyberspace, Künstliche Intelligenz etc. aufgegriffen werden. (Das ist allerdings nur eine von vielen Postcyberpunk-Definitionen).

Eines der spannendsten Beispiele aus den letzten Jahren ist Malka Olders *Centenal Cycle* (2016), eine Geschichte darüber, wie und ob Demokratie in einer globalisierten, digitalisierten Welt funktionieren kann. Viele der Hauptfiguren in dieser Trilogie arbeiten nicht gegen, sondern für die bestehende Ordnung. Das bedeutet jedoch nicht, dass sie auch an ihr zweifeln.

Older präsentiert uns ein vielfältiges Figurenensemble – sehr kompetente Figuren (vor allem Frauen) an verschiedenen Punkten ihres Lebens, mit verschiedenen kulturellen Hintergründen, in verschiedenen Beziehungs- und Familienkonstellationen – und mit einer Vielzahl von Blickwinkeln auf die Ereignisse. Es sind viele Figuren, denen es hier zu folgen gilt, aber das ist nur passend für einen Roman über Demokratie.

In *Autonom* (2018) widmet sich Annalee Newitz der Persönlichkeitsentwicklung eines Kampfbots, während eine Patentpiratin versucht, ihre Reputation zu retten. Ihre kopierten Arbeitsdrogen haben fatale Nebenwirkungen, die allerdings bereits das Original hatte – was sie nun beweisen muss. *Autonom* mischt Cyberpunk mit Solarpunk und konzentriert sich auf die Themen Künstliche Intelligenz und Biotechnologie – und begeistert mit seiner klugen, humorvollen Er-

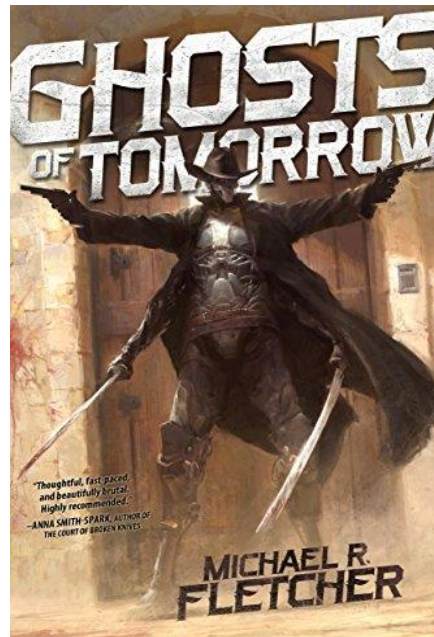


zählweise, die allerdings das Tempo und die metaphorische Kraft des Cyberpunk vermissen lässt.

Viele Romane der letzten Jahre arbeiten aber auch stark mit den ursprünglichen Cyberpunk-Motiven. Mit *Ghosts of Tomorrow* (2017) hat Michael R. Fletcher zum Beispiel einen Roman geschrieben, der eine tragische, blutige Geschichte, vertraute Tropes des Genres und ein gewisses Augenzwinkern mischt.

Kurzgeschichten und Novellen, die „typisch cyberpunkig“ daher kommen, aber auch einige sehr gegenwartsspezifische Elemente beinhalten, finden sich in *Neon Leviathan* (2019), einer Anthologie des australischen Autors T.R. Napper. Eindrucksvoll schildert er in der Novelle „The Weight of the Air, the Weight of the World“ ein politisches System, in dem die Überwachung und Bewertung von Menschen allgegenwärtig ist und Scheinde-

batten im Internet jeden tatsächlich revolutionären Gedanken ersticken. In anderen seiner Geschichten geht es oft um Menschen, die vor einem neuen Krieg u. a. in Vietnam geflohen sind und es werden auch die Überschneidungen zwischen Rassismus und anderen Formen sozialer Ungerechtigkeit thematisiert. Napper erzählt hierbei ganz nah an seinen Figuren. Er entwirft ein schillerndes, futuristisches Panorama, geht vor allem aber ein-

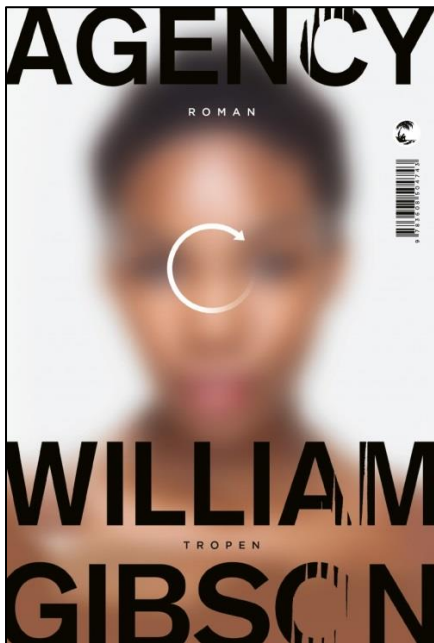


dringlich auf Trauma, Verlust, Familie und kleine Triumphe in einer feindseligen Welt ein. Auch Erinnerung, die Möglichkeit, sie zu kontrollieren, und Verantwortung gegenüber der Vergangenheit sind wiederkehrende Themen.

Der alte und neue Meister des Genres

1984 hat William Gibson mit *Neuromancer* die SF-Szene aufgemischt und auch wenn es davor schon Romane mit Cyberpunkmotiven gab, so gilt vielen doch Gibsons Werk als stilprägend. *Neuromancer* war ein Phänomen, ein rasanter, harter, klug erzählter Roman, wie er einem Autor eigentlich nur einmal im Leben gelingen kann. Doch dreißig Jahre später zeigt uns William Gibson, dass er nichts von seinem Scharfsinn und seiner unheimlichen Beobachtungsgabe verloren hat. Mit *Peripherie* (2014) bewies er einmal mehr, dass er unserer Zeit voraus ist und im-

mer noch brutal präzise schreibt. Kein Satz ist überflüssig, wer nicht aufpasst, hat Pech. Trotzdem gehen seine Neologismen schnell ins Blut über und zwischen technischer Metaphorik und derben Flüchen sieht man immer wieder, dass der Mann sein Handwerk einfach beherrscht. Wo andere Autor*innen versuchen, eine mögliche Zukunft zu beschreiben, schreibt Gibson, als würde er in ihr leben.



In der Zukunft der *Jackpot*-Trilogie hat der Klimawandel in Kombination mit anderen Ereignissen zur Auslöschung eines Großteils der Menschheit geführt (was zynisch als „Jackpot“ beschrieben wird). Lediglich eine reiche Elite hat überlebt, die genug Geld und Ressourcen hatte, um sich zu schützen.

Ihre zukünftige Welt ist fast ein Paradies, allerdings eines mit unklaren Verhältnissen. Im 22. Jahrhundert kann man mittels einer speziellen Servertechnologie durch die Zeit reisen bzw. Informationen können das, so dass man über Computer mit der Vergangenheit sprechen kann – was zur Initiierung neuer Zeitlinien führt, da ja etwas verändert wurde.

Der zweite Band, *Agency* (2020) spielt in so einer alternativen Zeitlinie im Jahr 2017: Es gibt eine Präsidentin in den USA und die Briten votierten für den Verbleib in der EU. Gibson setzt hier nochmal eins drauf, schreibt ins-

gesamt zugänglicher und über- rascht mit utopischen Elementen. Wo andere noch über Diversity diskutieren, zeigt uns Gibson, dass auch ein „old white man“ moderne, frische SF abseits von angestaubten Klischees schreiben kann, und bietet uns eine taffe Protagonistin, eine empathische KI, die sich für Menschen interessiert und die Welt verbessern will, einen stummen, sexy Barista und einen Agenten aus der Zukunft, der sich ganz selbstverständlich um sein Kind kümmert und mit seiner Partnerin die Care-Arbeit teilt.

Nichts davon wirkt gezwungen oder gestellt, Gibson zeigt uns schlicht, dass sich die Welt ändert und erzählt gewohnt temporeich und komplex. *Agency* ist weniger düster als *Neuromancer*, die Charaktere kämpfen nicht nur für sich, sondern um die Zukunft aller, und trotzdem ist der Roman Cyberpunk pur – modern, hoffnungsvoll und technologisch am Puls der Zeit.

Übrigens gibt es *The Peripheral* als achteilige Serie bei Amazon Prime, auf die Ausstrahlung warten wir allerdings noch.

Cyberpunk ist überall

Cyberpункelemente haben ihren Weg in zahlreiche andere Genres gefunden – die Grenzen zu anderen Formen der Science Fiction sind ohnehin fließend, so vermischen sich z. B. in den späteren Bänden von Richard Morgans bereits erwähnter *Takeshi-Kovacs*-Trilogie oder in Jeremy Szals *Stormblood* Cyberpункelemente mit Space Opera und Military Science Fiction.

Cyberpункige Elemente durchziehen auch aktuelle deutschsprachige Science-Fiction-Veröffentlichungen: Melanie Vogltanz' *Shape me* kommt wie eine Mischung aus *Altered Carbon* und Juli Zehs *Corpus Delicti* daher und erzählt nicht nur eine rasante Geschichte in einer futuristischen Welt, in der Menschen

ihre Körper verleihen, sondern erkundet auch das schwierige Verhältnis zu unseren Körpern und die psychologischen und politischen Implikationen eines Systems, in dem Individuen einen Teil ihrer Entscheidungsgewalt über ihre Gesundheit verlieren.

Judith und Christian Vogts *Ace in Space* ist eine Space Opera mit Raumschiffpilot*innen, welche zwischen den Interessen von



Großkonzernen, den Ansprüchen ihrer spektakelhungrigen Fans und ihrem Gewissen ihren Kurs finden müssen. Sehr überzeugend ist hier die Rolle der sozialen Medien geschildert, die aus kriminellen Jockeygangs gehypte Stars machen. Runs werden hier in Echtzeit kommentiert und ein Selfie während eines Raumjägerrennens gehört genauso dazu wie eines nach dem Sex. Man könnte *Ace in Space* auch als Cyberpunk in Space bezeichnen.

Marie Graßhoff mixt in ihrer *Neon Birds*-Trilogie Elemente des Cyber- und Solarpunk zu einem epischen Kampf zwischen der Menschheit und einer kollektiven Künstlichen Intelligenz, die sich als KAMI manifestiert und alles Leben in seelenlose Cyborgs transformieren will. *Neon Birds* erinnert dabei an mystische Cyberpункanimés wie *Akira*, während die spektakulären Kampfszenen aus *Marvel*-Filmen stammen könnten.

Da Vernetzung und KI inzwischen allgegenwärtig sind, fließen diese Cyberpunkthemen heute oftmals in Tech-Thriller wie *Das Erwachen* (2017) von Andreas Brandhorst ein. Hier führt ein Computervirus zur Entstehung einer echten Künstlichen Intelligenz, die den Menschen die Kontrolle über ihre Leben entreißt. Realistischer liest sich Ralph Mayrs *Exploit – Information ist nicht umsonst* (2021), wo eine Firma Software zur Verbrechensbekämpfung entwickelt – welche jedoch Schwachstellen hat, die ausgenutzt werden können, um Unschuldigen etwas anzuhängen. Das geschieht z.B. einem Chinesen, der dem Staat zu unbequem geworden ist.

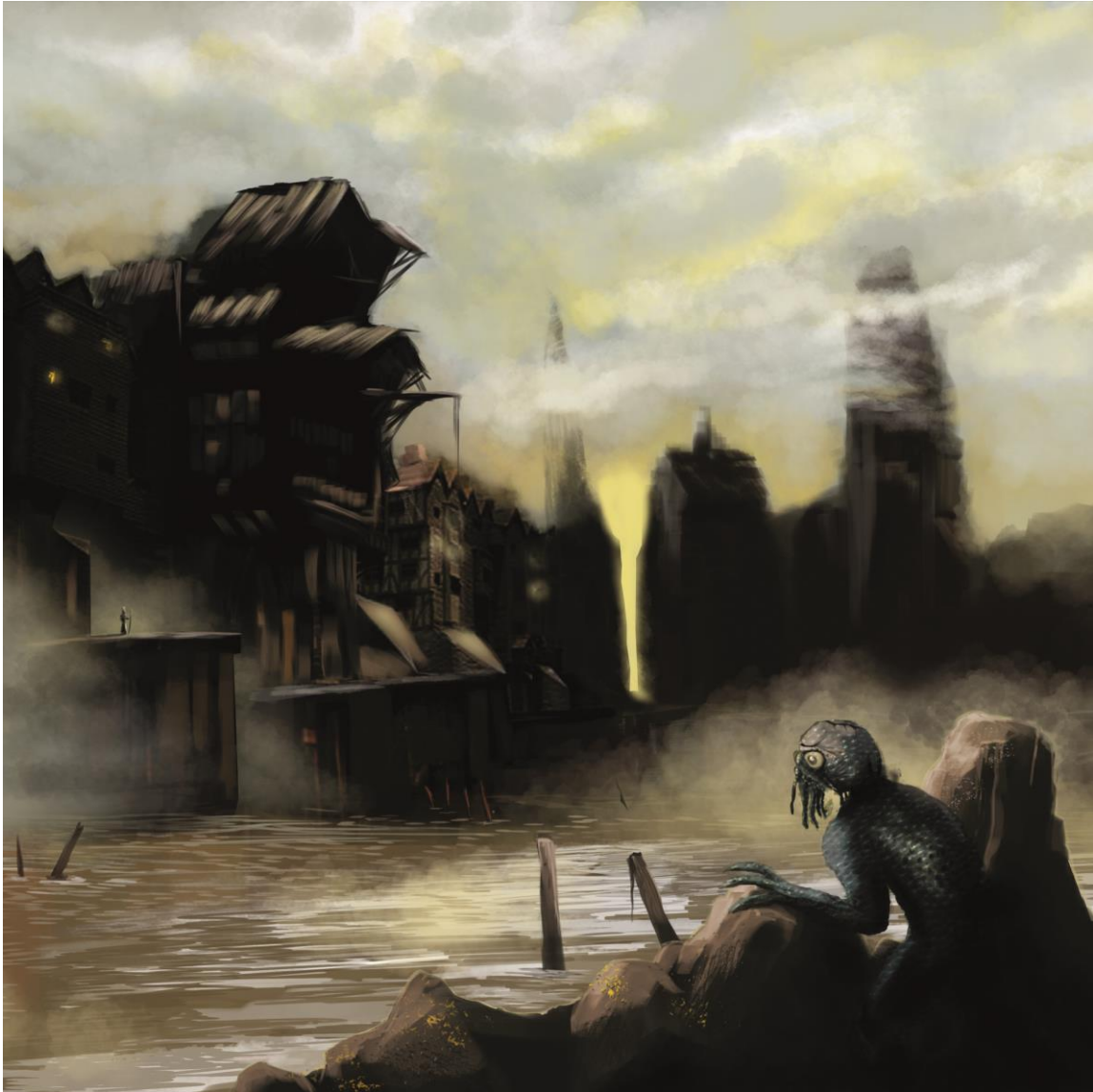
Cyberpunk-Elemente finden sich nicht nur in der Science Fiction, wo man sie mehr oder weniger

erwartet. Das zeigen Bücher wie *Der Schlüssel der Magie* von Robert Jackson Bennett: An der Oberfläche spielen der Roman und die Folgebände in einer italienisch-frühneuzeitlich angehauchten Welt. Doch ein Magiesystem, das stark an Programmieren erinnert und einige spannende Hacks zulässt, Handlungshäuser, die wie zwielichtige Konzerne agieren, und vor allem die rebellischen Protagonist*innen, die mit Fragen rund um soziale Ungleichheit, Ausbeutung und den Missbrauch von Technologien konfrontiert sind, sorgen dafür, dass sich das Buch wie ein Cyberpunk-Roman und sehr relevant für die Gegenwart liest.

Eventuell ist dies die Zukunft des Cyberpunk. Einige seiner Szenarien sind mittlerweile Rea-

lität und Romane, die früher Cyberpunk gewesen wären, sind heute fast schon Gegenwartsliteratur. Gleichzeitig fühlen sich bestimmte Tropes und ästhetische Marker des Genres veraltet an. Darum wird Cyberpunk womöglich als klar abgegrenztes Genre an Bedeutung verlieren. Seine zentralen Fragen und Motive bleiben jedoch bestehen und werden in neue Formen der Science Fiction integriert. Die Kernthemen des Genres – Globalisierung, soziale Ungerechtigkeit, Cyberspace, Künstliche Intelligenz – bleiben jedoch hochaktuell. Entsprechend erwarten wir in den nächsten Jahren noch jede Menge cyberpunkige Elemente nicht nur in der Science Fiction.

Tag: Cyberpunk





Regie / Drehbuch: Drew Pearce
Produktion: Simon Cornwell,
Stephen Cornwell, Marc Platt,
Adam Siegel
Musik: Cliff Martinez
Kamera: Chung Chung-hoon
Schnitt: Gardner Gould, Paul
Zucker

Erscheinungsjahr: 2018
ca. 95 Minuten, FSK 16
Stream: aktuell auf Netflix

Hotel Artemis

Eine Rezension von Alex Prum

Es ist der 21. Juni 2028. In ganz Los Angeles sind Aufstände ausgebrochen, nachdem die Wasserversorgung der Stadt privatisiert wurde. Im Chaos versucht der Berufskriminelle Sherman, mit seiner Crew eine Bank zu überfallen. Der Job geht schief und sie geraten mitten in den Protest hinein. Es kommt zu einem Schusswechsel mit der Polizei, der die Hälfte der Crew tötet und Shermans Bruder Lev schwer verletzt. In so einem Fall gibt es nur einen Ort, an dem es für sie Hilfe gibt: Das Hotel Artemis, ein Krankenhaus für Verbrecher.

Das Krankenhaus wird von einer Frau geführt, die gemeinhin nur als „Die Schwester“ bekannt ist. Wer aufgenommen werden will,

muss Mitglied sein und die strikten Regeln des „Hotels“ befolgen. Doch ausgerechnet in dieser Nacht, in der sich die Proteste immer weiter in Richtung des Hotels bewegen, haben nicht alle Patienten vor, den Regeln Folge zu leisten.

Hotel Artemis ist ein Film, der zumindest auf internationaler Ebene zwischen größeren und bekannteren Filmen komplett untergegangen ist. Obwohl der Film bereits mehrfach auf Netflix zu sehen war, ist er allgemein hin kaum bekannt. Dabei handelt es sich um einen gut inszenierten Film, der einigen Cyberpunk-Charme mit sich bringt.

Zugegebenermaßen ist es schwer, über *Hotel Artemis* zu

sprechen, denn fast alles, was man über die Handlung des Films sagen kann, ist ein Spoiler. Denn die Kurzfassung ist, dass beinahe niemand in diesem Krankenhaus ist, wer er zu sein vorgibt. Vielleicht kaum verwunderlich, handelt es sich ja immerhin um Berufskriminelle. So sind die Patienten in dieser Nacht eine Auftragsmörderin, ein Waffenhändler, die zwei Bankräuber und der Boss der Unterwelt von Los Angeles.

Das Cast an Charakteren ist auch die größte Stärke von *Hotel Artemis*. Nicht nur, da sie den Film mit seinem eigentlichen Leben füllen, sondern auch, da er mit einem wirklichen Starcasting punkten kann.

Auch wenn das Hotel und das Setting über Sherman eingeführt werden, so ist das eigentliche Herz des Films „die Schwester“. Sie hat seit dem Tod ihres Sohnes fürchterliche Agoraphobie und ein Alkoholproblem und hat die

Klinik seit 22 Jahren nicht verlassen. Dargestellt wird sie von Jodie Foster, die wie von ihr gewohnt eine solide Performance bringt und die Figur und ihr Trauma mit viel Feingefühl darstellt.

Unterstützt wird sie von ihrem Krankenpfleger, Everest, der gleichzeitig als Sicherheitsmann und Elektriker des Hotels agiert. Er ist vornehmlich eine stille Figur, die auf die Einhaltung der Regeln innerhalb des Hotels pocht. Dave Bautista stellt ihn mit demselben Charme dar, den man bei ihm bereits aus größeren Filmen wie *Guardians of the Galaxy* kennt.

Dann ist da natürlich auch Sherman, der im Verlauf des Films viele seiner Lebensentscheidungen hinterfragt, die maßgeblich von seinem Bruder beeinflusst wurden. Er hat neben der Schwester die meiste Charakterentwicklung im Verlauf der Handlung, die von Sterling K. Brown mit einiger Nuance dargestellt wird.

Ansonsten wird das Cast auch durch Sofia Boutella, die als „Nice“ eine sehr physische Performance darbietet, und durch Jeff Goldblum, der wie immer äußerst charmant den Unterweltboss Orian Franklin spielt, ergänzt. Außerdem unterstützt wird der Cast von Charlie Day als wunderbar nervigem Waffenhändler Acapulco und Jenny Slate, die eine Polizistin spielt, die dringend Hilfe braucht und eine Verbindung zur Schwester hat.

Alles in allem ist der Hauptcast jedoch sehr überschaubar und jede der Figuren spielt ihre bestimmte Rolle für die gesamte Geschichte.

Auch wenn es erst einmal nicht so wirkt, so ist die Story insgesamt sehr linear aufgebaut. Einzig die Vergangenheit der Schwester, deren richtiger Name Jean Thomas ist, spielt eine zentrale Rolle für die Handlung. Damit zusammen hängt auch

einer der großen Twists der Geschichte, der jedoch an dieser Stelle nicht verraten werden soll. Das heißt nicht, dass dies der einzige Twist in der Geschichte ist – es gibt gleich mehrere. Die meisten von ihnen hängen mit den wahren Motivationen der verschiedenen Figuren zusammen. Denn beinahe jede Figur hat eine geheime Motivation, die sie am Anfang verbirgt. Nichts ist so, wie es scheint. Selbst wenn zugegebenermaßen nicht alle dieser Twists gleich viel Sinn ergeben. Zumindest aus einem ergibt sich eine größere Frage, die vom Film jedoch nie beantwortet wird.

Der Film besticht vor allem durch seine Cyberpunk-Atmosphäre, was vielleicht in Anbetracht des Zeitpunkts, zu dem er spielt, überraschend ist. Doch tatsächlich sehen wir im Film eine Reihe von fortgeschrittenen Technologien, von denen viele in Cyberpunk zu Hause sind: Augenimplantate, Roboter-



arme, die selbstständig operieren können, und 3D-Drucker, die Ersatzorgane herstellen, sind nur ein Teil der Technologien, die wir in diesem Film sehen.

Natürlich gehört auch der Hintergrundkonflikt mit in die Cyberpunk-Kulisse mit hinein. Immerhin stellt Cyberpunk eine kapitalistische Dystopie dar und was ist dystopischer als ein Konzern, der die Wasserversorgung einer ganzen Großstadt abdreht, weil diese komplett privatisiert wurde?

Tatsächlich erinnert der Weltenbau, den wir in diesem Film gezeigt bekommen, sehr an große Cyberpunk-Franchises. Es wäre problemlos möglich, die Geschichte dieses Films in einem beliebigen Cyberpunk-Rollenspiel, wie beispielsweise *Shadowrun*, wiederzugeben.

Was man dem Film leider ansehen kann, ist sein relativ geringes Budget von gerade einmal 15 Millionen US-Dollar. Dies zeigt sich darin, dass sämtliche Sze-

nen, die Spezialeffekte beinhalten, nicht besonders gut aussehen, was an einigen Stellen aufmerksame Zuschauer*innen durchaus aus dem Film reißen könnte. Das gilt ironischerweise vor allem für diverse digital erzeugten Blut-Effekte, beispielsweise bei den angedeuteten Operationen, die im Film durchgeführt werden.

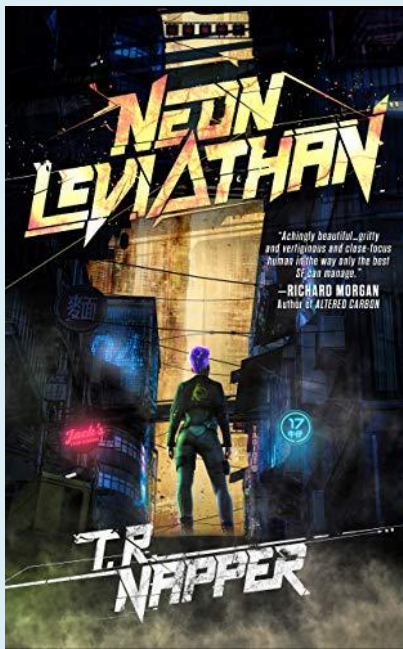
Das gleicht *Hotel Artemis* allerdings durch eine wunderbar dichte Atmosphäre aus, die durch Kulissen und Kameraarbeit geschaffen wird. Das Hotel Artemis wirkt als glaubwürdiges, leicht heruntergekommenes Umfeld, das jedoch über die nötige Ausstattung für seine Aufgabe verfügt. Es ist die einzige Möglichkeit, die viele Berufsverbrecher haben, wenn sie während ihrer Jobs verletzt wurden. Entsprechend müssen sie halt mit dem heruntergekommenen „Hotel“ leben, bei dem auch einmal Blutflecken auf einem Kissen zu finden sind.

Ebenfalls der Atmosphäre zu-träglich ist der Soundtrack, der wie für Cyberpunk üblich in die Richtung Synthwave geht und entsprechend genretypisch die Szenen untermalt.

Fazit

Hotel Artemis ist ein guter, wenn-gleich nicht perfekter Cyberpunk-Film, der leider für die Qualität, die er liefert, viel zu wenig Aufmerksamkeit bekommen hat. Zwar merkt man dem Film durchaus an, dass an einigen Stellen gespart werden musste, doch insgesamt bietet er eine dichte Atmosphäre, interessante Charaktere und eine spannende Geschichte, die mit einigen Twists daherkommt. Wer die Chance bekommt, sollte ihn sich ansehen. Er findet sich immer mal wieder auf Netflix und anderen Streaming-Diensten.

Tag: Cyberpunk



Autor: T.R. Napper
Verlag: Grimdark Magazine
(2019)
Genre: Cyberpunk

Paperback
344 Seiten, 15,43 EUR
ISBN: 978-0648663584

Neon Leviathan

Eine Rezension von Swantje Niemann

Cyberpunkmotive und -ästhetik kehren gerade mit Schwung in den Mainstream zurück. In *Neon Leviathan* begegnen uns viele davon. Wir lernen Figuren kennen, die nicht länger sicher sind, ob sie in der Realität oder in VR unterwegs sind, sind dabei, wenn spektakuläre Hacks geplant werden, oder folgen einem Attentäter mit High-Tech-Ausrüstung durch die Straßen einer Stadt voller Dreck und Neon. Allerdings zoomt Napper sehr nah an seine Figuren heran, und aus nächster Nähe betrachtet enthüllen diese vertrauten Elemente neue Facetten.

Die Geschichten sind größtenteils in Australien und Vietnam angesiedelt und nur durch je-

weils 50 bis 100 Jahre von der Gegenwart getrennt. In der Zwischenzeit wurden neue Technologien entwickelt und Vietnam ist wieder zum Schauplatz eines Krieges zwischen diversen Großmächten geworden, aber die Probleme, mit denen sich die Menschen herumschlagen – soziale Ungleichheit, Rassismus, Gentrifizierung, Vertreibung, psychische Krankheiten, Sucht, Traumata –, sind die gleichen wie in der Gegenwart. Es ist ein SF-Szenario, das zwar auch aus einer literarischen Tradition, aber noch viel mehr aus der Beobachtung der Realität zu erwachsen scheint.

Die Geschichten teilen sich ein fiktives Universum und immer

wieder blitzen Querverbindungen zwischen ihnen auf. Ebenso werden sie durch wiederkehrende Motive miteinander verbunden – so wird z.B. die Fragilität der Realitätswahrnehmung und der menschlichen Erinnerung thematisiert. Letztere ist übrigens zu einer begehrten Ware und zum Spielball politischer Interessen geworden, und wir begegnen Menschen, die sich verzweifelt dagegen wehren.

Nappers Geschichten sind bedrückend und zeigen oft Figuren

in ausweglosen Situationen, aber wecken eher Mitgefühl und Wut als Resignation – oder lassen uns zusammen mit den Protagonist*innen darüber grübeln, was real ist.

Eine echte Bereicherung ist die Vielfalt der Figuren. Uns begegnen Figuren mit verschiedenen ethnischen und kulturellen Hintergründen, neurodiverse Figuren, Figuren mit verschiedenen sexuellen Orientierungen, die alle in spannend innere und äu-

ßere Konflikte verwickelt sind. Immer wieder fließt das Wissen des Autors über südost- und ostasiatische Kultur und Literatur ein.

Wie immer in Anthologien gibt es Geschichten, die mich weniger angesprochen haben. Aber auch einige, die ich beeindruckend fand. „Flame Trees“ ist z.B. ein gelungener Auftakt und erzählt von einem jungen Mann, der sich an Erinnerungen voller Schuld klammert. Bei der Lektüre von „Twelve Minutes to Vinh Quang“ glaubt man, im Hintergrund die Uhr ticken zu hören, während sich die spannungsreichen Ereignisse entfalten

„The Weight of the World, the Weight of Air“ ist eine Geschichte über das Leben und Überleben in einer in mancher Hinsicht erschreckend vertrauten Dystopie, in der (Selbst-)Zensur an der Tagesordnung ist und jede echte Diskussion, die Dinge verändern könnte, zwangsweise im Sand verläuft.



Aber die Geschichten funktionieren vor allem auch als Puzzlestücke eines Ganzen, einige von ihnen eng miteinander verbunden, andere eher losgelöst. Verbunden sind sie auch durch den Schreibstil, der die Atmosphäre der Welt und die Emotionen der Figuren zum Leben erweckt. Obwohl diese, ihre Denkweise und Stimmen sich stark unterscheiden - mal sind die Geschichten in der ersten und mal

in der dritten Person geschrieben -, fühlt sich das Buch wie eine Einheit an.

Fazit

T.R. Napper entwirft in seiner Kurzgeschichtensammlung *Neon Leviathan* eine Zukunft mit all den hinlänglich vertrauten Cyberpunkmotiven, aber erzählt mit einem starken Fokus auf seinen Figuren und deren Innen-

leben, originellen Details und einem wachen, gesellschaftskritischen Blick sowie einem Schreibstil, der einen echten Sog entwickelt. Es sind Geschichten, die das Publikum intensiv mit den Figuren mitfühlen lassen und den Blick zurück auf die Gegenwart lenken.

Tag: Cyberpunk

Zehn Dinge, die früher gut waren ... und auch heute noch gut sind!

Ein Artikel von Rupert Schwarz

Akte X

Jüngst sah ich, dass es nun bei Disney+ alle Staffeln der *X-Files* zum Streamen gibt. Zuerst kam der Gedanke: Was? 1993? Ist das echt schon so lange her? Und dann wurde ich neugierig und wollte mich erinnern, wie das damals alles losging. Optisch zeigen sich die 1990er Jahre sofort. Die Frisuren, die Kleidung. Ok, das ist lange her. Aber dramaturgisch ist alles noch sehr aktuell. Nach zehn Minuten der erste Aha-Effekt: Im Büro von Mulders Chef wird Scully eingeordnet, dass sie den Spinner Mulder überführen soll. Kaum ist sie aus dem Büro gegangen,

taucht der „Krebskandidat“ – natürlich rauchend – auf. Und das Erste, was man sich denkt, ist: Das geht ja gar nicht. Das gleiche denkt man sich, wenn



Mulder immer wieder versucht, mit alten Hoteltelefonen eine Verbindung aufzubauen. Plötzlich sind die 28 Jahre vollkommen zu spüren. Und dennoch: Der Spannung und dem Reiz nimmt dies nicht das Geringste und flugs sind die ersten drei Folgen angesehen und man möchte gleich weitermachen.

Das liegt an der guten Inszenierung der Folgen, aber vor allem natürlich an der Chemie zwischen Scully und Mulder. Selten hat es zwei Figuren in einer Serie gegeben, die so gut zusammenspielen und ich denke, genau das hat damals schon den Erfolg der *X-Files* ausgemacht.

Bill & Teds verrückte Reise durch die Zeit

2020 hätte der dritte *Bill & Ted* in die Kinos kommen sollen, aber die Fortsetzung jenes Films, der eigentlich gar nicht hätte funktionieren dürfen, erschien nur auf den Streaming-Diensten (wir wissen warum). *Bill & Teds verrückte Reise durch die Zeit* fiel mir erst in der Videothek auf und ich bin mir noch nicht mal sicher, ob der Film überhaupt bei uns im Kino lief. Ende der 1980er Jahre war man die elenden High School Komödien leid und es gab



keinen Grund, warum man bei der Beschreibung des Films davon ausgehen sollte, dass der Film etwas anders sein könnte als verschwendete Lebenszeit.

Tatsächlich jedoch war dieser Nonsens ein absoluter Geheimtipp. Für die, die den Film tatsächlich nicht kennen, eine kurze Zusammenfassung: Zwei vollkommen idiotische Teenager werden in der Zukunft die Welt retten und mit ihrer Musik die vollkommene Harmonie schaffen. Leider sind die beiden in der Gegenwart so verpeilt, dass sie es schaffen, in Geschichte durchzufallen und Ted (der unbestritten Dummere der beiden und dargestellt vom noch sehr jungen Keanu Reeves) wird in diesem Fall gezwungen, auf eine Militärschule zu gehen und dann wäre Schluss mit der großartigen Zukunft und der glorreichen Band. Also schickt man einen Zeitagenten aus der Zukunft, um den beiden zu helfen. Er gibt ihnen vollkommen verantwortungslos

eine Zeitmaschine, damit sie für Ihr Geschichtsreferat Recherche betreiben können. Was folgt, ist eine aberwitzige Zeitreisegeschichte voller verrückter Wendungen und mit unglaublich vielen Lachern.

Und heute? Der Film ist kein bisschen gealtert. Man kann sich immer noch über alles kaputt-lachen und die Trickeffekte von vor 33 Jahren sind eigentlich noch ganz OK. Wenn man den Film streamt, hat man zum ersten Mal ein gestochen scharfes Bild und das hat tatsächlich überrascht. Und zu guter Letzt: Der dritte Teil ist ebenso gelungen und bildet nach so langer Zeit einen schönen Abschluss der Trilogie.

Dungeons & Dragons

Als Gary Gygax und Dave Arneson 1974 die allererste Version von D&D herausbrachten, war das Rollenspielsystem natürlich nicht so komplex wie es heute

ist. Die beiden dachten sich wohl nur, dass es wohl recht schön wäre, die Abenteuer all der Helden aus den damaligen Fantasywerken nachzuspielen - wie Recht sie doch hatten. Heute gibt es von D&D inzwischen die 5. Edition, doch am Grundprinzip hat sich nichts geändert und wer früher *Eye of the Beholder* oder *Baldur's Gate* auf dem Computer gespielt hat, wird wohl auch im aktuellen Regelwerk die meisten Zauber noch kennen. Wir haben vor ca. 15 Jahren mit einer D&D 3.5 Kampagne gestartet und sind Anfang 2020 auf Pathfinder mit einer komplett neuen Kampagne.

Dann kam der Lockdown und Rollenspielabende wurden unmöglich. Doch auf die Nerds ist Verlass und mittels eines Programms namens *Fantasygrounds* konnten wir das Spiel online teilen. Leider war im März letzten Jahres alles noch schwierig, das Equipment unzureichend und die Software auch. Aber es

ging einigermaßen und man hatte ja sonst nichts zu tun. Während des ersten Lockdowns spielten wir bis zu acht Mal im Monat. Inzwischen sind wir etwas online-müde (wie wir es wohl alle sind). Eines aber wissen wir jetzt besser: Ein gemeinsamer Abend mit Freunden, gemeinsam am Tisch sitzend und mit D&D ist besser denn je.

Marvel Comics

Marvel Comics kenne ich seit meiner Kindheit. Damals wurde das Ganze noch als *Die Rächer*, *Die Spinne* oder *Die Gruppe X* veröffentlicht. US Comics hatten es mir damals bereits angetan und als ich Mitte der 1980er in München einen Comicshop gefunden hatte, hatte ich ein Abo für eine Reihe von *X-Men*-Serien abgeschlossen. Die Qualität der Comics war damals im Druck noch sehr zweifelhaft - schlechtes Papier und patziger Druck mit einer groben Rasterung - aber sie waren billig und die Ge-

schichte gut. Natürlich überstrahlt die Macht der bewegten Bilder längst die der gedruckten Originale und ich muss auch sagen, dass ich immer weniger Interesse an diesen habe. Aber das, was Stan Lee vor über 60 Jahren geschaffen hat, hat heute noch eine unglaubliche Faszination. Der wahre Grund für den Erfolg von Marvel ist jedoch, dass es der Produzent der Marvel Studios, Kevin Feige, immer wieder schafft, Flair und Faszina-

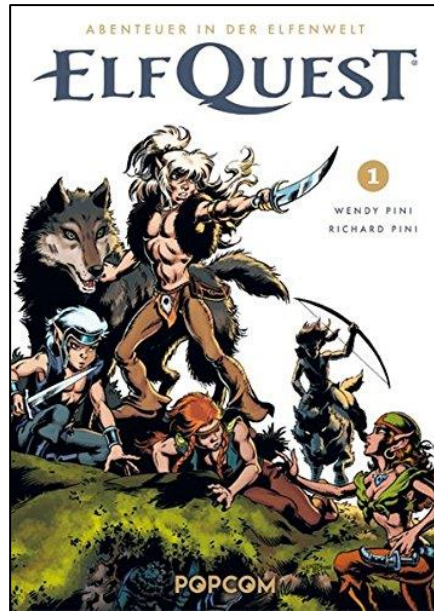


tion der Marvel Comic sehr originalgetreu auf die Leinwand zu bringen. Hierin besteht in meinen Augen der einzige Unterschied zu den DC Verfilmungen.

Terry Pratchetts Scheibenwelt

Er wird oft als Charles Dickens der 20. Jahrhunderts bezeichnet und tatsächlich gibt es daran nicht viel auszusetzen. Ganz ohne Zweifel ist der Kern seines Schaffens gleichzeitig auch der mit großem Abstand größte Teil seines Schaffens. 41 Romane wurden zu dieser fantastischen Welt von 1983 bis 2015 geschrieben, die mehr und mehr zum Spiegelbild unserer eigenen Welt wurde. Gerne hätte ich noch seine Gedanken zur Corona-Pandemie gelesen und was ihrerseits die Querdenker davon halten, aber leider starb der Autor März 2015. Sein letztes Buch hatte er meiner Meinung nach schon etwas vorher fertig gestellt, denn es war ein Abschied. In dem Buch stirbt Granny Wet-

terwachs, eine der Hexen, und die zentrale Figur der Reihe. Es ist eindeutig, dass Terry Pratchett seinen eigenen Abschied in dieser Form verfasst hatte, und dieses war das einzige Buch, bei dem ich während des Lesens weinen musste. Wie Terry Pratchett selbst sagte: „Die Feder ist vielleicht doch nicht mächtiger als das Schwert, doch die Druckerpresse könnte schwerer als die Belagerungswaffe sein. Nur ein paar Worte können alles verändern.“ Er hatte die



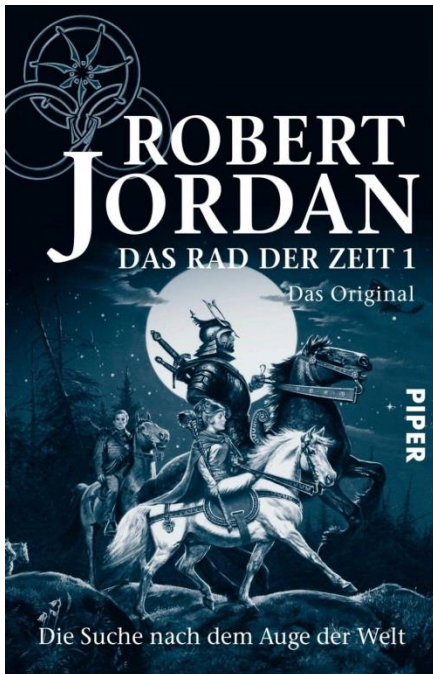
Dummheit der Menschheit durchschaut und kam zu dem Schluss: „Natürliche Dummheit schlägt künstliche Intelligenz um Längen. Jederzeit.“

Elfquest

Elfquest ist eine Comicserie, deren erste Ausgaben 1978 erschienen. Der Comic ist stilistisch irgendwo zwischen dem amerikanischen und dem japanischen Comicstil angesiedelt – zumindest, wenn man sich den Zeichenstil ansieht. Inhaltlich ist die Serie selbst nach heutigen Maßstäben noch sehr progressiv. In der Geschichte wird das Leben eines kleinen Stammes von Elfen erzählt, deren Vorfahren einst zur Erde reisten. Sie begrüßten die Urmenschen, doch diese erschlugen die meisten von ihnen und so flohen die Elfen und verbargen sich. Nach vielen Jahrhunderten vergaßen sie ihr Erbe und passten sich der Welt an. Cutter, der Anführer der Wolfsreiter, trifft eines Tages auf einen

anderen Stamm. Die Ältesten dieses Stammes sind Jahrhunderte alt und sie können sich an die Geschichte erinnern. Cutter ist entschlossen, die Vergangenheit zu offenbaren und die Wurzeln seines Volkes zu finden.

Elfquest ist eine intensive Geschichte voller Gefühle. Die Wolfsreiter kann man sich am besten als Hippiegemeinschaft vorstellen. Besonders herausra-



gend ist das Sexualleben, das keinerlei Regeln unterliegt. Da die Elfen sich auch telepathisch unterhalten können, würde es auch keinen Sinn machen, Geheimnisse voreinander zu haben. Deshalb geht man vollkommen offen miteinander um – ist das nicht schön? Und vor allem haben diese Elfen keine Probleme mit Homosexualität, Polygamie und Diversity. Sie nehmen alle so, wie sie sind, und deswegen sind sie auch heute noch ein wunderbares Rollenmodell.

Robert Jordans Rad der Zeit

Es gibt nichts, was so episch ist, wie George R. R. Martins *Song of Fire and Ice* oder *Der Herr der Ringe*? Falsch. Der Zyklus *Das Rad der Zeit* (erschieden von 1990 bis 2013) ist ungefähr dreimal so groß wie das, was George R. R. Martin bis jetzt geschrieben hat. Und – das ist das wichtigste – der Zyklus wurde nach 14 Romanen abgeschlossen (obwohl der Autor 2007 starb, wurde

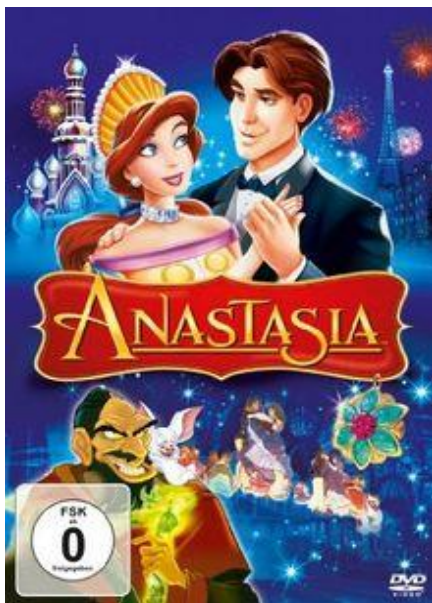
Brandon Sanderson beauftragt, die Serie nach dessen Aufzeichnungen zu beenden). Präsentiert wird eine komplexe Welt mit unglaublich vielen Details und eine wahrhaft epische Geschichte voller wiedergeborener Helden, Prophezeiungen, einem unendlichen Kampf zwischen Gut und Böse und Menschen, die selbst das Schicksal um sich herum verändern wie schwarze Löcher, die Lichtwellen umleiten. Und dazu gibt es das beste Magiesystem der Fantasy-Literatur. Das Beste daran aber ist, dass Amazon gerade die erste Staffel dazu produziert. Wollen wir hoffen, dass sie es nicht vermässeln.

Anastasia

Lange Jahre war Don Bluth für den Disney tätig, bis er sich Ende der 1970er mit dem Konzern überwarf. Er war unzufrieden, wie man die kreative Arbeit leitete, und gründete mit weiteren neun Disney-Zeichnern sein eigenes Studio. Tatsächlich waren

seine Produktionen in den 1980ern erfolgreicher als die des Maus-Konzerns, der sich nur langsam von dem Aderlass erholte. In den 1990ern wurde es stiller um ihn, doch 1997 kam sein Meisterwerk in die Kinos.

Anastasia, die Geschichte um die verschollene Zarentochter, wird mit viel Gefühl, liebenswerten Charakteren und toller Musik erzählt. Definitiv ist dies einer der besten Nicht-Disney-Filme. Doch nach der Übernahme der



Fox Studios durch Disney ver schwimmt das immer mehr. Wahrscheinlich wird in zwanzig Jahren keiner mehr wissen, dass dies eigentlich kein Disney-Film war und Anastasia wird längst ihren Platz im erlauchten Kreis der Disney-Prinzessinnen gefunden haben. Aber auch dann wird noch gelten: *Anastasia* ist einer der besten Zeichentrickfilme, die je produziert wurden.

Roborally

Seit vielen Jahren fällt die Wahl, welches Spiel man spielen sollte, wenn man eine Gruppe hat, die aus sechs bis acht Personen besteht, fast immer auf *Roborally*: Man muss pro Spielrunde in fünf Programmierschritten einen Roboter durch eine Fabrik fahren. Dummerweise wollen das alle anderen Spieler auch und es gibt Rempelen und so mancher Roboter findet sein Ende in einem Müllschacht oder den Pressen der Fabrik. Das großartige an dem Spiel ist, dass es umso mehr

Spaß macht, je mehr Personen mitspielen, und da man parallel spielt, gibt es auch keine langweiligen Wartezeiten. Diese Kombination bringt kurzweiligen Spielspaß, obwohl ein Spiel mindestens 90 Minuten dauert. Das hat das Spiel früher gut gemacht und diese Qualitäten gelten auch heute noch. Allerdings gibt es die Variante mit acht Spielern heute nicht mehr und die Spielfelder wurden verkleinert. Das waren zwei schlechte Ideen und es hat seinen Grund, warum die Erstausgabe bei Ebay mindestens 100 Euro und die Erweiterung bis zu 200 Euro kostet. So muss ich also etwas ein-



schränken: Die Originalversion des Spiels aus dem Jahr 1994 ist heute noch genauso gut wie damals. Die neue Fassung ist sicherlich nicht schlecht, aber insgesamt eine Verschlechterung.

Monty Pythons Flying Circus

Was soll man hier viel sagen? Ein Großteil des Schaffenswerks der Britischen Komikertruppe wurde veröffentlicht, als ich ein Kleinkind war. Dennoch ist der anarchische Humor auch heute noch immer unerreicht. 45 Folgen in 4 Staffeln erschienen von 1969 bis 1974. Viele Sketche sind Klassiker geworden, wie „Dead Parot“, „The Spanish Inquisition“, „The Deadly Joke“, „Slappy Fish Dance“ und noch so viele mehr. Viel hätte nicht gefehlt und die britische BBC hätte die Aufnahmen aus Kostengründen mit neuen Sendungen überspielt. Nur eine stetig steigende Nachfrage der Sketche aus den USA

führte zu einem Umdenken und rettete die Aufnahmen. Deswegen gibt es sie jetzt sogar in einer Remastered-Fassung zu sehen. Das Bizarreste aber ist: Es gibt sogar 47 Folgen, denn der bayrische Rundfunk hat mit Alfred Biölek als Produzenten 1972 zwei Folgen unter dem Titel „Monty Pythons Fliegender Zirkus“ veröffentlicht. Natürlich wurde das schnell vergessen, denn den verschmachten, deutschen Nachkriegshumor Anfang der 1970er traf dies ganz und gar nicht.

Und der Rest?

Natürlich hätte man auch *Doctor Who* erwähnen können, aber das wäre zu naheliegend. Die Serie hat aufgrund der langen Laufzeit und der Inkarnationen des Doctors immer wieder die Möglichkeit sich neu zu erfinden. Oder *Die Siedler von Catan*. Kein Brettspiel haben wir so oft gespielt - leider wohl zu oft und irgend-

wann hatte man sich abgespielt. Was noch? *Star Wars* und *Star Trek* sowieso. *Pokémon* und *Magic* und natürlich das kühle frische Bier, das wir hoffentlich bald wieder im Biergarten trinken können, wenn die Corona Pandemie nachgelassen hat.

Tags: Helden, Rollenspiel



Interview mit T. S. Orgel

geführt von Eva Bergschneider und Judith Madera

PHANTAST: Hallo Tom, hallo Stephan! Im Mai erscheint Euer neuer Roman *Behemoth*, Science Fiction über die Suche nach einem neuen Planeten. Warum müssen die Menschen die Erde verlassen? Und wie reisen sie durch den Weltraum?

Tom Orgel: Hallo Judith. Zuerst mal Danke für deine Interviewanfrage. Tja. Das ‚warum‘ ist so ein wenig das Übliche, Naheliegende. Rund 100 Jahre von jetzt an ist die Erde noch deutlich verwohnter als jetzt, und im Versuch, alles zu verbessern, haben die Menschen vieles verschlimmbessert und als Folge davon einen ordentlichen Teil der Erde unbewohnbar gemacht

(Australien zum Beispiel ist eine einzige Quarantänezone). Man hat zwar angefangen, Mond und Mars zu besiedeln, aber so wirklich eine Alternative ist das auch nicht. Als dann festgestellt wird, dass es in einem – vergleichsweise – nahegelegenen Sonnensystem einen bewohnbaren Planeten gibt, kratzen Mond, Mars und Erde eben alle Ressourcen zusammen, bauen drei so genannte ‚Weltschiffe‘ (jedes gut 2 km lang) und machen sich auf eine 150 Jahre dauernde Reise, um zu versuchen, es auf einem andere Planeten besser zu machen.

PHANTAST: Spielt die Handlung auf allen drei Generationenschiffen oder habt Ihr Euch auf

eines konzentriert? Und wie sieht es im Inneren aus? Gibt es dort zum Beispiel Pflanzen und Tiere?



© Birgit Mühleder

Stephan Orgel: Die Handlung spielt auf allen drei Schiffen, die sich im Laufe der Zeit deutlich auseinanderentwickelt haben. Die Zheng He wird von einem asiatischen Konsortium betrieben. Die meisten Menschen sind künstlich gezeugt und genmodifiziert. Es herrscht ein streng geordnetes Kastensystem. Privilegierte Schichten besitzen eigene Kabinen und sogar Gärten, in denen sie Obst und Gemüse anbauen können. Unmodifizierte gelten dagegen als Abschaum.

Auf der Tereschkowa ist die Ordnung dagegen schon lange zusammengebrochen. Warlord-Familien haben dort die Kontrolle übernommen und versklaven den Rest der Besatzung, der täglich um sein Überleben kämpft. Das Schiff bewegt sich am äußersten Limit und ist dringend auf Reparaturen angewiesen.

Das dritte Schiff, die Venta Shitru, hatte vor Beginn der Reise den Großteil der Besatzung in

Kälteschlaf versetzt, um Ressourcen zu sparen. Die meisten Arbeiten übernehmen Roboter und KI-gesteuerte Automaten.

Ein weiterer Schauplatz ist dann noch das unbekanntes Raumschiff, auf das die drei Schiffe im Verlauf ihrer Reise stoßen...

PHANTAST: Eva schrieb in einer Rezension auf phantastisches-lesen.com: „Die Romane von T.S. Orgel erzählen von der Welten-



rettung durch die einfachen Menschen“ – trifft dies auch auf *Behemoth* zu? Wer sind Eure Protagonist*innen?

Tom Orgel: Im Grunde schon. Auch in diesem Roman sind es nicht die hochdekorierten Offiziere und Kapitäne der Brückencrews, aus deren Sicht wir die Geschichte erzählen, sondern ... Wartungspersonal. Fußvolk.

Da ist zum Beispiel Laohu, ein genetisch modifizierter Sicherheitsbeamter auf dem Schiff der Erde, der mit dem heranrückenden Alter, Konkurrenz und seinem Gewissen kämpft, Helen und Rangi Hopper, die ein Wartungsshuttle des Mond-Schiffs fliegen und versuchen, das alternde Weltschiff zu flicken, Meg Tiali, Leiterin eines Außenteams des Mars-Schiffes, die sich mit Diplomatie versucht, Assa Lang, die eigentlich Nahrungsautomaten wartet, oder Nireesh Batra, der nur Soldat ist, weil er eigentlich Shuttle-Pilot sein wollte. Niemand von ihnen ist wirklich

darauf vorbereitet, Retter*in der Welt zu werden – alle versuchen nur zu tun, was ihrer Ansicht nach das Richtige ist.

PHANTAST: Wie seid Ihr auf den Titel *Behemoth* gekommen – und welchen Bezug hat er zum Inhalt?

Stephan Orgel: Der Behemoth ist ein alttestamentarisches Fabelwesen. Eine riesige, mysteriöse Kreatur, die meistens als Mischung aus Elefant und Flusspferd beschrieben wird. Der englische Philosoph Thomas Hobbes hatte ihn im 17. Jahrhundert als Sinnbild für Chaos und Krieg verwendet, gegen dessen Kräfte der Einzelne machtlos ist. Seine Überwindung ist demnach nur möglich, wenn die Menschen sich zusammenschließen.

Der Behemoth ist im Prinzip der Gegenspieler zum Meeresungeheuer Leviathan, der als Sinnbild für den übermächtigen Staat steht. Beide Kreaturen spielen in den Gesellschaftssystemen unse-

rer Raumschiffe eine Rolle. Der Behemoth steht außerdem für die unbekannte Gefahr, die auf dem fremden Raumschiff lauert. Das klingt zwar jetzt erstmal recht politisch, aber keine Sorge, wir wollen mit unseren Büchern ja niemanden langweilen. Also bleibt das alles nur im Hintergrund. Die Geschichte kann man auch ohne dieses Wissen genießen.

PHANTAST: Mit *Terra* erschien 2018 Euer erster Science-Fiction-Roman – was reizt Euch an dem Genre? Und wie haben eure Leser*innen auf den Genrewechsel reagiert?

Stephan Orgel: Grundsätzlich geht es uns darum, Geschichten zu erzählen. Da ist es uns beinahe schon egal, in welchem Genre sie sich abspielen. Fantasy und Science Fiction (zumindest wenn Letztere in ferner Zukunft spielt) haben dabei den Vorteil, dass man bei der Ausgestaltung an weniger Konventionen gebun-

den ist als zum Beispiel bei einem Historienroman. Da kann man sich so richtig schön austoben.

Wobei *Terra* in gar nicht mal so ferner Zukunft spielt und die Recherche deshalb am Ende auch den Großteil unserer Arbeit ausgemacht hat. Mit diesem Buch wollten wir einfach mal unsere eigene Vision von einer nicht allzu fernen Zukunft darstellen. Lustigerweise stellte sich beim Schreiben heraus, dass zwei unserer Fans ausgewiesene Experten in den Bereichen Astronomie bzw. Weltraumforschung sind und uns dann dankenswerterweise tatkräftig unterstützt haben. Man sieht also, dass mindestens zwei Leser sich über unseren Genrewechsel gefreut haben.

PHANTAST: Ihr lest auch gerne Science Fiction. Was war denn Eure „Einstiegsdroge“? Welche Romane haben Euch so richtig begeistert? Und welche Art von SF lest Ihr am liebsten?

Tom Orgel: Schwer zu sagen, weil so lange her. Die ersten zwei Science-Fiction-Bücher, an die ich mich erinnern kann, sind eine Kurzgeschichtensammlung, in der sich mir vor allem das gigantische „Der Vogel von den Sternen“ von Nelson S. Bond ins Gedächtnis gebrannt hat, und eine (vermutlich russische – ich finde sie bis heute nicht mehr) Geschichte um ein vergessenes Generationenraumschiff, in dem die Evolution sich ihren eigenen

Weg gesucht hat. Beide habe ich mit 9 oder 10 gelesen. Der nächste einschneidende SF-Roman war sicherlich *Neuromancer* – und natürlich *Per Anhalter durch die Galaxis* und *Strata*.

Heute lese ich in diesem Bereich vor allem Romane wie *The Expanse*, die mich restlos begeistern. Könnte viel mehr sein, aber das ist leider eine Zeitfrage. Im Moment beschränkt sich mein SF-Konsum weit mehr auf Filme und Serien.

Stephan Orgel: Mein allererster Kontakt mit der Science Fiction war *Angriff aus dem All* von Hans Kneifel, der ja auch etliche Perry-Rhodan Romane geschrieben hat. Das Buch steht heute immer noch in meinem Regal. Am meisten begeistert haben mich damals die Klassiker *Das große Spiel* und *Der Splitter im Auge Gottes*. Aktuell lese ich gerne chinesische Autoren, weil ihre Art zu schreiben irgendwie anders ist. Die *Trisolaris*-Trilogie von Liu Cixin hat es

mir zum Beispiel sehr angetan. Richtig überrascht war ich von *Dichronauts* von Greg Egan. Schräg – im wahrsten Sinne des Wortes, weil die beschriebene Welt ein Hyperboloid ist und alle Lebewesen entsprechend aussehen. Am Ende etwas schwer zu lesen, aber Egans Vorstellungskraft möchte ich mal haben.

PHANTAST: Ihr seid etablierte Verlags-Autoren. Gerade in der SF sind aber auch viele Selfpublisher*innen erfolgreich. Wäre das auch für Euch eine Option? Vielleicht für ein Herzensprojekt, das Ihr beim Verlag nicht untergebracht bekommt?

Tom Orgel: Möglich – aber eher unwahrscheinlich. Nicht, weil ich es in irgendeiner Form doof finde – sondern weil ich weiß, wieviel Arbeit darin steckt, die über das bloße Schreiben hinaus geht (ich habe mal Buchgestalter gelernt und ein Kunstmagazin herausgegeben). Und es gibt nur eine Möglichkeit, die Zeit dafür



frei zu machen: Schreib-Zeit. Die ist aber ohnehin schon knapp bemessen. Wenn ich die Wahl habe, schreibe ich lieber. Eine Kooperation mit einem Kleinverlag für Projekte, die bei den „großen“ nicht unterkommen, kann ich mir aber problemlos vorstellen.

Stephan Orgel: Das sehe ich wie der Tom. Ich freue mich über alle Arbeit, die mir über das Schreiben hinaus von anderen abgenommen wird. Schließlich steckt im Schreiben selbst ja schon genügend Arbeit.

PHANTAST: In *Terra* und *Behemoth* ist die Erde in einem katastrophalen Zustand. Wie düster seht Ihr die Zukunft unseres Planeten wirklich? Werden wir irgendwann in Müll und Hitze ersticken? Oder kriegen wir noch die Kurve?

Tom Orgel: Gute Frage. Grundsätzlich sind wir vorsichtige Optimisten. Auch unsere „Roman-

Erde“ ist noch nicht völlig verloren und es gibt zahlreiche immer noch laufende Projekte, die dort einiges verbessert haben. Ich denke, es wird einiges noch deutlich schlechter werden – aber wir können andererseits heute schon Helikopter auf dem Mars fernsteuern. Wie eine unserer Protagonistinnen sagt: Wir Menschen können zwei Dinge wirklich gut: Probleme verursachen – und Lösungen finden. Letztendlich geht es in unserem

Roman auch dieses Mal wieder genau darum: Hoffnung, den Willen, nicht aufzugeben, und Leute, die sich, allen Widrigkeiten zum Trotz, für andere einsetzen und dafür, dass am Ende alles ein wenig besser ist, als es zu Anfang aussah. Ja, ich denke, wir kriegen das hin.

PHANTAST: Ihr habt in anderen Interviews oft erzählt, dass Ihr auf der Autofahrt nach Leipzig gemeinsam Buchprojekte plant.



© Birgit Mühleder

Wann hattet Ihr denn in 2020/2021, also in der Buchmesse-losen Zeit, Gelegenheit, Pläne auszuhecken?

Stephan Orgel: Tatsächlich vermissen wir Leipzig nicht nur der Buchmesse wegen, sondern wirklich auch wegen dieser aus irgendeinem mystischen Grund besonders ergiebigen Autofahrten. Vielleicht liegt es am Thüringer Wald, durch den wir da immer fahren – immerhin wird

der sogar eine Rolle in unserem aktuellen Projekt spielen.

Jedenfalls hat im Corona-Jahr das gute alte Telefon wieder die Hauptrolle gespielt. Wie der Tom zwischen unseren Telefonaten auf neue Ideen gekommen ist, weiß ich nicht. Bei mir sind es jedenfalls ausgedehnte Wanderungen durch den Taunus.

PHANTAST: Welche Messe/Convention habt Ihr 2020 am meisten vermisst?

Tom Orgel: Ich habe definitiv drei Veranstaltungen (die ich nicht ranken will): die Buchmesse in Leipzig, die immer eine Art Buch-Bubble-Familientreffen ist, die Winterlesung im Drachwinkel und unsere – quasi – Haus-Veranstaltungen BuCon und Dreieich-Con, auch wenn wir hier wenigstens virtuell dabei sein konnten.

Stephan Orgel: Ja, so kann man das sagen. Wobei Leipzig zusätzlich noch als Stadt echt schön ist.

Allein dafür lohnt sich der Besuch.

PHANTAST: Wie erlebt Ihr beide die Pandemie-Zeit? Geht Ihr in etwa auf die gleiche Weise damit um? Oder leidet einer von Euch mehr unter den Beschränkungen als der andere?

Tom Orgel: Ich bin der von uns beiden, der deutlich weniger in der Welt herum reist, und der, der schon seit 10 Jahren sein Büro in der Wohnung hat. Außerdem wohne ich auf einem Dorf mit kilometerweit Natur buchstäblich vor der Haustür.

Insofern waren die Umstellung und Einschnitte ins Alltagsleben wohl deutlich geringer als für die meisten anderen Menschen. Die meisten Beschränkungen betreffen mich schlicht nicht, auch wenn es schon langsam mal Zeit wäre, wieder eine andere Stadt zu sehen – oder mal ein, zwei Tage „kinderfrei“ zu haben. Kinder im Distanzunterricht den ganzen Tag zu Hause machen



den Zeitplan schon straffer – und die Nerven etwas dünner. Aber im Großen und Ganzen kann ich mich nicht beschweren. Nur die sozialen Medien, seit Jahren meine „Kaffeeküche“ und Pausenraum im Home Office, machen inzwischen deutlich weniger Spaß.

Stephan Orgel: Neben dem Schreiben habe ich ja auch noch einen Brotjob mit einem Arbeitsweg von mehr als 50 Kilometern. Die Fahrzeit konnte ich vor Corona zwar gut mit Podcasts und Hörspielen überbrücken, seitdem ich im Homeoffice bin, habe ich dafür allerdings deutlich mehr Zeit für andere Dinge und muss auch nicht so früh aufstehen – man kann sich Corona damit also sogar ein kleines bisschen schönreden.

Aber im Ernst: Im Vergleich zu anderen geht es uns gut. Jedes Jammern wäre Jammern auf hohem Niveau. Wir vermissen zwar unsere Reisen und Restau-

rantbesuche, aber leiden müssen wir nun wirklich nicht. Wir sind weder krank noch betreiben wir irgendein Gewerbe, das zur Zeit am Boden liegt.

PHANTAST: Tom, Du hast Merchandise (T-Shirts, Tassen, Tassen und mehr) zu Euren Büchern und anderen Themen entworfen. Wie kam es dazu und wie läuft das Geschäft damit?

Tom Orgel: Es gab immer wieder mal Anfragen zu verschiedenen Sachen, vor allem den T-Shirts, die wir für Lesungen selbst gemacht (oder geschenkt bekommen) hatten, und als sich die Gelegenheit gab, einen GetShirts-Shop aufzumachen, habe ich eben einige Sachen, die auf der Festplatte versauert sind, umgesetzt. Ein wirkliches Geschäft ist es eher nicht (dafür bleibt bei diesem Modell im Moment noch zu wenig hängen) – mehr Spaß und Leser-Service: Es gibt jetzt eben die Shirts, die die Leute gern hätten, in einer

für uns wenig aufwändigen Form – und wenn uns etwas Neues einfällt, dann ist das so am schnellsten und für uns kostengünstigsten zu realisieren. Wobei es da natürlich Vorteile hat, Grafik-Designer zu sein. ;)

PHANTAST: Zum Schluss noch die Frage, was uns in nächster Zeit von Euch erwartet? Schreibt Ihr nun abwechselnd Fantasy und SF? Eure letzten Bücher waren zudem alle Einzelbände – bleibt es erstmal dabei oder ist auch wieder ein Mehrteiler geplant?

Stephan Orgel: Momentan arbeiten wir unter Hochdruck an einem unglaublich spannenden Hörspielprojekt. Wir bewegen uns damit wieder in die Richtung der Fantasy und ein bisschen auch der hohen Literatur (keine Angst, das klingt schlimmer ist es ist). Wie ich vorhin schon erwähnte, wird unter anderem der Thüringer Wald eine Rolle darin spielen. Ich weiß

nicht, wie viel wir darüber schon verraten dürfen, aber wenn es ankommen sollte, könnte sich daraus eine ganze Reihe entwickeln. Genügend Ideen haben wir jedenfalls.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Tom Orgel: Vielen Dank auch von mir für die wirklich interessanten Fragen. Bleibt gesund – und optimistisch!

Stephan Orgel: Oder, wie man in Coronazeiten sagt: Bleibt negativ!

Tag: [Space Opera](#)





Ray Bradbury
***Die Mars-
Chroniken***
Roman in Erzählungen

Diogenes

Autor: Ray Bradbury

Originaltitel: *The Martian Chronicles* (1950)

Übersetzer*innen: Peter Naujack,
Thomas Schlück, Margarete
Bormann

Verlag: Diogenes (2008)

Genre: Science Fiction

Taschenbuch

272 Seiten, 13,00 EUR

ISBN: 978-3257208634

Die Mars-Chroniken

Eine Rezension von Almut Oetjen

The Martian Chronicles erschien 1950 im Original und 1972 in deutscher Übersetzung. Bradbury legte 1997 eine überarbeitete Fassung vor. Während die erste Version im Jahr 1999 beginnt, setzt die Handlung der Neufassung im Jahr 2030 ein; außerdem enthält sie zwei neue Kapitel. Die Neufassung nebst Einführung von Bradbury ist bei Diogenes als *Die Mars-Chroniken* erhältlich. Die Chronologie besteht aus 28 datierten Einträgen, Kurzgeschichten, die entlang einer linearen Zeitlinie von der Kolonisierung des Mars durch die Menschheit und der Interaktion beider Spezies erzählen.

Im Januar 2030 fliegt die erste bemannte Rakete zum Mars. Die Erkundungsmission endet in

einem Desaster. Weitere Expeditionen folgen. Sie gelingen mal mehr, mal weniger. Die Pioniere gehen ähnlich vor, wie sie es von der Kolonisierung auf der Erde kennen. Die Machtverhältnisse kehren sich zugunsten der Menschen und einiger ihrer Krankheitserreger um. Von da an schreitet die Ausbreitung der Menschen auf dem roten Planeten unaufhaltsam voran. Wer sich ein besseres Leben auf dem Mars erhofft, verlässt die Erde, darunter Afroamerikaner*innen, die von rassistischen Weißen ausgebeutet werden, und alte Menschen, die dort ihren Lebensabend verbringen wollen. Irgendwann gibt es auf der Erde einen Atomkrieg, Überlebende fliehen zum Mars.

Sehnsuchtsort Mars

Es geht bei Bradbury nicht darum, unendliche Weiten und den Mars zu erforschen. Die Astronauten sind Eroberer, die den Weg für die Kolonist*innen bereiten sollen. Anfangs tötet ein Marsbewohner noch die Besatzung eines Raumschiffs aus Eifersucht (*Ylla*) und bekämpft damit die Vorhut der Eroberer, ohne sich dessen bewusst zu sein. Bald aber ereilt sie das gleiche Schicksal wie irdische Opfer des Kolonialismus. En passant erwähnt Bradbury, wie der Großteil der Marsbevölkerung durch von Menschen eingeschleppte Viren ausgelöscht wird. Zwischendurch aber bringt auch schon mal ein Astronaut den Rest der Crew ums Leben, aus Abscheu darüber, mit welchem Gestus sie den Marsianer*innen begegnen (...so hell des Mondes Pracht).

In *Der Marsianer* führt die Trauer über den Verlust von Familien-

angehörigen dazu, dass ein Ehepaar sich in einer Illusion verliert. *Die Wildnis* ist eine der beiden Erzählungen, die Bradbury 1997 in die überarbeiteten Chroniken aufgenommen hat. Darin verbringen die Freundinnen Janice und Leonora ihren letzten Abend auf der Erde, bevor sie am nächsten Tag zum Mars fliegen, wo ihre Ehemänner auf sie warten. Janice zeigt Leonora ein Foto ihres Hauses auf dem Mars, das ihr Ehemann Will für sie gebaut hat. Es sieht aus wie das auf der Erde. Die Frauen ziehen Parallelen zur Besiedelung der USA, zu den Planwagen, die heute durch Raketen ersetzt sind. Dies lässt sich weiterdenken: Menschen kamen aus Europa und besiedelten den amerikanischen Raum. Indigene Stämme wurden an den Rand der Ausrottung getrieben oder tatsächlich ausgerottet. Ab dem Jahr 2030 sind die Marsianer*innen dran.

Der Protagonist in *Usher II* heißt Stendahl und ist ein Liebhaber

von Literatur, insbesondere von Edgar Allan Poe. Er hat sich vom Architekten Bigelow auf dem Mars das Anwesen aus Poes *Der Untergang des Hauses Usher* nachbauen lassen. Die Vorgabe für den Bau: Ödnis, Traurigkeit, erdrückende Atmosphäre, modriger Schrecken, trostlose und schaurige Farben. Ausgestattet ist es mit Robotervampiren, künstlichen Gespenstern, sowie einer verborgenen Mechanik und Elektronik. Als ein Ermittler der Behörde für Moral in unangenehmer Absicht bei ihm auftaucht, lässt er ihn durch einen Androiden ersetzen, weil er mit dem Haus noch Heißes vorhat.

In *Die langen Jahre* erschafft ein Siedler, der isoliert und einsam auf dem Mars lebt, Androiden als Abbild seiner toten Familie. Sam Parkhill betreibt den ersten Würstchenstand auf dem Mars (*Schlechte Saison*). Aus seiner Perspektive bekommen wir mit, wie die „gute alte Erde“ im Atomkrieg untergeht.

Bradbury geht es nicht darum, Kolonialismus oder Imperialismus zum Hauptthema zu machen. Die menschliche *Conditio* steht im Zentrum, scheint in allen Geschichten durch, ebenso wie unsere Unfähigkeit, etwas besser zu machen. Der Kampf der Kulturen führt zur Verdrängung, zur Assimilation oder Beseitigung. Die Geschichten beginnen aus der Perspektive der Marsianer*innen. Bald schon gibt es aber einen Wechsel auf die menschliche Sicht.

Der rote Planet ist der neue blaue Planet

Gehen wir von der Handlungszeit aus, Januar 2030 bis Oktober 2057, finden die Ereignisse offensichtlich in der Zukunft statt. Die Menschen und ihre Lebensumgebung auf der Erde sind aber in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts verortet. Wären die Zeitangaben nicht, hätten wir es mit einer Parallelwelt „Mars“ Ende der 1940er Jahre zu tun.

Man kann auf dem Planeten problemlos atmen, da die Atmosphäre der irdischen gleicht. Es finden sich die gleichen Menschen wieder wie auf der Erde. Sie machen Fehler, und die wenigsten von ihnen lernen daraus, durchlaufen einen sie verändernden Erfahrungsprozess. Bradbury gelingt eine episodenhafte Beschreibung der US-Mittelschicht in einer Kleinstadt als Zukunftsgeschichte. Wie er in der Einführung schreibt, war sein großes Vorbild Sherwood Andersons *Winesburg, Ohio*, von dem er sich ein Stück weit auch gleich in der ersten Geschichte verabschiedet. Sie beginnt mit dem Ende eines Ohio-Winters.

Vermarktet, oft genug auch rezipiert, wird *Die Mars-Chroniken* als Science Fiction. Sie sind in soweit Science Fiction, als darin eine technologische Vision nachvollziehbar ist, wie der Aufbruch ins All und die Erkundung neuer Welten mit Raketen. Technische Aspekte werden allerdings nur

am Rande erwähnt. Am weitesten entwickelt ist ein Ausflug in Gefilde, die wir heute als virtuelle Realität kennen. Dennoch erzählt Bradbury viel darüber, in welcher Welt die Menschen in der Zukunft leben.

Die Mechanismen des Miteinanders der Menschen, Rassismus, Sexismus und Xenophobie werden explizit thematisiert und überstehen erfolgreich die Reise zum Mars.

Bradburys Roman ist ein frühes Beispiel für die Art von Science Fiction, die sich als mit Zukunft angereicherte Gegenwart bezeichnen lässt. Darüber hinaus ist es realistische Kleinstadtgeschichte, fatalistischer Sozialkommentar, Satire, Romanze, Horror.

Bradburys Handlungswelt ist ein System mit zwei Entwicklungsgeschwindigkeiten. Während das technologische Subsystem sich mit hoher Geschwindigkeit entwickelt, ist das soziale Subsystem nicht nur langsam, sondern

ausnehmend träge. Die Menschen haben sich im Leben eingerichtet, sind im Kern überwiegend konservativ und reagieren zumeist auf Sachzwänge, die Veränderungen in ihrer Lebensumwelt erzeugen. So ist es möglich und plausibel, dass Verhältnisse auf der Erde auf dem Mars nachgebildet werden. Dies geht soweit, dass das Haus kopiert wird und tote Familienangehörige reproduziert werden, die äußerlich den Toten ähneln, aber keinen Bezug zum Leben und zur Welt herstellen können.

Fazit

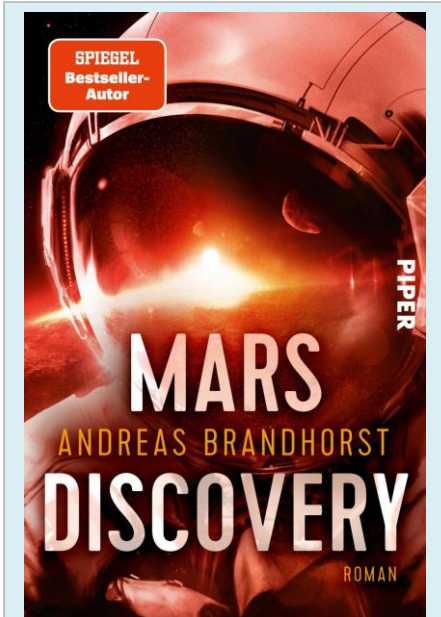
Für Bradburys Figuren ist der rote Planet ein Sehnsuchtsort, auf den sie ihre Träume und Hoffnungen projizieren, von einem allgemein besseren Leben, der Befreiung von Fesseln wie öko-

nomischer Abhängigkeit. Die Menschen sind zwar grundsätzlich unterschiedlich, aber es setzt sich als dominante Strategie durch, den Planeten zu erobern und in der Folge auszubeuten und zu zerstören. Im Grunde machen sie also das, was sie auf

der Erde bereits praktiziert haben. Das Personal der Geschichte ist durch die Nähe zur Realität seiner Zeit zum Teil sexistisch, rassistisch oder einfach nur dumm.

Tags: Klassische Phantastik





Autor: Andreas Brandhorst
Verlag: Piper (2021)
Genre: Space Opera

Klappenbroschur,
464 Seiten, 18,00 EUR
ISBN: 978-3492705134

Mars Discovery

Eine Rezension von Almut Oetjen

Ein Kindheitstraum wird wahr

Kinder wachsen auf mit Blick auf die Sterne, einer diffusen Vorstellung vom Universum und vom Himmel, träumen von Raumschiffen und der Reise zu fernen Welten; oder, wie es in *Star Trek* heißt, Galaxien, „die nie ein Mensch zuvor gesehen hat“. War der kindliche Sehnsuchtsort früher einmal der Mond, wurde es später der Mars.

Andreas Brandhorst beginnt den Prolog von *Mars Discovery* auf einem Friedhof und lässt ihn enden mit einem kindlichen Blick in die Sternenwelt sowie der geflüsterten Ankündigung für die toten Eltern der kleinen

Eleonora Delle Grazie: „Wenn ich groß bin, komme ich zu euch“. Dadurch ist nahezu alles, was folgt, motiviert.

Eleonoras Eltern kamen während einer geheimen Marsmission ums Leben. Sie wuchs bei ihrem Großvater Francis auf und wollte schon früh Astronautin werden. Später wird sie Captain des Raumschiffs Mars Discovery, das auf eine Mission zum Mars geschickt wird und einen Einwegflug vor sich hat.

Die 13-köpfige Besatzung hat wie eine Arche 100 Kryobehälter mit Samen, Embryonen und Eizellen dabei und soll den Mars besiedeln. Tatsächlich besteht die Mission noch aus einem

weiteren Auftrag, der zu Beginn geheim ist. Die Crew soll auf dem Mars eine außerirdische Anomalie untersuchen, vermutlich ein Raumschiff, und notfalls zerstören.

Nach der Landung auf dem Mars macht sich Eleonora mit fünf Crewmitgliedern auf den Weg zu der Anomalie. Es kommt zum Kontakt, den sie nicht alle überleben. In der Folge beginnt ein Teil der Besatzung mit der Umsetzung des Marsprojekts, ein anderer begibt sich bald auf den Weg ins All. Die Anomalie, ein außerirdisches Objekt, fliegt Richtung Erde.

Eine Space Opera ohne Soap

Die Bezugsangabe für die Rezension des neuen Romans von Andreas Brandhorst ist Heft 16, „Space Opera“. Seit der Begriff in der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts eingeführt wurde, in eher despektierlicher Absicht als eine Art Soap Opera im Welt-

raum, hat er seine inhaltliche Auffüllung verändert. Von einer engen Definition hat man sich verabschiedet, es werden eher vielfältige Eigenschaften als eine verbindliche Checkliste beschrieben.

Die Space Opera wird heute anders verstanden und hat sich auch der Hard SF stärker annähert. Haupthandlungsort ist der Weltraum. Die Welt, die uns so vertraut erscheint, befindet sich in der Auflösung. Der Protagonist/die Protagonistin begibt sich auf eine Suche, um das Ende der Welt zu verhindern. Dabei kommt es zu einer Begegnung, die man als Romanze bezeichnen kann, außerdem zum Kontakt mit Aliens.

Da es sich um eine Opera handelt, stehen zumeist Menschen im Vordergrund, die als überlebensgroße Charaktere opernhafte Probleme zu bewältigen versuchen und nicht besonders in die Tiefe entwickelt sind.

Das Narrativ entwickelt sich trichterförmig im Raumzeit-Gefüge

Die Marsepisode nimmt nur einen kleinen Teil des Romans ein. Zu Beginn ist die Erzählung noch geradlinig gehalten und umfasst einen vergleichsweise kurzen Zeitraum. Im weiteren Verlauf wird sie zunehmend verwinkelt, kryptisch, arbeitet mit Andeutungen und Abstraktionen und begibt sich schließlich in die Sphäre der Esoterik.

Sind die beiden ersten Teile auch ein literarischer Dialog mit anderen Autoren, vor allem Liu Cixin's *Trisolaris*-Reihe, Neal Stephenson's *Amalthea* und Daniel Suarez' *Daemon*, in der Wissenschaft würde es heißen: eine Kommunikation über den Stand der Forschung stellt Andreas Brandhorst im Rest, um in diesem Bild zu bleiben, seine weiterführenden Überlegungen vor. Dabei erzeugt er im Text wie auch in Fußnoten eine Anbin-

dung an das eigene Werk (wie *Das Schiff*, *Die Eskalation*, *Das Erwachen*), die darauf schließen lässt, dass er einen mit seinem Namen verbundenen Mikrokosmos schafft, dem er diesen Text hinzufügt.

Die Dinge, welche in *Mars Discovery* geschehen, die Entwicklung der Charaktere und die Wege, die diese gehen, beginnen langsam, werden miteinander verzahnt, steuern auf ein Ziel zu, das nicht nur asymptotisch gegen die Unendlichkeit läuft, sondern auf gewisse Weise auch in den Exzess mündet. Einen Exzess, in dem die Unsterblichkeit ebenso sichtbar wird wie die Auslöschung ganzer Welten, die einer schon fast sinnentleerten Mechanik folgt.

Brandhorst entwickelt zwei Themenkreise, Maschinenintelligenz und Transhumanismus, die er im Verlauf der Erzählung zusammenführt und mit anderen narrativen Elementen anreichert.

Maschinenintelligenz überschreitet die technologische Singularität

Das Archäon, eine uralte Maschinenintelligenz, bereinigt das Universum, assimiliert andere Maschinenintelligenz und ver-

nichtet organisches Leben. Die irdische Maschinenintelligenz Goliath weiß davon und versucht Maßnahmen zu ergreifen. Goliath betreibt unter Verwendung eines Botnetzes ständige Selbstoptimierung und beobachtet seine Umwelt genau. Er bietet



den Menschen die Kooperation an, das Ende aller Feindseligkeiten. Die Menschen sollen sich von den Göttern abwenden, für die sie Blut vergießen. Auch Eleonoras Entwicklung ist auf sein Ziel ausgerichtet.

Nachdem eine Maschinenintelligenz wie Goliath die vielbeschworene technologische Singularität, wie sie Ray Kurzweil in *Menschheit 2.0. Die Singularität naht*, diskutiert, hinter sich gelassen hat, können wir sie nicht mehr verstehen. Goliath kann die KI der Mars Discovery, Amelie, dazu bringen, die Crew zu täuschen und diagnostische Algorithmen zu manipulieren.

Transhumanismus und Grenzüberschreitung

Alles in *Mars Discovery* ist ausgerichtet an Eleonora, die irgend-

wann von einer rein organischen Lebensform in eine Androidin mit digitalem, damit beliebig oft übertragbarem, Bewusstsein transformiert wird.

Der Transhumanismus ist definiert als technologische Erweiterung menschlicher Möglichkeiten, enger gefasst als Upgrade des menschlichen Körpers über Verschmelzung mit Technologie. Die Transformation Eleonoras geht jedoch einher mit dem völligen Verlust des Organischen, weshalb fraglich ist, ob der Endzustand Eleonoras noch menschlich ist, Verstand und Gefühl nur Simulacrum sind.

Technisch ist Eleonora nach der Transformation ein Maschinenwesen. Denkt man an A. M. Turings „Computing Machinery and Intelligence“ (Mind 59, Heft 236, 1950, S. 433-60) mit Blick auf die darin enthaltene neurologische Argumentation (Können

Maschinen denken?) weiter, ist Eleonora zugleich auch keine Maschine, weil sie fühlen, Wut, Zweifel, Niedergeschlagenheit empfinden kann, Bewusstsein hat. Aber wer weiß schon, was nach Erreichen der technologischen Singularität geschieht? Vielleicht greift die neurologische Argumentation dann gar nicht mehr.

Fazit

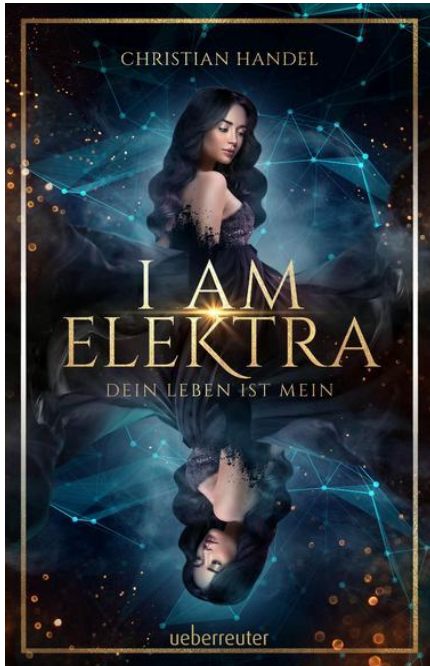
Zusammenfassend lässt sich sagen, dass *Mars Discovery* lesenswerte Science Fiction ist, die als Kindertraum beginnt, Space Opera wird und zunehmend angereichert wird durch Elemente der Hard SF und der Esoterik.

Tags: Space Opera, Deutschsprachige Phantastik

Wie schreibt man ein ungeplantes Sequel?

Ein Werkstattbericht von Christian Handel

Um gleich mit der Tür ins Haus zu fallen: den ultimativen, alleingültigen Schlachtplan kenne ich gar nicht. Jeder geht beim



Schreiben anders vor – das gilt für eine ungeplante Fortsetzung ebenso wie allgemein für das Verfassen eines Romans. Ich kann euch aber verraten, wie ich das gemacht habe.

Im Frühjahr erschien mein Jugendroman *I am Elektra*, der chronologisch an das 2019 erschienene *Becoming Elektra* anknüpft, die Geschichte jedoch aus der Sicht einer anderen Protagonistin erzählt.

Warum überhaupt ein Sequel?

Dazu muss man wissen, dass *Becoming Elektra* nicht nur mein erstes Jugendbuch war, sondern auch mein erster Roman in ei-

nem Publikumsverlag. Und es war das erste Manuskript, das ich schrieb, nachdem ich einen Vertrag unterzeichnet hatte. Darüber hinaus spielte diese Geschichte mehrere Jahrzehnte in der Zukunft, wohingegen mein Debüt eine Märchenfantasy in einer mittelalterlich anmutenden Welt war. Kurz gesagt: Ich hatte das Gefühl, mich neu beweisen zu müssen.

Für das Manuskript entschied ich mich für eine bestimmte Heldin – und ihre persönliche Geschichte. Die *Elektra*-Reihe spielt in einer nahen Zukunft, in der das Klonen von Menschen erlaubt ist: ein Thema, das mich dazu verleitet hat, auch viele

moralische Fragen im Buch aufzugreifen. Im Mittelpunkt steht jedoch eine Siebzehnjährige und ihre Entwicklung von einem hilflosen Klon hin zu einer selbstbestimmten Frau, die ihr Schicksal in die eigenen Hände nimmt. Diese Geschichte erzählt das Buch m. E. komplett. Dann kam mir jedoch die Idee für eine Schlusszene, mit der ich die Leser*innen noch mal richtig schocken wollte. So etwas funktioniert ja auch sehr gut in Hollywood-Filmen. Meine Lektorin war begeistert und wir dachten beide, das Publikum würde es auch sein. War es auch. Nur anders als erwartet.

Die Leser*innen schrieben nicht nur mir, sondern auch dem Verlag, dass sie unbedingt wissen wollten, wie es weitergeht. Damit hatte ich nicht ganz gerechnet, denn das war eine Frage, die ich mir selbst noch nicht beantwortet hatte. Zudem schrieb ich gerade an einem ganz anderen Buch: *Rowan & Ash* ist High Fan-

tasy in einem märchenhaft-düsteren Mittelalter, in dem sich ein Herzogssohn und ein Prinz die zueinander verlieben.

Danach allerdings wagten der Verlag und ich uns an ein Sequel. Ein paar vage Ideen hatte ich immerhin: Um Elektra sollte es diesmal gehen, nicht um Isabel. Elektra, die kein Klon ist, aber die zu Beginn des Buches in einem neuen Körper aufwacht...

und um ein paar Details, die ich aus Spoilergründen nicht verraten möchte. Aber was dann? Und wie löst man so eine Geschichte befriedigend auf?

Recherche in der eigenen Welt

Zuerst musste ich mich noch einmal mit Band 1 vertraut machen. Das heißt, ich habe die Geschichte noch einmal gehört



© privat

(zum Glück gibt es ein Hörbuch), im Buch gelesen und mir Notizen gemacht (welche Augenfarbe hatte noch mal Elektras Verlobter Phillip? Und wie heißt der Typ, auf den ihr Bruder Hektor so steht?).

Zu diesem Zeitpunkt habe ich mir gewünscht, ich hätte von Anfang an geplant, einen Zweiteiler zu schreiben. Dann hätte ich doch sicher die wesentlichen Informationen wie das Aussehen der Figuren und bestimmter Schauplätze und einige Regeln der Welt schön ordentlich und lexikalisch nachvollziehbar aufgeschrieben. (Jedenfalls rede ich mir gern ein, genau so würde ich dann vorgehen). Immerhin hatte ich bereits die ganzen Notizen säuberlich abgeheftet, die ich beim Planen und Schreiben von *Becoming Elektra* erstellt hatte.

Booster für Kreativität und Effektivität

Was mir außerdem sehr geholfen hat: Ich arbeite bei jedem Projekt

mit zwei oder drei unterschiedlichen Songs, die ich beim Plotten, beim Spazierengehen und Nachdenken über Handlung und Figuren und – ab und an – beim Schreiben in Dauerschleife höre. Der große Vorteil für mich ist, dass mich das Hören der Songs mental sofort in die Geschichte und zu den Charakteren katapultiert. Und das nicht nur während des Schreibens, sondern offenbar auch Jahre danach.

Als ich mit dem Ausarbeiten der Geschichte, die *I am Elektra* wurde, begann, spielte ich deshalb wieder diese Songs ab – und suchte mir einen zusätzlichen Song, der stellvertretend für das Sequel steht. Das hat mir unglaublich geholfen. Vor allem, als Isabel, die Protagonistin von Band 1, als Nebenfigur in Band 2 auftauchte. Pinks „What about us“ aufs Ohr und ich habe mich ihr umgehend wieder sehr verbunden gefühlt.

Ein schöner Side Effekt: Wenn ich mich an das Manuskript in

der Entstehung setze und solche Songs abspielen lasse, komme ich in der Regel sofort in den Flow, starre nicht ewig auf den Bildschirm, sondern kann mit dem Tippen direkt loslegen. Für mich ist das ein echter Kreativitäts- und Produktivitäts-Booster.

Neue Orte in einer bekannten Welt

Was mir bei dem Sequel wichtig war: Diejenigen, die den ersten Teil liebten, sollten sich einerseits auch im zweiten Teil wohl fühlen und liebgewonnenen Figuren begegnen – gleichzeitig wollte ich sie jedoch auch überraschen und ihnen Unerwartetes bieten.

Einige Leser*innen erzählten mir zum Beispiel, dass ihnen die ungewöhnlichen Schauplätze in *Becoming Elektra* sehr gut gefallen hatten, wie etwa das Holo-Restaurant Atlantis. Deshalb dachte ich darüber nach, wie ich ihnen mit dem zweiten Teil ein ähnliches Erlebnis würde bieten können. Sie einfach noch mal im

gleichen (oder einem anderen) Holo-Restaurant an den Tisch zu bitten, hätte sicher nicht den Wow-Effekt ausgelöst, den ich mir wünschte. Also überlegte ich mir neue Settings bekannter Orte, die ich erneut futuristisch verfremdete: zum Beispiel eine Theaterbühne.

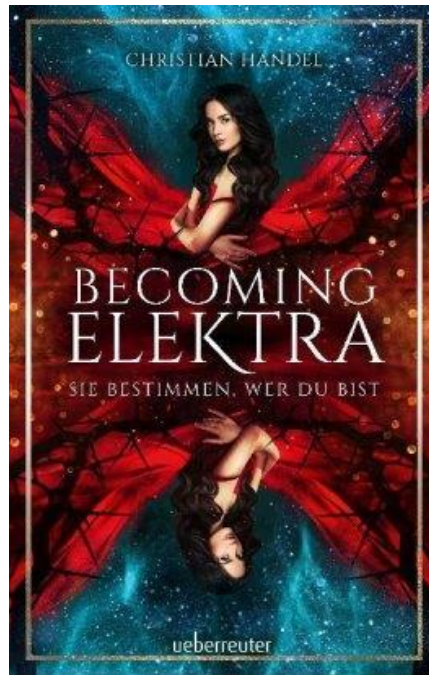
Dadurch konnte ich mich auch gut selbst motivieren, denn neue Facetten dieser Nahzukunftszeit zu entdecken bereitet mir in der Planungsphase eine immense Freude.

Ein neuer Blickwinkel

Sehr schön war es auch, Charaktere, die wir vorher nur aus der Interaktion mit Isabel in ersten Teil kennenlernten, jetzt mit den Augen von Elektra zu betrachten – Isabels Original und somit in gewisser Weise ihre Erzfeindin. Obwohl sich in *Becoming Elektra* indirekt lange Zeit scheinbar alles um sie dreht, taucht Elektra im ganzen Buch überhaupt nicht auf.

Wie spannend war es für mich, diese Figur jetzt kennenzulernen – und sie ebenfalls auf ihrer Reise zu begleiten: von der snobistischen Millionenerbin hin zu dem Menschen, der in ihrem Herzen bereits die ganze Zeit geschlummert hat.

Das erlaubte es mir, erneut ein moralisches Thema im Mittelpunkt stehen, artverwandt mit dem des ersten Teils, aber dennoch anders. Und das Beste: Ich



durfte eine Vorgeschichte neu entwickeln, die in *Becoming Elektra* bereits angelegt war, ohne dass ich es wusste. Und indem ich diese in *I am Elektra* nach und nach enthüllte, konnte ich einige Ereignisse, von denen man glaubte zu wissen, wie sie abgelaufen waren (in *Becoming Elektra* geht es auch um die Aufklärung eines Mordfalls und das Aufdecken der Motive, die zu dieser Tat geführt haben), noch einmal auf den Kopf stellen. Ganz nach dem Motto: Ihr dachtet, ihr wisst, was damals passiert ist – aber ihr habt euch ziemlich geirrt.

Das Sicherstellen der Kontinuität

In Filmen und Serien gibt es Personen, die genau darauf achten, dass man sich nicht in Widersprüchen verstrickt. Dass die Figuren einer Szene, die über zwei Tage gedreht wird, nicht an den beiden Tagen unterschiedliche Klamotten tragen.

Wer selbst schreibt, weiß, wie blind man für Fehler und Stolpersteine in seiner eigenen Geschichte werden kann. Deshalb habe ich mir nach dem Schreiben und Polieren des ersten Entwurfs auch Hilfe geholt. Noch bevor meine Lektorin das Manuskript erhalten hat, schickte ich es an zwei Testleserinnen, die den Vorgänger sehr geliebt hatten.

Die beiden durchkämmten mit Argusaugen das Manuskript, fanden tatsächlich zwei kleine Widersprüche zu Band 1 und stellten die richtigen Fragen, die mir klarmachten, wo der Text selbst noch unklar war. (An dieser Stelle noch einmal ein großes Dankeschön an meine Autorenkollegin Julianna Grohe und ihre Tochter, denen aus eben diesem Grund *I am Elektra* auch gewidmet ist).

Wie man ein Sequel vom Sequel verhindert

Die beiden Testleserinnen halfen mir auch, eine für mich ultimati-

ve Frage zu beantworten: Wie beende ich den Roman so, dass das Publikum nach Erscheinen nicht nach einem dritten Teil ruft?

Wie vorhin erwähnt liebe ich Schocker und ich war tatsächlich versucht, *I am Elektra* noch einmal mit einem enden zu lassen. Allerdings war ich mir auch sicher, dass ich keinen dritten Teil schreiben wollte. Das liegt daran, dass in meinen Jugendbüchern

meine Protagonistinnen und ihre persönliche Entwicklung im Mittelpunkt stehen. Und diese Reisen hatten sowohl Isabel als auch Elektra meiner Ansicht nach in ihren jeweiligen Büchern zu einem befriedigenden Punkt geführt.

Durfte ich mir also erlauben, das Publikum zu schocken und eine bestimmte Frage den Vermutungen der Leser*innen überlassen? Meine beiden Testleserinnen



© privat

meinten: auf keinen Fall! Deshalb besitzt *I am Elektra* nicht nur zwei, sondern drei Epiloge. Ich weiß, das klingt ziemlich schräg, aber wenn ihr die Bücher lest, versteht ihr, warum es in beiden Fällen mehr als einen gibt.

Das Gute ist: So konnte ich das Ende schreiben, das ich zunächst im Kopf hatte. Daran angeknüpft spielt, einige Monate später, ein dritter Epilog, der die wichtigsten Fragen, die Epilog 2 aufgeworfen hat, beantwortet. Auch das bestätigten mir meine Testleserinnen.

Wer sich schocken lassen möchte, hat die Wahl

Wer sich schocken lassen möchte, hat jetzt also die Wahl: Derje-

nige oder diejenige kann beim Lesen einfach nach dem Epilog 2 aufhören. Wer Antworten auf die drängendsten Fragen will, liest einfach weiter. Ein Experiment, das hoffentlich aufgeht.

Heißt das nun, es wird niemals einen weiteren Roman aus der *Elektra*-Welt geben? Eines habe ich inzwischen gelernt: Sag niemals nie. Die Zukunftswelt der Reihe und die Figuren mag ich. Vielleicht kehre ich eines Tages – in welcher Form auch immer – noch einmal dorthin zurück.

Falls ich tatsächlich irgendwann ein Sequel schreibe, krame ich wohl diesen Werkstattbericht hervor und schaue, wie ich dabei am Geschicktesten vorgehe.

Denn natürlich habe ich mir auch schon wieder keine organisierten Notizen gemacht ;-)

In diesem Sinne: viel Spaß beim Schreiben – Sequels sind Abenteuer für sich. Nicht ohne Stolpersteine, aber aufregend, überraschend und dankbar!

[Rezension zu *Becoming Elektra*](#)

[Interview mit Christian Handel](#)

Tags: [Deutschsprachige Phantastik](#)

Steampunk Akte Asien

Eine Rezension von Judith Madera



Herausgeberin: Grit Richter
 Verlag: Art Skript Phantastik
 (2020)
 Illustratorin: Trudy Wenzel -
 Synticyfaye
 Reihe: *Steampunk Akten*
 Genre: Steampunk/Steamfantasy

Klappenbroschur
 240 Seiten, 13,80 EUR
 ISBN: 978-3945045121

Mit *Steampunk Akte Asien* bekommen die *Steampunk Akten* von Art Skript Phantastik eine reizvolle Fortsetzung mit fernöstlichem Setting. Wo uns in *Steampunk Akte Deutschland* noch ein Archivar von der Geheimorganisation *Schmetterling* auf die Geschichten einstimmte, begleiten wir dieses Mal eine *Nachtfalter*-Archivarin in Interludien, die die einzelnen Beiträge miteinander verbinden.

Auf ihrer Suche nach Informationen gräbt die Archivarin so manch spannende Geschichte aus und in allen spielen die Knochen der Erde eine besondere Rolle: Magische Knochen von unbekannter Herkunft, die Energie für bizarre Maschinen liefern.

Manche sagen, es handle sich um die Knochen von Göttern, die einst auf der Erde wandelten.

Die Entdeckung dieser Knochenenergie hat den bekannten Verlauf der Geschichte verändert und so befinden wir uns in allen Kurzgeschichten in einer Art Paralleluniversum mit vielen Ähnlichkeiten zur Realität. So treten die europäischen Länder auch hier als Kolonialherren auf. Die Geschichten spielen in zehn asiatischen Ländern: Papua-Neuguinea, China, Japan, Myanmar (Birma), Südkorea, Sumatra/Indonesien, Südkorea, Tibet, Singapur und Nepal. Auch der Zeitrahmen unterscheidet sich und reicht von „Bonepunk“ (vor 200 v. Chr.) über „Mechanis-

tpunk“ (bis 1450 n. Chr.) und „Clockworkpunk“ (bis 1750 n. Chr.) hin zu „Steampunk“ (bis 1860 n. Chr.) und „Dieselpunk“ (bis 1910 n. Chr.). Durch die verschiedenen Schauplätze und Zeiten sind die Beiträge sehr unterschiedlich:

Werner Graf eröffnet mit „Khakhua“ 1000 v. Chr. und erzählt, wie ein junger Jäger zum Gejagten wird. Seine einstigen Freunde halten ihn für einen Khakhua, einen bösen Geist, der getötet und in einem Ritual gegessen werden soll. Auf seiner Flucht entdeckt er das Geheimnis der Knochen und den Ursprung des *Nachtfalters*. Ein düsterer und morbider Einstieg, der auf das Thema der Anthologie einstimmt: die Knochen der Erde und ihre unheimliche Energie.

„Abbitte“ von Annika Sylvia Weber ist in Form eines Briefes an einen Herrscher in Myanmar 300 v. Chr. verfasst. Der Verfasser beschreibt darin, wie er einen

Erdpalast bauen ließ und dieser kurz darauf nur noch eine Ruine war – und er erzählt von einem Invaliden und dessen blinden Sohn, deren Schicksal von den Knochen beeinflusst wurde. Der Ton des Briefes ist betroffen und verstört, doch so ganz will der Funke nicht überspringen.

„Ein in Eis gebranntes Herz“ spielt in Südkorea im frühen 19. Jahrhundert. Kibum wurde von einem Dokkaebi (einem koreanischen Märchenwesen) verflucht und spürt keine Emotionen mehr. Er wurde zum Außenseiter, seine Welt kalt und leer. Nun jagt und tötet er die Wesen. Tina Somogyi hat mit Kibum einen zweifelhaften Helden geschaffen, dessen Schicksal man bedauert – gleichzeitig verachtet man ihn für seine Taten. Wenig Steampunkflair, dafür ein spannender mythologischer Hintergrund.

Auch „Knochen, Einsamkeit und Orchideen“ spielt im 19. Jahrhundert. Dieses Mal befinden

wir uns in Sumatra (Indonesien): Der Protagonist berichtet vom Schicksal des Engländers Sir Thomas Stamford Raffles, einer historischen Figur, die tatsächlich erstmals die Riesenblume *Rafflesia arnoldii* beschrieben hat. Auch der Ausbruch des Vulkans Krakatoa fand 1883 statt – allerdings schmückt Robert Friedrich von Cube dieses Ereignis phantastisch aus und erzählt vom Kampf gegen das Allschwarz mittels steampunkiger Erfindungen. Eine der besten Geschichten dieser Anthologie.

Louise Hoffman entführt uns in „Der Traum von Freiheit“ ins China des Jahres 1644. Die Große Mauer droht unter dem Ansturm der Tartaren zu fallen. Der Einsatz des Großen Drachen, der im Innern der Mauer angekettet ist, soll die Chinesen retten. Währenddessen verfolgt eine Fuchsfée ihre eigenen Ziele. Eine stimmungsvolle Geschichte, die den Einsatz der Knochen zum Bau von Maschinen zeigt.

„Die Knochen der Götter“ von Thomas Heidemann ist eine phantastische Kriminalgeschichte: Inspektor Song Ying bekommt es nicht nur mit einem mysteriösen Mord, sondern auch mit den Knochen böser Maya-Götter und einem Attentat zu tun. Steampunkiger Höhepunkt der Geschichte: Der Kampf des kaiserlichen Dampfdrachen gegen einen besessenen Menschen mit Maschinenrüstung. Hier reißen sich viele kurze Szenen aneinander, was sich insgesamt gut

und spannend liest, doch zum Ende hin geht es etwas zu schnell.

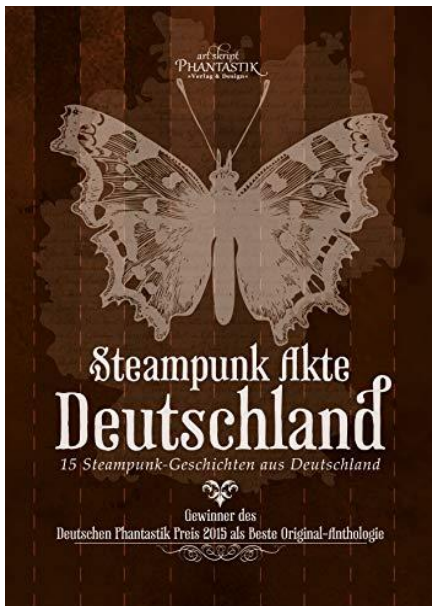
„Mond und Ozean“ erzählt eine sehr ruhige, berührende Geschichte über ein Mädchen in Tibet, das gerade seine Großmutter verloren hat. Als letztes Geschenk erhält sie einen mysteriösen Würfel, dessen Geheimnis sich nach einer Wanderung durchs Gebirge offenbart. Mia Faber schreibt sehr atmosphärisch und zeigt eindrucksvoll, wie sehr leise Töne bewegen und sich ins Gedächtnis brennen können.

Nele Sickels „Werf Bohnen auf Dämonen“ handelt von Zwillingen, die sich im Jahr 1596 auf einem Fest in Kyoto nach längerer Trennung wiedersehen. Man spürt sofort die enge Bindung zwischen Bruder und Schwester, die es inmitten der Feierlichkeiten mit einem echten Oni, einem Dämon, zu tun bekommen. Die historische Kulisse in Japan

überzeugt mit vielen Details, allerdings ist der Ausgang der Geschichte zu früh absehbar.

Auch „Der Fluch von Edo“ spielt in Japan, dieses Mal in der Mitte des 19. Jahrhunderts. Ein Bediensteter des Kaisers empfängt zwei Briten, die helfen sollen, einen Oni zu vertreiben. Bei ihrer Zusammenarbeit fallen insbesondere die kulturellen Unterschiede auf: Der Protagonist aus Japan ist ausgesprochen höflich und hat mit der direkten, ironischen Art seiner Besucher zu kämpfen. Für Steampunkflair sorgen Luftschiffe und Yens FINDER schreibt unterhaltsam und amüsant.

„Yoroi no dorei“ ist die dritte Geschichte mit japanischem Setting: Im frühen 18. Jahrhundert ist Japan nach einem Luftkrieg von China besetzt. Während Kollaborateure schnell Karriere machen, herrschen Ungerechtigkeit und Armut im Land. Miyu muss stehlen, um ihre Familie zu er-



nähren – als ihre kleine Schwester vom Präfekten gefangen genommen wird, wird sie dazu erpresst, eine magische Rüstung aus einer Höhle zu holen. Bisher sind alle Männer beim Versuch gescheitert, doch Miyu ist kein Mann ...

M. W. Ludwig überrascht mit einem offenen Ende, das durchaus gelungen ist und zum Nachdenken anregt – wie würde man selbst in Miyus Situation handeln?

Jan Mitschke benennt den Zeitraum seiner Geschichte „Brüder“ nur grob. Sie spielt irgendwann zwischen 1450 und 1750: In der malaisischen See zieht eine Seeschlacht um die Herrschaft der Seestraße von Singapur auf. Für den Sieg will der Sultan die legendären Garuda erwecken. Sein Bruder beugt sich seinem Willen, verfolgt aber letztlich eigene Pläne. Auch wenn der grobe Verlauf absehbar ist, bietet die Geschichte kleine Überraschungen.

In „Shangri-La“ stürzt 1904 ein Flugzeug im Hochgebirge Nepals ab. Die Pilotin überlebt verletzt und entdeckt, dass mit ihren Erinnerungen etwas nicht stimmt. Eine Stimme ruft nach ihr und führt sie durch Kälte und Schnee nach Shangri-La, wo sie eine erschreckende Wahrheit entdeckt. Fay Winterberg schildert den Überlebenskampf und die Verwirrung der Pilotin glaubhaft und schafft eine gelungene Verbindung von fernöstlichen Mythen und Steampunk.

Abschließend geht es mit „Maschine“ wieder nach China, wo in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts ein Maschinenwesen erwacht und nach dem Ursprung seiner Existenz sucht. Dabei kommt es zu einem verheerenden Missverständnis. Lebende Automaten sind ein gängiges Steampunkthema, das hier solide umgesetzt ist. Allerdings spürt man vom asiatischen Setting abgesehen von den chinesischen Namen wenig.

In den Interludien hat die Archivarin verzweifelt nach bestimmten Akten gesucht, während das Archiv angegriffen wird. Der dramatische Epilog lässt das weitere Schicksal der Archivarin offen. Die meisten Interludien dagegen drehen sich nur darum, wie die Archivarin von einer Akte zur nächsten übergeht. Hier wären etwas mehr Hintergrundinformationen, vor allem über den *Nachtfalter*, schön gewesen, aber die Interludien erfüllen ihren Zweck.

Hervorzuheben ist auch hier wieder die liebevolle Gestaltung der Anthologie: An jedem Kapitelanfang sehen wir eine Karte von Südostasien, in der die Länder angezeichnet sind, in denen die Geschichten spielen. Auch finden sich die Autoreninformationen wieder direkt vor den Beiträgen, sodass man sie auch zur Kenntnis nimmt – im Anhang werden sie allzu oft übersehen. Vor den Geschichten sind die Archivkarten gedruckt, die

Titel, Autorename sowie Ort- und Zeitangaben enthalten, und auch die Interludien sind grafisch aufgewertet (siehe Fotos).

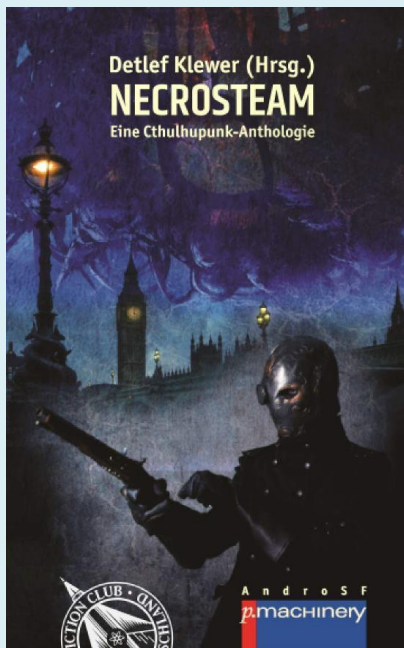
Fazit

Steampunk Akte Asien hält, was der Titel verspricht, und bietet dreizehn sehr unterschiedliche Geschichten, die auf asiatischen Mythen sowie historischen Ereignissen basieren und diese als magischen Steampunk inszenieren. Das asiatische Setting ist in allen Beiträgen gut bis sehr gut umgesetzt, wobei sich wie in den meisten Anthologien neben gelungenen Geschichten auch ein paar schwächere finden.

Rezension zu *Steampunk Akte Deutschland*

Tags: Steampunk, Fernost





Herausgeber: Detlef Klewer
 Verlag: p.machinery (2020)
 Reihe: AndroSF 132
 Genre: Steampunk, Cthulhupunk,
 Mystery, Horror

Taschenbuch
 320 Seiten, 16,90 EUR
 ISBN: 978-3957652256

Necrosteam

Eine Rezension von Judith Madera

Mit den *Großen Alten*, den unbegreiflich grausamen, außerirdischen Wesenheiten, hat sich H. P. Lovecraft ein Denkmal gesetzt. Auch Jahrzehnte nach seinem Tod spinnen Autor*innen auf der ganzen Welt seinen Mythos weiter, der nach Cthulhu, dem schlafenden Gott auf dem Grund des Ozeans, benannt ist. Wer die Geschichten kennt, wird in *Necrosteam* viele der uralten, finsternen Götter wiedererkennen, doch auch wer den Mythos (noch) nicht kennt, kann die gelungene Verbindung aus Horror und Steampunk genießen (auch wenn man dann nicht alle Anspielungen versteht). Den meisten Autor*innen ist es gelungen, Elemente des Mythos aufzugreifen und neue Geschich-

ten daraus zu spinnen, die sich manchmal auch kritisch mit dem Kolonialismus auseinandersetzen. Lovecrafts Rassismus wird hingegen nicht thematisiert, auch wenn manche Geschichten einen durchaus antirassistischen Ton haben.

Was *Necrosteam* auszeichnet, ist die Vielstimmigkeit, die uns ganz unterschiedliche Kurzgeschichten bietet. Obwohl ein beachtlicher Teil in London bzw. England spielt, verteilen sich die Schauplätze über mehrere Kontinente, sodass man in den Genuss verschiedenster, oft sehr atmosphärisch beschriebener Settings kommt. Auch die Figuren glänzen mit Vielfalt und so erleben wir in den Hauptrollen

unter anderem Okkultisten, furchtsame Agenten, begnadete Wissenschaftler und Erfinderrinnen, Monsterjäger, Luftschiffkapitäninnen, Professoren und Psychiatriepatientinnen – immerhin zwei davon auch People of Color, die sonst in den Nebenrollen eher klischeehaft durch die Perspektive der Kolonialherren dargestellt werden, mit Ausnahme einer eleganten, stolzen Prostituierten.

Wie in jeder Anthologie gefallen manche Geschichten mehr als andere, oft gibt es auch spürbare Qualitätsunterschiede. Hier sind nahezu alle Beiträge handwerklich gut und ein großer Teil davon überzeugt ebenso inhaltlich. *Necrosteam* enthält auffallend viele gute bis sehr gute Geschichten, die der Leserschaft Schauer über den Rücken jagen. Vielen gelingt es auch, den anfangs subtilen und schließlich durch Mark und Bein dringenden Horror Lovecrafts umzusetzen. Je weniger konkret die Beschreibungen

sind, umso mehr Raum bleibt für die Phantasie und grauenhafte Vorstellungen. Dafür geht immer, wenn es zu konkret und blutig wird, Atmosphäre verloren. Im Folgenden werden die einzelnen Beiträge grob umrissen:

Mit der titelgebenden Geschichte „Necrosteam“ von David Grade beginnt die Anthologie mit einem ihrer düsteren Leckerbissen: Agenten des Kaisers suchen im dampfenden, rußschwarzen Ruhrgebiet nach Aktivisten, die vor den Gefahren des Kohlenutzung warnen. Sie finden morbide Gerüchte, beängstigend leere Häuser und etwas unvorstellbar Dunkles, das unter der Erde erwacht. Eine brutal atmosphärische, wahrhaft schaurige Geschichte, die nicht nur von phantastischen Schrecken, sondern auch von Ausbeutung und Skrupellosigkeit handelt.

„Der Krieg der Universitäten“ von Sophia Rosenberger handelt

vom erbitterten Konkurrenzkampf zwischen Cambridge und Oxford, der den technologischen Fortschritt beschleunigt und schließlich in einer Katastrophe endet. Mit träumerischer Leichtigkeit gelingt Cambridge eine bahnbrechende Erfindung nach der anderen, während sich Oxford den Gleichstand mit äußerster Disziplin und Anstrengung erarbeitet. Man ahnt, welche dunkle Magie Cambridge im Griff hat. Auch diese Geschichte begeistert mit dichter Atmosphäre sowie subtilem Grauen, das die Maschinen früher als die Menschen bemerken.

In „Das Dorf der Anderen“ reisen wir an Bord eines Luftschiffs nach Indien, wo Lieutenant Shiara Kirwashi erst einmal einen arroganten Kerl in seine Schranken verweisen muss. Im Dschungel erwartet sie und ihre Begleiter ein Tempel mit fremdartigen Runen und statt diesen zu erforschen, hätten sie besser gleich die Beine in die Hand

nehmen sollen. Ivan Ertlov erfreut die Leserschaft mit seiner taffen Protagonistin, kleinen Seitenhieben auf die Arroganz der Kolonialherren und dem finsternen Dschungelsetting, das unvorstellbares Grauen gebiert.

Roxane Bicker führt uns in „Der schwarze Obelisk“ in die tiefste Wüste, wo der uralte, finstere Obelisk einsam in den Himmel ragt. Kapitänin Adara hofft auf große Entdeckungen und darauf, Teil einer Heldenlegende zu werden – der Legende einer mysteriösen Person namens El. Während El den Obelisken erforscht, wird Adara von wirren Träumen gequält und schließlich Zeugin einer unheilvollen Erweckung.

Roxane Bicker bietet mit der Wüste Ägyptens wieder ein neues Setting und man merkt, dass sie sich hier auskennt. Zusammen mit den ersten drei Beiträgen gehört „Der schwarze Obelisk“ zu den besten Geschichten in dieser Anthologie.

In „Lo-Pan“ von M. W. Ludwig geht es nach Thailand. Das Mädchen Kann trifft auf dem Weg zum Fürstenpalast zufällig auf den Europäer Osterberg, der das gleiche Ziel hat. Er ist ausgesprochen freundlich und nimmt sie in seiner Kutsche mit – und er kommt ihr zu Hilfe, als sie im Fürstenpalast eine eingesperrte junge Frau entdeckt und Zeugin vulgärer Rituale wird.

Auch in dieser Geschichte findet sich leise Kritik am Kolonialismus und das Setting in Asien ist durchaus stimmungsvoll, doch leider ist die Handlung recht vorhersehbar.

„Vorator ex Machina“ von Isabella Hemmrich spielt wieder in England. Ferdinand Feigenbaum will in London sein Studium aufnehmen, verfällt beinahe den Verlockungen einer Prostituierten und entdeckt das finstere Geheimnis seines Onkels. Insgesamt eine überladene Story und auch hier lässt sich der Verlauf zu früh erahnen, was das Grauen

schmälert. Dafür gibt es nette kleine Ideen wie einen Keuschheitsgürtel mit Münzeinwurf.

„Die Hysterie der Witwe Bradstreet“ von Holger Göttmann handelt von der Erfinderin Catherine Elois Bradstreet, was Ende des 19. Jahrhunderts unvorstellbar ist. Entsprechend hat sie eine Übereinkunft mit ihrem Mann, mit dem sie in einer gleichberechtigten Beziehung lebt, dass offiziell er die neuartigen Technologien entwickelt, während sie einsam im Keller herumtütelt. Doch ihre Forschung am sogenannten Ätherport wird ihr zum Verhängnis: etwas Dunkles reißt sie aus der Zeit und lässt sie verschiedenste Leben durchleiden. Eine spannende Geschichte, die die Gesetze von Raum und Zeit außer Kraft setzt.

In Marco Ansings „Borreale Gesänge“ reißt ein dreister Dieb Seiten mit Zitaten aus okkulten Büchern, um das Werk *Borreale*

Gesänge zu vervollständigen. Die Jagd auf den Bücherschänder erscheint zunächst planlos und zu dialoglastig, wird dann aber richtig spannend und wartet mit einem gelungenen Plottwist auf.

„Die dunkle Mission“ von Georgina Hartmann führt die junge Professorin Willy Connell auf den Grund des Ozeans, wo die Ruinen der Stadt R'lyeh liegen. Dort soll der *Große Alte* Cthulhu schlafen und dort wurde seine Tochter Cthylla in Gestalt eines abnormen Kraken gesichtet. Die Geschichte überzeugt zunächst mit der richtigen Balance aus düsteren Andeutungen, der Fremdheit der Tiefsee und der anfänglichen Verwirrung, dass Professor Connell eine Frau ist. Leider fällt das Ende deutlich ab und man wundert sich, warum die Protagonistin nicht sieht, was der Leserschaft längst klar ist.

In „Flammendes Inferno“ von Florian Krenn müssen die Nazis mal wieder als Bösewichte her-



halten und führen blutige Beshwörungen durch, während auf Seite der Amerikaner zwei junge Wissenschaftler an steam-punkigen Waffen arbeiten. Immerhin gibt die Forscherin ihrem männlichen Kollegen Kontra, wenn der ihre Fähigkeiten anzweifelt, doch der Autor wird in der Beschreibung der düsteren Kreaturen zu konkret, sodass der Horror zu reinem Splatter verkommt.

Ronja Gerdes erzählt in „Der Dschinn“ die Geschichte einer jungen Frau in einer Psychiatrie, wo ihr phantastische Schrecken begegnen. Dort wächst ein merkwürdiger Baum, der Dschinn, und giert nach Blut. Während die junge Frau den Ärzten nicht traut, hört sie auf ihre beste Freundin: eine Fee, die nur zu ihr spricht. Auch hier ist das Ende früh absehbar, man vermisst Steampunkelemente sowie Mythos-Bezüge und Ronja Gerdes bietet trotz Psychiatriesetting zu wenig Wahnsinn.

„Fleisch“ von A. L. Norgard beginnt äußerst unappetitlich mit einem Patienten, der sich selbst verzehrt und grausam verstümmelt dahinvegetiert. Der Protagonist, ein unsympathischer Kerl, der seine Frau nur geheiratet hat, um den gesellschaftlichen Ansprüchen Genüge zu tun, will herausfinden, was dem Patienten widerfahren ist – nicht ahnend, welch grausiges Schicksal ihm selbst blüht. Die ekelerregenden Beschreibungen des Selbstverzehens sind sehr eindrücklich, doch der Horrorfunken will nicht ganz überspringen.

„Neues Blut“ von Regine D. Ritter widmet sich dem Kult *Piscatores*, den Fischmenschen. Die Protagonisten, freundschaftlich verbunden durch eine Familientragödie, teilen die Leidenschaft fürs Okkulte und besuchen eine uralte Kultstätte, die sie das Fürchten lehrt. Eine vergleichsweise ruhige, aber sehr stimmungsvolle Geschichte mit einem schaurigem Ende.

Markus Cremer ist für die Abenteuer Archibald Leachs bekannt – hier erleben wir in „Thadeus und die Krallen des Bösen“ dessen Vater beim Kampf gegen grauerregende Ghoule. Gemeinsam mit zwei alten Kampfgefährten gilt es, die Befreiung Nyogthas zu verhindern, amüsante Dialoge inbegriffen. Eine sehr unterhaltsame Geschichte, die nicht ganz an Archibald Leach heranreicht.

In „Der Tempel“ verlassen wir Europa und reisen mit dem Ætherschiff nach Afrika, genauer gesagt in den Kongo. Gesandte des British Empire sollen vor den Soldaten des Heiligen Deutschen Reiches eine Kultstätte erreichen, in der der Schlüssel zum Bau von Ætherbomben liegen soll. Robert Roth erzeugt sofort Spannung durch die nervöse Erzählstimme des Protagonisten, der das drohende Unheil immer wieder andeutet. Hinzu kommen viele Bezüge zum Cthulhu-Mythos sowie Soldaten mit Steampunkprothesen.

So gut die Anthologie mit „Necrosteam“ begann, so großartig endet sie mit „Eiszeit“ von Herausgeber Detlef Klewer. Dem Empire liegen Informationen vor, dass jemand das Wetter manipulieren will. James Frobeshire soll der Sache nachgehen und stößt auf bleiche Wesen, die von Außerirdischen abstammen und die Welt in eine neue Eiszeit stürzen wollen. Steampunk und Cthulhu-Mythos verschmelzen zu einer spannenden Geschichte, die die Hybris des Empires thematisiert und die Kolonialherren in Bedrängnis bringt.

Das Cover sowie die sechzehn Innenillustrationen stammen ebenfalls von Detlef Klewer, wobei jede Illustration thematisch

zur jeweiligen Geschichte passt. Erfreulicherweise sind alle Illustrationen in Farbe gedruckt, was bei Anthologien, insbesondere bei kleinen Verlagen mit geringem Budget, nicht immer der Fall ist. Im Anhang finden sich die Autor*innen-Vitae, wenn man also nach einer guten Story wissen will, wer sie geschrieben hat, muss man ans Ende blättern. Hier wäre es schöner gewesen, wenn die jeweiligen Vitae direkt vor oder nach den jeweiligen Geschichten gedruckt gewesen wären.

Fazit

Necrosteam hält, was der Titel verspricht, und bietet sechzehn finstere Geschichten voller Grau-

en, Wahnsinn und Steampunkflair. Die Anthologie überzeugt mit ihrer Vielstimmigkeit, atmosphärischen Schauplätzen auf verschiedenen Kontinenten und einer insgesamt hohen Qualität der Beiträge. Auch wenn einzelne Geschichten abfallen, haben die meisten den tiefgehenden Horror des Cthulhu-Mythos verinnerlicht und so manche schlägt darüber hinaus auch kritische Töne an.

(Aktuell gibt es übrigens eine Ausschreibung zu einer weiteren Horror-Anthologie von Detlef Klewer: [Chronomicon](#))

Tags: Steampunk, Dunkle Zeiten

Interview mit Nora Bendzko

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Nora! Im Juni erscheint Dein düsterer Fantasyroman *Die Götter müssen sterben* – was erwartet die Amazonen und Leser*innen im Trojischen Krieg?

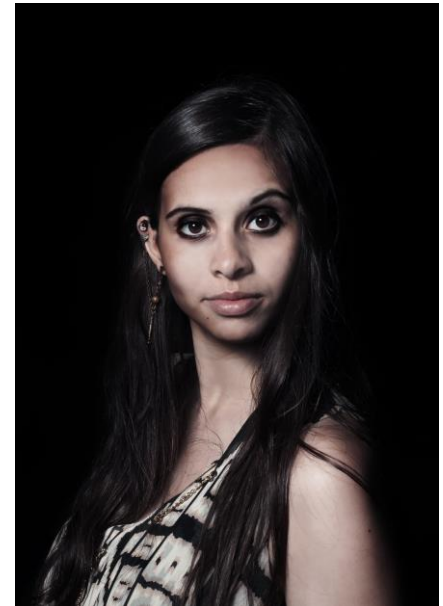
Nora Bendzko: Tragisch-episches Drama und brachiale Action wie im Film *300*, nur weiblich, queer, bunter. Ich war schon immer fasziniert von Amazonen und enttäuscht darüber, dass sie in so vielen Adaptionen nur eine Randnotiz sind, wahlweise in Fellbikinis. In meinem Buch stehen sie im Rampenlicht, und zwar in voller Kriegsmontur und mit schweren Waffen. Ich versuche, all das darzustellen, was mich und andere Fans griechischer Mythologie

begeistert, nur ist die Power Fantasy diesmal nicht für das imaginierte Standard-Publikum (weiß, cis, hetero, männlich etc.) reserviert.

PHANTAST: Areto wurde von Artemis gesegnet, obwohl sie keine Kriegerin ist und auch kein hohes Ansehen genießt. Wie reagieren die Amazonen darauf?

Nora Bendzko: Allzu viel kann ich nicht verraten, sonst würde ich das Buch spoilern. Aretos Geschichte spielt auf jeden Fall mit dem Trope des Auserwähltheits, das wir aus vielen Fantasywerken kennen. Die Heldin erfährt, dass sie Teil einer großen Prophezeiung ist und dazu bestimmt, die Welt zu ändern. In

meinem Buch spielt sich das nicht wie gewohnt ab. Von Anfang an gibt es einen Widerspruch, da die Prophezeiung von „der Stärksten“ spricht, aber Areto gehört nicht der Kriege-



©privat

rinnen-Kaste an. Das Amazonenvolk ist entsprechend verwirrt, und es gibt Unmut, der zu großen Konflikten führt. Was genau passiert, müsst ihr dann lesen.

PHANTAST: Wie findet sich Areto in ihrer neuen Rolle zurecht? Wo liegen ihre Stärken und Schwächen?

Nora Bendzko: Areto sieht sich selbst nicht als stark und wird von der ihr aufgezwungenen Rolle überfordert. Sie ist, oberflächlich gesehen, in einem Buch voll abgehärteter Kriegerinnen nicht auffällig, ist sie doch eine gewöhnliche Bürgerin. Aber Stärke ist ja nicht nur etwas Körperliches. Ihre größte Kraft liegt in ihrer Empathie, würde ich sagen. Sie wurde als Athenerin geboren. Trotzdem schafft sie es, Mitgefühl für eine Amazonenprinzessin zu entwickeln, die König Theseus entführt. Jenes Mitgefühl ist es, das die Handlung in Gang setzt. Areto ent-

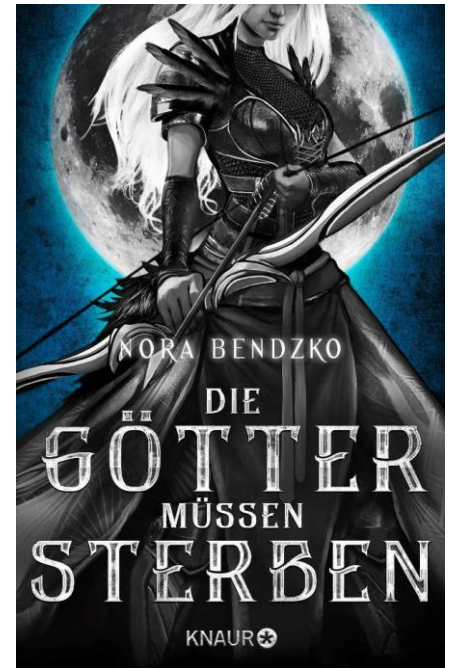
schließt sich, der Prinzessin zur Freiheit zu verhelfen, so kommt sie zum Amazonenvolk. Dafür opfert sie vieles. Ihre schwachen Momente sind geprägt von einem verzehrenden Selbsthass, den sie deswegen in sich trägt. Sie wird von traumatischen Erlebnissen umnachtet und hat Schwierigkeiten damit, sich Glück zuzugestehen. Es werden also, nicht nur bei ihr, auch emotionale Kämpfe im Buch bestritten.

PHANTAST: Warum hast Du die griechische Mythologie als Grundlage für Deinen Roman ausgewählt? Und inwiefern hast Du sie uminterpretiert?

Nora Bendzko: Ursprünglich war das gar nicht geplant. Als Droemer Knauer bei mir angefragt hat, ob ich etwas für sie schreiben will, haben wir eigentlich über Märchenadaptionen gesprochen. Ich habe also einige Pitches für düstere Märchen beim Verlag eingeschickt. Aber

da schlummerte auch eine alte Idee mit Amazonen. So habe ich den Pitch zu *Die Götter müssen sterben* mit eingesandt, und der wurde begeistert angenommen.

Ich glaube, die größte Uminterpretation, die ich vornehme, ist, dass die Männer, die wir als „Helden“ aus der Mythologie kennen, in meiner Version Antagonisten sind. Das ist nicht anders möglich, wenn man die Per-



spektive von Amazonen einnimmt. Auch auf die Taten einiger Götter bekommt man einen anderen Blick. Daneben versuche ich, all die Elemente in den Vordergrund zu rücken, die in manchen Adaptionen für mich zu kurz kommen, z. B. queere und nichtweiße Aspekte der Mythologie.

PHANTAST: Erzähl uns etwas mehr über das Setting. In welcher Zeit befinden wir uns genau? Und wie viel Phantastik steckt im antiken Griechenland?

Nora Bendzko: Wir befinden uns in einem quasihistorischen Setting: Mittelmeerraum um 1200 vor Christus, Übergang von Bronze- zur Eisenzeit. Viele Historiker*innen setzen den Beginn der Antike erst um ca. 800 vor Christus an, andere wesentlich früher – in jedem Fall sind wir in einer Zeit des Umbruchs. Mein Roman orientiert sich nur lose an echten geschichtlichen Begebenheiten, das ist nicht anders mög-

lich, da ich so viele mythologische Stoffe verarbeite. Gottheiten sind etwa keine gestaltlosen Namen, sie tauchen als Figuren auf und beeinflussen das Weltgeschehen. Nymphen und drachenartige Wesen leben in den Wäldern, und es gibt Dämonen, die die Unterwelt bewachen. Phantastische Aspekte der griechischen Mythologie und reale geschichtliche Orte wie Troja verschmelzen untrennbar miteinander.

PHANTAST: *Die Götter müssen sterben* ist Deine erste Veröffentlichung bei einem großen Publikumsverlag. Warum hast Du Dich dieses Mal für einen Verlag entschieden und den Roman nicht wie Deine *Galgenmärchen* selbst herausgebracht?

Nora Bendzko: Wie gesagt, ist Droemer Knaur auf mich zugezogen. Diese Chance konnte ich nicht ausschlagen, ich liebe es, Neues auszuprobieren. Auch sehe ich Selfpublishing und Ver-

lag als unterschiedliche Medien an. Manche Ideen laufen über den einen Weg besser als über den anderen. Mit über 670 Normseiten in der Rohfassung ist *Die Götter müssen sterben* das längste und komplexeste Werk, das ich bisher geschrieben habe. Es war sehr gut, hier ein Team hinter mir zu wissen.

PHANTAST: Wer hat Dich alles beim Schreiben von *Die Götter müssen sterben* unterstützt? Und wie viel hat sich von der ersten bis zur finalen Version verändert?

Nora Bendzko: Ich hatte ein ungemein großes Team hinter mir, das ich auch im Nachwort des Buches geehrt habe. Das wären natürlich die Verlagsleute von Droemer Knaur, insbesondere meine Lektorin Jennifer Jäger. Aber schon bevor ich das Manuskript beim Verlag abgegeben habe, bekam ich Unterstützung. Mein Partner Moritz Meier war von Anfang an begeistert dabei,

er hat als erster Testleser vieles zum Besseren verändert. Außerdem hatte ich mehrere Sensitivity Reader, die mich u. a. bei Darstellungen von queeren Frauen und deren Sexualität, Nicht-Binarität und Asexualität unterstützt haben.

Es hat sich allein während des Schreibprozesses vieles verändert. Manche Teile der Geschichte waren ursprünglich ganz anders geplant. Gewisse Figuren,



©privat

die sterben sollten, mussten etwa weiterleben. *Die Götter müssen sterben* fühlt sich wie ein Gemeinschaftsprojekt an, das ich ganz alleine gar nicht hätte stemmen können.

PHANTAST: Auf Twitter kommentierte ein Troll zu *Die Götter müssen sterben*, dass es nur einen Gott gäbe - ein vergleichsweise harmloser Kommentar im Gegensatz zu dem, was Du sonst leider manchmal abbekommst. Wie gehst Du mit Internettrollen und Hasskommentaren um?

Nora Bendzko: Ich mag es, mit anderen vernetzt zu sein, aber ja, diese Seite des Internets ist nicht so schön. Ich bin jetzt seit mehreren Jahren online, da entwickelt man irgendwann einen katharischen Sarkasmus für die harmlosen Kommentare. Es ist jedoch nicht immer harmlos. Ich hatte auch schon Anfeindungen von Rechtsextremen in meinen Replies, die ich im Detail nicht wiedergeben möchte. Wenn man

mit den Leuten nicht mehr gefahrlos reden kann, dann lebe ich nach dem Motto: Don't feed the trolls. Manchmal bleibt mir nichts anderes übrig als gezieltes Blocken, auch, um meine Community zu schützen, die aus vielen queeren, nichtweißen und anderen marginalisierten Menschen besteht.

Es wäre gelogen, zu sagen, dass ich nicht manchmal Angst habe, wenn ich sehe, welcher Bedrohung große Accounts von Marginalisierten im Netz ausgesetzt sind, ohne, dass es teilweise strafrechtlich verfolgt werden kann. Man lernt nach bester Möglichkeit, damit zu leben - Unsichtbarkeit ist keine Option.

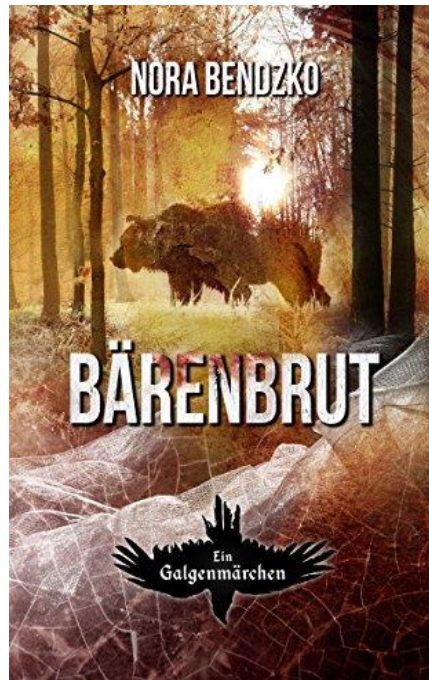
PHANTAST: Für das Online-Litcamp 2021 hast Du eine Session gemacht mit dem Titel „Wie kann ich Multikulturalität und nichtweiße Figuren in der Fantasy schreiben?“, wobei Du auch auf Tolkien eingehst. Seine Romane haben Dich für Fantasy

begeistert – wie stehst Du heute zu ihnen?

Nora Bendzko: Ich sehe manches kritischer an seinen Büchern und halte sie nicht mehr als fraglos perfekte Werke hoch. Aber ich glaube, es ist normal, dass man die Dinge, die man in jüngeren Jahren toll fand, mit älteren Augen anders sieht. Nebst der Tatsache, dass Völker in Mittelerde sehr homogen und die wenigen People of Color ausschließlich auf der Seite der Bösen zu finden sind, ist HdR ein ziemliches „Sausage Fest“.

Es gib da diese Liste von Bustle, „Lord of the Rings: Women ranked by character“, die das unfreiwillig komisch veranschaulicht. Auf Platz 5 steht die Spinne Shelob, worüber ich mich jedes Mal aufs Neue scheckig lachen kann. Es sagt einfach so viel, dass diese Spinne in einer Liste „bester Frauenfiguren“ aufgeführt wird, weil sich nicht genug komplexe Frauen in HdR finden lassen.

Aber es gibt auch sehr vieles, was ich an Tolkien und seinen Verfilmungen noch mag. Die jeweiligen Figuren des Fellowship und ihre Beziehungen berühren mich stets aufs Neue. Ich mag, wofür Legolas und Gimli stehen, wie sie ihre Vorurteile zueinander abbauen und exemplarisch zeigen, dass Herkunft keine Grenze für Freundschaft und Respekt darstellt. Ich liebe es, dass Figuren wie Ara-



gorn den archetypischen Helden verkörpern, gleichzeitig steckt so viel Sanftheit und Güte in seinem Charakter. Er darf einem verängstigten Frodo tief in die Augen sehen oder einen sterbenden Boromir festhalten, ohne, dass irgendjemand, weder in der Story noch im Publikum, das als fragwürdig empfindet. Was Intimität zwischen männlichen Figuren angeht, war HdR seiner Zeit voraus und hat den Charakteren mehr zugestanden, als es teilweise heutige Werke tun. Es gibt also auch vieles, für das es sich lohnt, zurückzukommen.

PHANTAST: Rassistische Tropes sind leider noch weit verbreitet in der Fantasy, aber schauen wir uns doch mal an, wer es in den letzten Jahren besser gemacht hat. Welche Romane bieten echte kulturelle Diversität und facettenreiche, nichtweiße Figuren?

Nora Bendzko: Wenn man gezielt Geschichten mit kultureller

Diversität kennenlernen will, dann sollte man nicht nur auf die Geschichten an sich schauen, sondern auch auf die Autor*innen dahinter. Ich bin zwar der Ansicht, dass jede*r divers schreiben kann (und sollte!), trotzdem lohnt es, sich mit Arbeiten von Personen aus marginalisierten Communitys auseinanderzusetzen.

Durch die afrofuturistische Welle in den USA erreicht uns gerade einige moderne Fantasy mit Schwarzen Hauptfiguren und Casts, die auch von Schwarzen Menschen geschrieben wurden, wie N. K. Jemisin's *Zerrissene Erde*-Trilogie (englischer Original-Titel: *Broken Earth*) oder Namina Forna's *Die Göttinnen von Otera* (englischer Original-Titel: *The Gilded Ones*).

Wir sehen auch Bemühungen, von vager asiatischer Ästhetik in der Fantasy wegzukommen und stattdessen jenen Stimmen den Raum zu geben, die sich tatsäch-

lich durch asiatische Kulturen bewegen und diese in ihrer Literatur verarbeiten, wie Rebecca F. Kuang mit *Im Zeichen der Mohnblume* (englischer Original-Titel: *The Poppy War*). Aktuell warte ich darauf, dass wir etwas Ähnliches für den deutschsprachigen Raum erleben.

Droemer Knauer hat mein Buch schon mal eingekauft mit dem Ziel, diversere Literatur zu machen, die nichtweißen Elemente waren kein Dealbreaker, im Gegenteil. Ich hoffe sehr, dass das andere ermutigt, sich an ähnlichen Projekten zu versuchen. Von James Sullivan kommt demnächst mit *Die Chroniken von Eskadur* eine Fantasy-Dilogie, wo seine Erfahrung als Schwarzer Autor unapologetisch mit einfließt, viele Figuren sind of Color, und die Verschränkung von Diaspora und Identität spielt eine Rolle.

PHANTAST: Du arbeitest auch als Lektorin und Sensitivity-

Reader – würdest Du sagen, dass die Arbeit an Werken anderer auch Dein Schreiben verbessert?

Nora Bendzko: Auf jeden Fall! Ich könnte zwar nicht durchgehend als Sensitivity Reader arbeiten, da diese Arbeit anstrengender ist als standardmäßiges Lektorat. Generell gibt es mir aber unglaublich viel, mich mit anderen Werken auseinanderzusetzen. Ich lerne dabei immer selbst etwas.

Speziell im Sensitivity Reading kommen oft Menschen zu mir, die selbst marginalisiert sind. Ich mag die gemeinschaftliche Arbeit, sich gegenseitig mit Wissen zu helfen, um Texte besser und inklusiver zu machen. Was das angeht, freue ich mich immer über Anfragen für Kooperationen, also scheut euch nicht, mich dafür anzuschreiben.

PHANTAST: Du bist nicht nur Autorin, sondern auch Sängerin der Metal-Band „Nightmarcher“.

Was nimmt mehr Raum in Deinem Leben ein: Schreiben oder Musik? Und hörst Du eigentlich Musik beim Schreiben?

Nora Bendzko: Aktuell nimmt das Schreiben wesentlich mehr Platz in meinem Leben ein, aber das ist – unüberraschend – der Pandemie geschuldet. Bandproben und Konzerte sind gerade nicht möglich. Das finde ich persönlich sehr traurig, denn Musik macht es mir möglich, mich energetisch auszuleben. Mir fehlt dieser Ausgleich zum Schreiben. Aber zum Glück kann man noch bereits aufgenommene Musik hören.

Als ich *Die Götter müssen sterben* geschrieben habe, wurde ich von einigen inspirierenden Songs begleitet. Und das Beste: Jede*r kann sie anhören! Ich habe eine Playlist zum Buch erstellt, die bis

zum offiziellen Release veröffentlicht wird. Unter dem Hashtag #DGMSPlaylist kann man die jeweiligen Lieder auf Facebook, Instagram und Twitter auf meinen Accounts finden.

PHANTAST: Kannst Du uns abschließend noch etwas über zukünftige Projekte verraten? Wird es zum Beispiel neue *Galgenmärchen* geben?

Nora Bendzko: Diese Frage bekomme ich öfter gestellt, natürlich auch von *Galgenmärchen*-Fans. Tatsächlich weiß ich noch nicht genau, was passieren wird – einfach, weil so vieles möglich ist. Vor kurzem hat mich die Agentur Schlück unter Vertrag genommen. Ich werde also mehr für Verlage schreiben. Ich mag Selfpublishing nach wie vor und kann mir gut vorstellen, dorthin

zurückzukehren, weiß aber eben nicht, wie es mit den *Galgenmärchen* aussieht.

Wenn ich meine ursprünglichen Pläne verfolge, dann müssten noch drei Bücher kommen, um die größere Handlung abzuschließen. Mir ist jedoch nicht klar, ob ich Zeit und Ressourcen dafür habe. Vielleicht schmeiße ich auch alle alten Pläne hin und schreibe einen weiteren, allerletzten Band, wenn ich lustig bin. Ich glaube, ich muss hier ein wenig auf mein Herz hören, und die Zeit wird alles zeigen. In jedem Fall wird es mehr von mir geben, auf die eine oder andere Art.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Tags: Dunkle Zeiten, Weltenschöpferinnen

Magiesysteme jenseits der Hart-Weich-Dichotomie

Ein Artikel von Swantje Niemann

Was macht Fantasy zu Fantasy? Es gibt eine Reihe sehr komplexer wissenschaftlicher Texte zu dem Thema, aber die häufigste spontane Antwort dürfte sein: Es gibt Magie. Magie, um die Welt fremder und bestaunenswerter und manchmal auch beängstigender wirken zu lassen, Magie, um Probleme für die Hauptfiguren aufzuwerfen, und Magie, um Probleme zu lösen ...

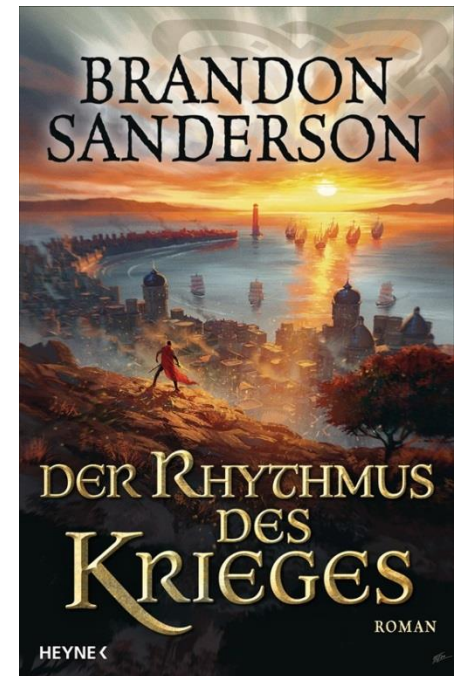
Und weil Magie so zentral für das Genre ist, wird sie entsprechend oft diskutiert und es hat sich eine ganze Terminologie um sie herum entwickelt. In den letzten Jahren ist sehr viel von „Magiesystemen“ die Rede gewesen, den impliziten oder expliziten Regeln dafür, was Magie unter

welchen Voraussetzungen bewirken kann.

Wer über Magiesysteme spricht, kommt um einen Namen nicht herum: Brandon Sanderson, einer der erfolgreichsten zeitgenössischen Fantasy-Autoren, der auch kreatives Schreiben unterrichtet und seine Vorlesungen auf Youtube teilt. Er popularisierte die Unterscheidung zwischen „harten“ und „weichen“ Magiesystemen und trug viel zur Beliebtheit von Ersteren bei. Die Unterscheidung ist hier – vereinfacht gesagt –, ob das Wirken der Magie klaren Regeln folgt oder vage und geheimnisvoll bleibt.

Es lässt sich viel darüber schreiben, welche Möglichkeiten für

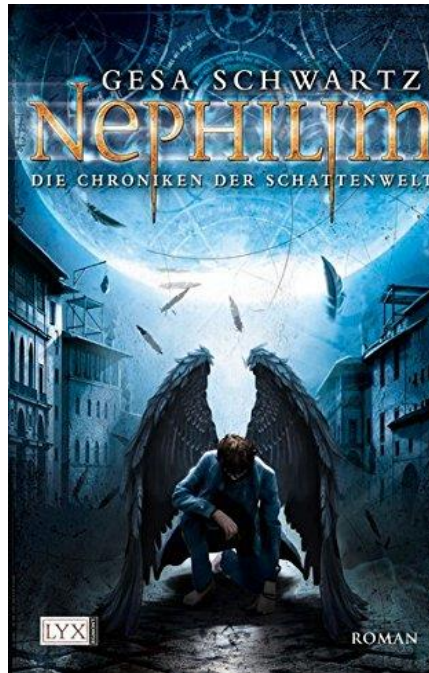
den Plot verschiedene Magiesysteme bieten und so einige Lesende haben klare Präferenzen. Ein originelles Magiesystem wird



gerne auch als Selling Point eines Romans genutzt. Aber ich weiß nicht, wie sehr es sich lohnt, Magiesysteme in Isolation zu betrachten, denn sie werden erst in ihrer Interaktion mit Welt und Figuren interessant. Und sie können auch geschickt genutzt werden, um Themen oder Atmosphäre eines Romans zu unterstreichen. Und genau das möchte ich mir hier genauer anschauen.

Kehren wir also kurz zu Brandon Sanderson zurück: In seinen *Stormlight Archives*-Romanen (dt: *Sturmlicht-Chroniken*) existieren die „Knights Radiants“, die eine Verbindung mit ätherischen Wesen, sogenannten „Spren“, eingehen und dadurch übernatürliche Fähigkeiten erhalten. Sie „leveln auf“, indem sie sich Idealen verschreiben und diesen folgen. Ethisch konsequentes Handeln und das Überwinden psychischer Blockaden erlauben es ihnen, Hilflosigkeit abzuschütteln und magisch auf ihre Umwelt einzuwirken.

Für mich transportiert ein Magiesystem auch immer eine bestimmte Weltsicht. Ein Magiesystem wie das rund um die Knight Radiants in den *Stormlight Archives* mutet für mich „freundlicher“ an, als die anderer Welten – immerhin werden Menschen hier dafür belohnt, dass sie sich Aspekten ihrer selbst stellen und Idealen verschreiben. Die Welt spiegelt und belohnt ihre Entwicklung. Zwar wird nach und



nach mehr über die „Naturgesetze“ hinter der Magie der Radiants enthüllt, aber dieses Gefühl, dass persönliche Stärke und Magie verbunden sind, bleibt.

Magie, die sich aus Emotionen speist und die man sich durch Überwindung und Selbsterkenntnis erschließen kann, ist auch ein wichtiges Element in vielen Büchern Gesa Schwartz'. Hier wird zwar angedeutet, dass es Regeln, Systeme und Rituale gibt, aber sie werde nie klar umrissen und Magie gewinnt ihre Stärke, ihre Zerstörungskraft und ihre Blockaden aus dem Denken und Empfinden der Figuren. Und selbst, wenn magische Ereignisse die Figuren vor sich hertreiben, zielt dies sehr stark darauf ab, deren innere Konflikte auf die Spitze zu treiben.

In anderen Welten hingegen machen sich Figuren ein Magiesystem zu Nutze, dass weitaus weniger mit ihren Emotionen und

Entwicklungen verbunden ist. Es zu nutzen ist näher daran, die Welt auf der Grundlage klarer Regeln zu manipulieren, als Kraft aus dem eigenen Inneren zu schöpfen, die ein Echo in der Außenwelt findet. So etwas lässt das phantastische Universum gleichgültiger wirken und passt gut zu zynischeren Geschichten.

Um ein Beispiel zu nennen: Eines meiner Lesehighlights von 2019



war Robert Jackson Bennetts *Der Schlüssel der Magie*, ein Roman, in dem Magie stark von Programmiersprachen und Libraries inspiriert ist und quasi einen Weg darstellt, das Universum zu hacken. Hier ist die Magie selbst nicht inhärent damit verbunden, dass sich Menschen Werten verschreiben, sondern hat im Gegenteil eher damit zu tun, dass sie die Welt in ihrem Sinne manipulieren. In welchem Maße sie dazu in der Lage sind, hängt von ihrem Wissen und ihren Ressourcen ab.

Da magischer „Code“ die Grundlage vieler Technologien in der Welt darstellt, ist er auch die bedeutendste Ware von allen. Das erlaubt es Bennett eine in vieler Hinsicht sehr moderne Fantasywelt zu schaffen, in der Information besonders wichtig ist, und die in mancher Hinsicht die Probleme des zeitgenössischen Kapitalismus reflektiert.

Das ist meiner Meinung nach eine besonders interessante, aber

nicht die einzige Verwendung von Magie als Metapher für Ressourcen und wie Gesellschaften mit ihnen umgehen, um Geschichten über Macht und Ungleichheit zu erzählen. In Jonathan Strouds *Bartimäus* z.B. erlangen Zaubernde Macht, indem sie Geisterwesen wie Dschinn mittels Ritualen versklaven. Magie ist hier also inhärent in Gewalt, Herrschaft und Ungleichheit verwurzelt und Magier haben auch große Autorität und Privilegien gegenüber den Menschen, die nie die Chance erhalten haben, ihre Kunst zu lernen.

In *Bartimäus* und in *Der Schlüssel der Magie* gilt: Exklusives Wissen erlaubt es Menschen, die Natur auf eine Weise zu beherrschen, die anderen nicht offensteht, und das nutzen sie, um wiederum ihre Mitmenschen zu beherrschen. Magie hat hier nichts mit Idealen oder Emotionen zu tun, sondern alles mit Entschlossenheit, Ehrgeiz und dem Zugang

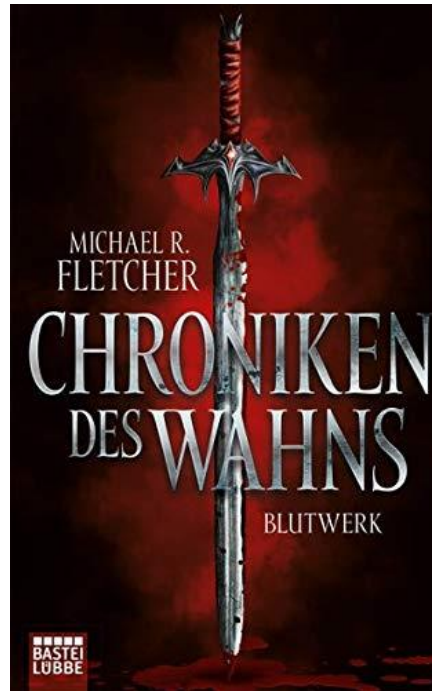
zu Ressourcen und Informationen, die nicht allen Menschen offenstehen.

Einen ähnlichen Ansatz verfolgen Judith und Christian Vogt in ihrer Trilogie *Die 13 Gezeichneten*: Magie manifestiert sich hier in Zeichen, die eng mit dem Handwerk verbunden sind und so z.B. Gegenstände und Nahrungsmittel magisch verändern und verbessern oder auch Fähigkeiten verstärken. Die Zeichen werden wie ein Handwerk erlernt und weitergegeben. Entsprechend organisieren sich die Zeichenkundigen in Handwerker-gilden, die stark auf (patriarchalen) Traditionen aufbauen, ihre Geheimnisse hüten und z.B. Frauen ausschließen. Es ist auch möglich, verschiedene Zeichen zu kombinieren und somit neue Zauber zu erschaffen wie ein Telegraphiesystem mit magischem Glas.

Alle Handwerkszeichen basieren auf 13 mystischen Urzeichen, die große Macht versprechen, aber

auch eine finstere Gefahr in die Welt bringen. Um sie entbrennt ein Krieg in einer Fantasywelt, die an das napoleonische Zeitalter angelehnt ist und deren Gesellschaften sich im Umbruch befinden.

Die Kräfte der „Knights Radiants“ und ähnliche, eng mit Emotion, Überzeugung und Kreativität verbundene Magiesysteme wie z.B. die in Gesa



Schwartz' *Chroniken der Schattenwelt* erlauben es, mittels Magie innere Konflikte und Fortschritte in Bezug auf das Heilen oder Entwickeln der eigenen Psyche und moralischen Integrität zu spiegeln. Magiesysteme wie in *Der Schlüssel der Magie*, *Bartimäus* und *Die 13 Gezeichneten* hingegen bieten sich eher zur Erkundung des Verhältnisses von Menschen zu Institutionen, Systemen und Technologien an.

„Responsive Realities“, wie es sie z.B. in Michael R. Fletchers *Chroniken des Wahns* oder Bernhard Hennens *Chroniken von Azuhr* gibt, hingegen machen die Kraft von Narrativen und von vielen Menschen geteilten Überzeugungen, die unsere soziale Realität formen, greifbar – hier wird das, woran genug Menschen glauben, zur Realität, und das ist tatsächlich nicht sehr weit davon entfernt, wie Episteme, Mythen und allgemein geteilte Überzeugungen unsere Welt und unseren Blick darauf formen.

Eine weitere Entscheidung, die schwerwiegende Implikationen mitbringen kann, ist die, ob magische Fähigkeiten erblich sind, von allen erlernt werden können, zufällig auftreten oder durch große Opfer gewonnen werden müssen. All das bietet sich für sehr verschiedene Geschichten an.

Ich würde der Achse „Hartes Magiesystem - weiches Magiesystem“ also gerne noch die Achse „charakterbasiertes Magiesystem - kennnisbasiertes Magiesystem“ und „erlernte Magie - angeborene Magie“ hinzufügen, um besser zu beschreiben, was ein gewähltes Magiesystem nun konkret für das Leserlebnis und die Implikationen einer Fantasygeschichte macht.

Tag: Magie





Autor: Robert Jackson Bennett
Originaltitel: *Foundryside*
(*Founders #1*)
Übersetzer: Ruggero Leò
Blanvalet (2020)
Genre: Science Fantasy

Paperback
608 Seiten, 15,00 EUR
ISBN: 978-3734162664

Der Schlüssel der Magie – Die Diebin

Eine Rezension von Swantje Niemann

Während es sich bei den *Divine-Cities*-Bänden eher um nachdenkliche Agententhiller mit einigen Momenten intensiver, blutiger Action handelt, beschreibt Robert Jackson Bennett seinen rasanten, actiongeladenen Trilogieauftakt *Foundryside* als einen Cyberpunkroman in einem Fantasy-Renaissance-Setting und das ist eine exzellente Zusammenfassung.

Ich möchte das Magiesystem („Skrijving“) hier nicht näher erklären – das tut Bennett selbst im Buch ein wenig zu ausgiebig –, aber „Leute hacken die Realität“ funktioniert ganz gut als verkürzte Beschreibung. Magische Gegenstände und diejenigen, die sie herstellen können,

sind die Grundlage wirtschaftlicher und politischer Macht in Tevanne. Die Angehörigen wichtiger Handelshäuser leben und arbeiten unter der Führung der Founder-Dynastien auf abgeschlossenen Campi, die von Slums umgeben sind.

In einem der Slums lebt eine junge Frau, der gegen ihren Willen besondere Fähigkeiten verliehen wurden: Eine „geskripte“ Metallplatte in ihrem Kopf lässt Sancia (sprich „Sanschia“) Grado Kontakt mit magischen Gegenständen um sie herum aufnehmen. Was sie zu einem Ausnahmetalent unter den Dieb*innen der Slums macht, bedeutet auch, dass sie durch die konstante Reizüberflutung nicht in der La-

ge ist, ein normales Leben zu führen. Sie geht routinemäßig hohe Risiken ein und versteht sich auf Improvisation. Auf den ersten Blick wirkt sie wie eine Figur, die innerlich abgestumpft einfach das Nächstliegende tut, aber im Verlauf des Buches wird sowohl die Tiefe ihres Traumas ersichtlich, als auch, wer sie unter glücklichen Umständen sein könnte.

Gleich am Anfang des Romans kreuzt sich ihr Weg mit dem Gregor Dandolos, dem Sohn des Oberhauptes einer Founder-Familie, der sich nach einer katastrophalen Militärkampagne von den Intrigen der Founder abgewandt hat und nun versucht, die Welt außerhalb der wohlgeordneten Campi zu einem sichereren Ort zu machen. Der zunächst streng und langweilig wirkende Mann trägt eine Menge unterdrückter Wut mit sich herum und lehnt sich gegen seine Familie auf.

Es treten auch so einige andere spannende, markante Figuren

auf. Darunter ist z.B. ein Schlüssel, der immer einen flapsigen Kommentar parat, aber auch eine komplexe Persönlichkeit hat (im Kontext der Geschichte ergibt das Sinn).

Die Antagonisten, von denen einige lange verborgen bleiben, sind Figuren, die man aus tiefstem Herzen hassen kann, und auch die Nebenfiguren funktionieren gut in ihren Rollen und zeigen Persönlichkeit.

Durch die Namen der Figuren und die Erwähnungen von Plattenrüstungen und Rapiereen fühlt sich das Setting ein wenig nach italienischer Renaissance an, aber Kolonien mit von Sklav*innen bewirtschafteten Plantagen und die alternativen Technologien, die durch die Magie („Skrijving“) ermöglicht werden, lassen eher an das 17. und 18. Jahrhundert, beziehungsweise an die Zeit der Industrialisierung denken und die Art, wie das Magiesystem funktioniert und so einige Tropes und Themen erinnern wie gesagt stark an Cyberpunk.

Immer wieder werden Ausbeutung, Sexismus und die negativen Folgen von ungezügelmtem Kapitalismus thematisiert. Das Setting ist düster und dreckig und immer wieder geraten Unbeteiligte ins Kreuzfeuer, wenn die Machtinteressen der Founder auf dem Spiel stehen. Es treten jedoch auch Figuren auf, die sich weigern, den Status Quo zu akzeptieren und die Geschichte stellt sie nicht als zum Scheitern verurteilte Träumer dar.

Foundryside ist, anders als die gemächlicheren, nachdenklicheren *Divine Cities*-Bücher, ein Roman, in dem eine Actionszene die nächste jagt. Die Kämpfe sind gleichzeitig brutal und raffiniert, da die Figuren die Schlupflöcher in dem harten Magiesystem der Welt geschickt auszunutzen wissen. Ein wenig ist *Foundryside* wie ein Actionfilm, der einen regelmäßig staunen lässt, wieviel Schaden eine Figur mit den unwahrscheinlichsten Waffen anrichten kann. Es gibt gewagte

Einbrüche, Duelle in luftiger Höhe, Fluchten in letzter Sekunde, Verrat hinter jeder Ecke und auch ein bisschen Comic Relief.

Die Lektüre macht Spaß, aber regt auch zum Mitfühlen und Nachdenken an, da einige der großen Themen in unserer Welt genauso relevant sind wie in dem Fantasy-Universum, das wir hier kennenlernen. Tatsächlich ist sind meine einzigen größeren Beschwerdepunkt nur die etwas schwerfällige Exposition am Anfang (in einer mit dem Textfluss brechenden Passage werden Aspekte des Magiesystems erklärt, nur um dann später noch einmal auf natürlichere Weise ein zweites Mal eingeführt zu werden),

dass manchmal allzu atemlose Tempo der Handlung und eine nicht ganz so gut vorbereitete Wendung.

Der Stil des Buches – diesmal ist es im Präteritum geschrieben – ist angenehm zu lesen. Viele kleine Details tragen zu einem immersiven Leseerlebnis bei. Die relativ späte Einführung einiger Erzählperspektiven irritiert, aber jeweils nur für einen Moment. Die Tevanni haben ihre eigenen Slang- und Fachbegriffe, von denen man sich jedoch nicht erschlagen fühlt. Auch in Bezug auf Repräsentation schneidet das Buch gut ab: Sancia ist eine WoC und es wird eine lesbische Lie-

besgeschichte angedeutet, die im Folgeband weiter ausgebaut wird.

Fazit

Die Schlüssel der Magie (Foundry-side) hat mich mit seinem innovativen Magiesystem und Weltentwurf, einer Menge rasanter Action und relevanten Themen begeistert.

(Anmerkung: gelesen wurde die englische Originalausgabe, überarbeitete Fassung der Rezension auf www.swantjeniemann.de)

Tags: Science Fantasy, Macht



Green Bone Saga

Ein Artikel von Swantje Niemann

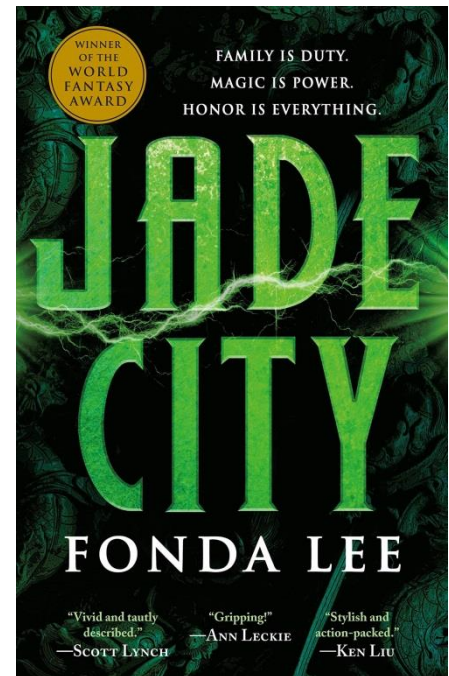
Fonda Lees *Green Bone Saga* ist selbst nach den Standards einer mittlerweile sehr diversen und experimentierfreudigen Phantastik eine außergewöhnliche Serie. Die Trilogie (bisher sind Band 1 und 2, *Jade City* und *Jade War*, erschienen) kombiniert den „Sense of Wonder“ einer Fantasy-Serie oder eines sorgfältig choreografierten Kampfkunstfilms mit einer außergewöhnlich realistisch gezeichneten, dynamischen Welt und reifen, glaubwürdigen Figuren.

Die Geschichte spielt größtenteils auf Kekon, einer Insel, auf der bioenergetische Jade gefunden wird. Schmuck aus diesem Material verleiht entsprechend ausgebildeten und talentierten Keko-

nes*innen – „Green Bones“ – übermenschliche Kräfte, auch wenn mehr und mehr Menschen Wege finden, um diese auch ohne diese Voraussetzungen zu nutzen.

Gelenkt wird die Politik des Landes offiziell von einem demokratisch gewählten Rat, doch ein großer Teil der Macht liegt auch in den Händen der einflussreichen Clans. Diese angesehenen Green Bones haben ein Beinahe-Monopol darauf, Jade zu tragen. Zahlreiche Unternehmen und Politiker*innen halten ihnen die Treue und profitieren im Gegenzug von ihrem Schutz und ihren Beziehungen. Die Macht der Clans ist informell und beruht ebenso auf Geld, Beziehun-

gen und ihrem hohen Ansehen wie dem Fakt, dass sie mit bemerkenswerter Brutalität auf Angriffe reagieren. Sie nehmen eine Position irgendwo zwischen



Aristokratie mit ausgeprägtem Ehrenkodex und organisiertem Verbrechen ein.

Vor diesem Hintergrund entspinnt sich eine komplexe Familiensaga: Während die Gründer des „Mountain“- und des „No Peak“-Clans einst gemeinsam die Freiheit Kekons erkämpft und die Loyalität der Bevölkerung gewonnen haben, sind die Clans Jahre später zerstritten. Die ehrgeizige neue Anführerin des Mountain-Clans, Ayt Mada, wird

allmählich zu einer echten Bedrohung für No Peak, während die Macht dort in die Hände einer neuen Generation übergeht.

Diese neue Generation sieht sich mit einigen Herausforderungen konfrontiert, denn die drei Kaul-Geschwister haben kein einfaches Verhältnis zueinander und ihren Aufgaben. Der besonnene Lan, der sich nicht so recht in der kriegerischen Kultur der Green Bones wiederfindet, wäre ein idealer Anführer in Friedenszei-

ten, doch angesichts der Bedrohung durch den Mountain-Clan werden Zweifel an ihm laut. Sein hitzköpfiger Bruder Hilo droht regelmäßig, die heikle Lage eskalieren zu lassen. Und Shae, die Schwester der beiden, hat ihrer Familie und ganz Kekon eigentlich den Rücken gekehrt.

Der eskalierende Konflikt mit dem gegnerischen Plan zwingt die drei, ihre Schlüsselpositionen in No Peak zu akzeptieren und entschlossen für das Überleben ihres Clans zu kämpfen. Und nach einem wichtigen Wendepunkt der Handlung finden sie und andere Figuren sich sogar in Rollen wieder, auf die sie noch viel weniger vorbereitet waren. Immer wieder geraten sie in Konflikt miteinander, aber sind auch immer wieder gezwungen, eine geschlossene Front gegen Angriffe von außen zu bilden, so schwierig ihr Verhältnis gerade auch sein mag. Gerade Shae und Hilo sind kompetente, aber auch sehr makelbe-



haftete Figuren. Sie sind nicht immer sympathisch, aber sehr überzeugend und interessant. Als die Handlung einsetzt, sind sie Erwachsene, die bereits ihre ersten großen Entscheidungen getroffen und daraus gelernt haben, und die Reihe begleitet sie und andere Figuren über mehrere Jahre hinweg, während derer sie sich stark weiterentwickeln. Es wird die Geschichte einer Vielzahl von Beziehungen erzählt und es ist spannend die Gesichter zu sehen, welche die Figuren verschiedenen Personen gegenüber präsentieren.

Immer wieder gibt es Situationen, in denen man beim Lesen gut nachvollziehen kann, was eine Figur zu einer Handlung motiviert, während man auf der anderen Seite perfekt versteht, wieso eine andere Figur ihr das nie verzeihen wird.

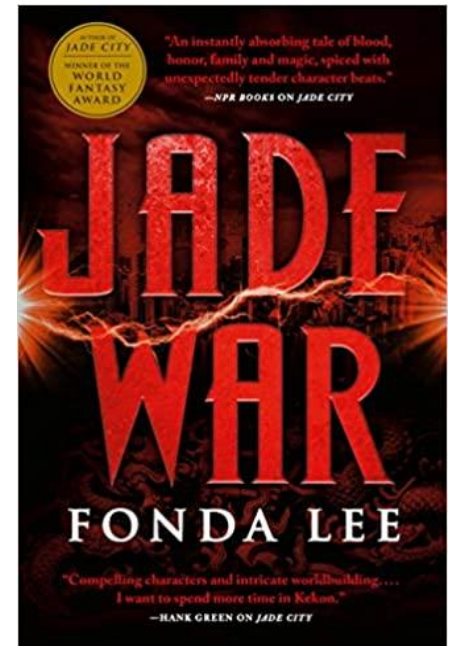
Die Handlung von *Jade City* und *Jade War* verläuft nicht gradlinig auf einen Höhepunkt zu, sondern bewegt sich eher gemäch-

lich. Der Fokus liegt auf den sich entwickelnden Figuren, ihren Beziehungen und politischen Schachzügen, immer wieder unterbrochen von Explosionen überraschend brutaler Gewalt. Letztere können ähnlich jäh, wie sie erfolgt sind, von harmonischem Familienleben abgelöst werden, aber oft auch schwerwiegende Konsequenzen nach sich ziehen und Figuren nachhaltig prägen. Sehr früh wird klar, dass auch lieb gewonnene Hauptfiguren nicht sicher sind.

Auch wenn der Plot durchaus überzeugen kann – so bringt Fonda Lee gekonnt einige Informationen und Figuren ins Spiel, die später relevant werden – ist eine der großen Stärken meiner Meinung nach das Worldbuilding der Romane. Oder, besser gesagt, wie dieses Worldbuilding mit den Charakteren und der Entwicklung der Figuren verflochten ist.

Die *Green Bone Saga* ist eine Reihe über eine Kultur mit starken

Traditionen, die sich in tief gehenden, kaum bewussten Werten ebenso manifestieren wie in zahlreichen kleinen, aber auffälligen Details. Gleichzeitig ist eine Menge in Bewegung: Internationale Beziehungen, Gender-Rollen, die Rolle von Green Bones und Clans in der Gesellschaft und die Stadt Janloon an sich, in der z. B. ehemalige Luftschutzbunker erst zu Nachtclubs und dann zu Baustellen für Luxus-Apartments werden.



Figuren wie Shae, die in Espenia studiert hat, oder Anden, ein junger Green Bone, der in *Jade War* die neue Kultur von Kekones*innen in der Emigration kennen lernt, sind aufmerksamer Beobachter ihrer Kultur und hinter der Schilderung Kekons und Espenias ist ein tiefes Verständnis und ein Blick fürs Detail in der realen Welt zu erahnen. Viel in Fonda Lees Universum fühlt sich vertraut an, aber da sind auch Fantasy-Aspekte wie z. B. Action-Szenen, in denen Jade Menschen übernatürliche Kraft und Geschwindigkeit verleiht.

In einem Tweet schrieb Fonda Lee, dass sie sich als eine Autorin sieht, die „morally gray socie-

ties“ schreibt und über Figuren, die zumeist im Einklang, aber auch in Konflikt mit deren Werten handeln – und liefert damit eine sehr gute Beschreibung ihrer Serie. Es gibt einige fundamentale Kritikpunkte an der kekonesischen Gesellschaft und den Protagonist*innen der Bücher, die sich nicht nur Lesenden, sondern auch so einigen Figuren aufdrängen.

Wer nach Figuren mit durchgehend hohem Identifikationspotenzial oder einem rasanten, gradlinigen Fantasyabenteuer sucht, ist bei der *Green Bone Saga* tendenziell an der falschen Adresse. Wer sich jedoch auf das – gerade im zweiten Band – ge-

mächliche Erzähltempo und die Protagonist*innen einlässt, findet eine komplexe, immersive Geschichte, deren Akteur*innen sich Lesenden ins Gedächtnis schreiben.

Jade City

Orbit (2018)

Taschenbuch

560 Seiten, 15,14 EUR

ISBN: 978-0316440882

Jade War

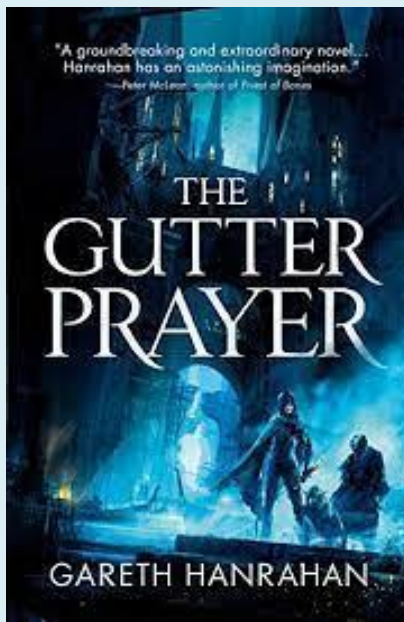
Orbit (2019)

Taschenbuch

624 Seiten, 10,37 EUR

ISBN: 978-0356510538

Tag: Fernost



Autor: Gareth Hanrahan
Verlag: Orbit (2017)
Genre: Fantasy

Taschenbuch
544 Seiten, 9,12 EUR
ISBN: 978-0356511528

The Gutter Prayer

Eine Rezension von Swantje Niemann

The Gutter Prayer beginnt mit einem bemerkenswerten Prolog: Er ist in der zweiten Person geschrieben und es wird niemand anderes angesprochen als ein altes Gebäude, das wenig später in Flammen aufgeht. Daraufhin wechselt die Erzählperspektive in eine konventionellere Form: Die folgenden Kapitel tragen uns in die Köpfe der drei Dieb*innen, deren Beutezug ein überraschendes Ende fand, und des „Thieftakers“ Jere, der die drei verfolgt. Was jedoch erfrischend unkonventionell bleibt, ist das Worldbuilding.

Wie Robert Jackson Bennett schafft es Gareth Hanrahan, eine Welt zu schildern, in der Menschen sich zwischen unbere-

chenbaren Göttern behaupten müssen. Guerdon ist einer der wenigen Orte, der noch vor dem Krieg verschiedener Gottheiten sicher ist. Es ist eine alte Stadt, in der Politiker*innen und Alchemist*innen sowie verschiedene religiöse Gemeinschaften um die Macht ringen, während unter den Straßen Ghule und „Crawling Ones“ ihren mysteriösen Geschäften nachgehen.

Auf den Straßen patrouillieren durch Alchemie geschaffene „Tallow Men“, mitleidlose Wächter, in deren Köpfen Kerzenflammen brennen, und seit kurzem ist etwas Neues, Hungriges in den Straßen unterwegs. Dabei musste ich ein wenig an China Miévilles *New Crobuzon* denken.

In dieser Stadt versuchen drei ungewöhnliche Gefähr*innen, zu überleben: Carillion („Cari“), Diebin und Nachkommin einer alten guerdoner Familie, die jedoch lange auf Reisen war, bevor sie an den Ort ihrer Geburt zurückkehrte. Rat, ein Ghul, der sich an seine Menschlichkeit klammert. Spar, der Sohn eines legendären, Robin-Hood-artigen Mannes, den eine Krankheit allmählich in Stein verwandelt. Die drei haben einen wackeligen Stand bei den Dieben der Stadt, die seit dem Tod von Spars Vater einen neuen Anführer haben, und als Cari anfängt, Visionen über die Geschichte der Stadt zu haben, entwickeln plötzlich eine ganze Menge Leute ein gefährliches Interesse an ihr. *The Gutter Prayer* hat mich somit von Anfang an gepackt und mein Interesse bis zur letzten Seite aufrechtgehalten

Dabei dauert es eine Weile, bis die Figuren wirklich an Profil gewinnen. Gerade Cari ist eine

wenig markante Figur, und Rat ist mehr oder weniger absichtlich so konzipiert, dass es eine gewisse Distanz zwischen den Lesenden und ihm gibt. Allerdings machen alle Figuren so interessante Erfahrungen, dass das Interesse an diesen bis zu den Punkten im Buch trägt, wo die Figuren schließlich greifbar werden. Es gibt auch einige Nebenfiguren, deren Rollen immer bedeutender werden, darunter Caris Nichte Eladora. Diese wird zunächst eher als Kontrastfolie zur freiheitsliebenden Cari eingeführt, doch es stellt sich heraus, dass ihr Ärger auf Cari begründet ist und dass sie mehr als die stille, angepasste junge Frau ist, die sie auf den ersten Blick zu sein scheint. Spar, der zu Anfang des Buches von seiner Situation noch zu Passivität verurteilt wird, nimmt schließlich den Kampf auf – für das Erbe seines Vaters, aber auch gegen seine Antriebs- und Hoffnungslosigkeit. Er und ab der zweiten Buchhälfte auch Eladora waren

für mich die Sympathieträger*innen in der Geschichte.

Die Handlung, in welche diese Figuren verwickelt werden, ist komplex und wartet mit so einigen Überraschungen und Enthüllungen auf, bis sie schließlich auf ziemlich spektakuläre Weise endet. *The Gutter Prayer* ist ziemlich gnadenlos mit seinen Figuren – nicht einmal Hauptfiguren sind hier sicher. Es handelt sich übrigens um den ersten Band der *Black Iron Legacy*-Serie, der zwar einen befriedigenden Abschluss findet, aber auch eine interessante Ausgangssituation für die Folgebände schafft.

Fazit

The Gutter Prayer bietet trotz seiner zunächst etwas blassen Figuren ein atmosphärisches, von Anfang an spannendes und immersives Leseerlebnis und entführt Lesende in eine ganz besondere Fantasymetropole.

Tag: Metropolen



Space Fantasy – Magische Geschichten im All

Ein Artikel von Judith Madera

In der Space Opera sind die Grenzen zwischen Science Fiction und Fantasy fließend, auch eignet sich das Weltraumsetting mit fernen Planeten perfekt für Mythen und Magie. Werke wie *Dune – Der Wüstenplanet* werden daher auch der Science Fantasy zugeordnet. Heute liest man als weitere Eingrenzung häufig den Begriff Space Fantasy, der genau das beinhaltet: Weltraum und Fantasy. Manche SF-Leser*innen meinen, dass es sich dabei nicht um Science Fiction handelt, womit sie teilweise Recht haben – teilweise aber nicht, denn Space Fantasy ist schlicht beides, wobei Fantasyleser*innen solchen Crossovern gegenüber oft aufgeschlossener sind.

Die letzte Blütezeit der Science Fantasy war in den späten 1960ern bis in die frühen 1980er hinein und neben dem *Dune*-Zyklus sei hier insbesondere *Star*



Wars erwähnt, da die Fortsetzungen in den 2000ern und 2010ern sicher ihren Teil dazu beitrugen, dass die Science Fantasy am Beginn einer neuen Blütezeit steht. Auch wechselten in den letzten Jahren immer mehr Fantasyautor*innen in die Science Fiction und so mancher hält an den geliebten Fantasy-Tropes fest, während sich das Universum als neuer Schauplatz für magische Geschichten entfaltet.

Für all jene, die die Verbindung von SF und Fantasy in Space genauso schätzen wie ich, habe ich in diesem Artikel ein paar spannende Lesetipps – und wir knüpfen direkt an den PHANTAST #16 an:

Die Gottkaiserin und der Maschinenherrscher

Die Krone der Sterne von Kai Meyer bringt alles mit, was man von einer (Dark) Space Fantasy erwartet: Ein fernes Sternenreich am Rande der Galaxie, ein mystisches Schwarzes Loch, das mit einer kindlichen Gottkaiserin spricht und von Hexen verehrt wird, ein totgeglaubter Maschinenherrscher, opportunistische Adlige und finstere Mythen. In drei Bänden bietet der Autor bombastisches Kopfkino, das inzwischen von Yann Krehl und Ralf Schlüter als Comic adaptiert wurde.

Protagonistin Iniza, eine junge Adlige, setzt alles daran, ihr (ungeborenes) Kind vor dem Zugriff der Gottkaiserin von Tiamande zu schützen. Ihr zur Seite stehen unter anderem ihr Geliebter Glanis, ein Waffenmeister, eine Allesthändlerin und eine Muse – eine Maschine in Frauengestalt. Mit ihrem mondsichelförmigen

Schiff, der *Nachtwärts*, müssen sie nicht nur vor dem Hexenorden, sondern auch vor einer Maschinenarmee fliehen. Insbesondere die ikonischen, überdimensionierten Raumkathedralen der Hexen dürften den Leser*innen in Erinnerung bleiben, ebenso wie die Legenden um das Schwarze Loch Kamastraka und dem König der Gnade.

Die Krone der Sterne ist mehr Dark Fantasy als Science Fiction, wobei das Weltraumsetting mit seiner unendlichen Weite und Dunkelheit all den finsternen Mythen des Sternenreichs Tiamande eine schaurige Tiefe verleiht. Leider wird vieles nur angedeutet und nie wirklich aufgegriffen, denn der Fokus liegt auf den Charakteren, die von einer Katastrophe in die nächste schlittern. Ein Cliffhanger jagt den nächsten, sodass sich die Romane geradezu weginhalieren lassen, und auch wenn das Worldbuilding mehr Tiefe vertragen hätte, ist *Die Krone der Sterne* schlicht

sehr unterhaltsame Space Fantasy mit fiesen Hexen.

Nekromant*innen in Space

Ich bin Gideon (*Gideon the Ninth*) ist der Debütroman von Tamsyn Muir und heimste sich prompt eine Hugo Nominierung ein. Charles Stross hat den Inhalt sehr treffend in einem Satz zusammengefasst: „Lesbian necromancers explore a haunted gothic palace in space!“ – mehr



musste ich gar nicht wissen, um gehyped zu sein. Die Verbindung von Space Opera und Dark Fantasy hatte mir schon bei *Die Krone der Sterne* sehr gefallen und *Ich bin Gideon* setzt noch eins drauf. Tamsyn Muir schreibt, nach kleinen Startschwierigkeiten, unfassbar unterhaltsam, bissig und schaurig, so dass ich den ersten Band in zwei Tagen verschlungen habe.



Schwerkämpferin Gideon Nav hat die Schnauze voll vom Neunten Haus, von all den bizarren, finsternen Ritualen und der Steifheit der nekromantischen Nonnen. Vor allem aber hat sie die Schnauze voll von Harrow Nornagesismus, Erbin des Neunten Hauses, die jede Gelegenheit nutzt, um Gideon zu demütigen. Um sich endlich ihre Freiheit zu erkaufen, soll sie Harrow zum Planeten des Ersten begleiten und gemeinsam mit ihr eine gruselige Palastruine erkunden, wo finstere Prüfungen warten. Auch die Nekromant*innen der anderen Häuser sind da und so beginnt ein Wettstreit, der Todesopfer fordert und Gideon und Harrow an ihre Grenzen und darüber hinaus bringt.

Ich bin Gideon spielt (noch) überwiegend auf einem Planeten, in einer Palastruine, die allerhand fiese Überraschungen bereithält. Gideon ist eine abgebrühte, aber auch emotionale Protagonistin, die Frauen liebt und an der kal-

ten, berechnenden Harrow verzweifelt. In dieser Space Fantasy fliegen die Fetzen, das Blut fließt in Strömen und der Humor ist bitterböse – eines meiner persönlichen Highlights der letzten Jahre.

Göttin in ferner Zukunft

Im September erscheint unter dem Titel *Die letzte Göttin* ein Space-Fantasy-Roman für junge Erwachsene: *Goddess in the Machine* von Lora Beth Johnson. Ihre Protagonistin Andra verbrachte Jahrhunderte im Kälteschlaf, in der Erwartung, einen fernen Planeten zu besiedeln. Doch sie erwacht später als geplant – tausend Jahre später. Ihre Familie und alle anderen Kolonisten sind längst tot.

Andra findet sich in einer Wüstenwelt wieder, deren Bevölkerung sie als Göttin verehrt. Technologie wirkt auf diese Menschen wie Magie – und die, die Technologie nutzen, entspre-

chend wie Götter. Um herauszufinden, warum sie nicht früher geweckt wurde und wie sie zur Erde zurückkommen kann, spielt Andra erst einmal mit. Zhade, der verbannte Bastardprinz von Eerensed, hilft ihr, doch nur um seine eigenes Ziel zu erreichen: den Thron.

Das klingt ein bisschen nach *Dune* als Young-Adult-SF, wobei jeder Wüstenplanet Assoziationen mit Frank Herberts Zyklus wecken dürfte. In Rezensionen wurde oftmals das Worldbuilding in *Die letzte Göttin* sehr gelobt, sodass ich gespannt bin, ob Lora Beth Johnson hier wirklich Neues bietet und überzeugen kann.

Alte Kulturen ins All projiziert

Mit *Roma Nova* schrieb Judith C. Vogt den Roman zu einer Idee des Filmproduzenten Philip Schulz-Deyle, der die römische Antike als Space-Opera-Setting adaptierte – Rom ist hier ein

ganzer Planet, der Hades ein Schwarzes Loch und neben Menschen leben dort mythologische Wesen wie Faune (mehr dazu könnt ihr im PHANTAST #20 „Metropolen“ nachlesen).

Einen ähnlichen Ansatz hat *Feuerschwingen* von Sabrina Železný, die den Kulturkampf zwischen Inka und Iberern ins All überträgt. Hier verfügen die Inka über hochentwickelte Technologien wie Raumschiffe und haben andere Planeten besiedelt, leben



dort aber fast noch so wie vor Jahrhunderten auf der Erde. Wichtigster Rohstoff für ihre Technologie ist Gold, das auch bei den Iberern sehr begehrt ist. Als Sonnenstaffelpilot Manco einen Hinweis auf das sagenumwobene Eldorado entdeckt, heftet sich der iberische Soldat Gonzalo an seine Fersen, und für die beiden beginnt eine turbulente Reise mit Killerlamas und fiesen Weltraumpiraten.

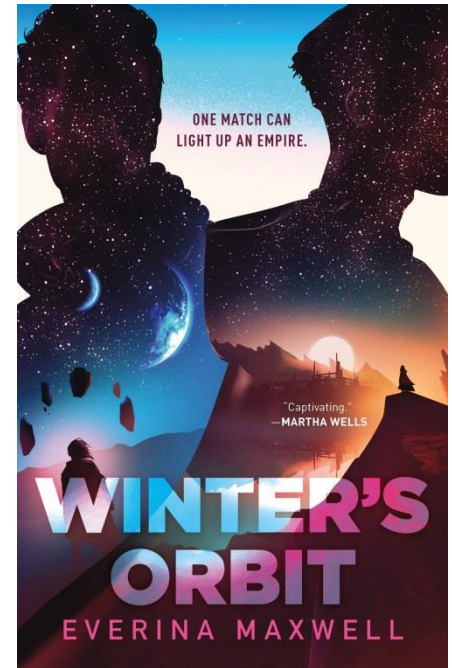
Auch wenn es in *Feuerschwingen* keine klassischen Fantasyelemente gibt, liest sich der Roman wie Fantasy in Space. Der Fokus der Handlung liegt auf den beiden Protagonisten, die Feinde sind und anfangs gegeneinander arbeiten, schließlich Respekt füreinander entwickeln, und sich nach und nach anfreunden und lieben lernen. Sabrina Železný erzählt eine herzerwärmende Geschichte über die Überwindung kultureller Unterschiede, während der Weltraum vor allem coole Kulisse ist.

Liebe inmitten der Sterne

So mancher Trekkie wird jetzt aufhorchen – und ja, das ist auch der deutsche Titel einer sehr amüsanten *Voyager*-Folge. Es ist aber auch eine treffende Beschreibung für *Winter's Orbit* von Everina Maxwell. Streng genommen handelt es sich eher um eine (queere) Space Romance, doch mit den Adelshäusern mutet *Winter's Orbit* durchaus wie Fantasy an: Das Reich der Iskat erstreckt sich über mehrere Planeten. Seine Macht sichert es sich durch vorteilhafte Heiraten mit Mitgliedern der kaiserlichen Familie. Graf Jainan hat bereits eine solche erzwungene Ehe hinter sich, in der er emotionalen Missbrauch durchlebt hat, und gilt nach dem Tod seines Ehemanns als Tatverdächtiger.

Trotzdem bleibt Jainan Spielball von Machtinteressen und wird

mit Prinz Kiem, einem ungeliebten Enkel des Kaisers, verheiratet. Kiem ist überzeugt davon, eine schlechte Partie zu sein, und kann dem klugen Jainan, der einen Dokortitel in Raumfahrttechnik hat, wenig entgegensetzen. Dafür gibt er dem traumatisierten Mann genau das, was er braucht: Raum. Kiem will keinen Druck ausüben oder Jainan zu irgendetwas zwingen – Jainan hingegen geht davon aus, dass Kiem genauso wie sein erster Mann ist. Entsprechend gibt es zahlreiche Missverständnisse. Trotzdem arbeiten die beiden zusammen, um Jainan zu entlasten und ihren Pflichten Genüge zu tun – und natürlich verlieben sie sich und erwärmen die Herzen der Leserschaft. Ann Leckie schrieb dazu: „Delightful! *Winter's Orbit* is a chilling account of a dark past wrapped in the warm blanket of a promising future. It was such a pleasure to read.“

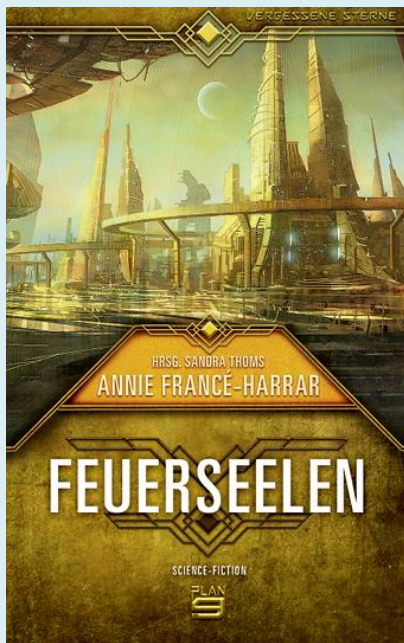


[Rezension zu Die Krone der Sterne](#)

[Rezension zu Ich bin Gideon](#)

[Rezension zu Feuerschwinger](#)

Tags: [Science Fantasy](#), [Space Opera](#)



Autorin: Annie Francé-Harrar
Verlag: Plan 9 (2021)
Reihe: *Vergessene Sterne*
Genre: Climate Fiction, Science Fiction

Hardcover mit Lesebändchen
180 Seiten, 20,00 EUR
ISBN: 978-3948700294

Feuerseelen

Eine Rezension von Judith Madera

„Das ist ja das Schreckliche, dass man sich mit unserer ganzen Kulturentwicklung in eine Sackgasse verrannt hat, die nirgends mehr weiter führt, als zurück zu einem Leben, dessen wir nicht mehr fähig sind. Oder zum Ende.“ (Seite 54)

In ferner Zukunft leben fast alle Menschen in gigantischen Weltstädten, deren Maschinen sie mit allem versorgen, was sie brauchen. Nur einzelne Bauern leben noch außerhalb, um pflanzliche Nahrung anzubauen, doch selbst dies wird unnötig, als man nicht mehr nur künstliches Fleisch, sondern auch künstliches Obst, Gemüse und Getreide erzeugen kann. Also sollen die Bauern in die Städte ziehen, die für sie fremde Welten sind. Für die

künstliche Nahrung entziehen die riesigen Städte ihrer Umgebung unter anderem Stickstoff und während sich die Menschheit darüber freut, endlich vollkommen unabhängig von der Natur zu sein, mahnt Wissenschaftler Henrik 19530, dass die Menschen der Natur zu viel entziehen und ihre Lebensgrundlage vernichten. Einzelne glauben ihm, doch alle anderen sonnen sich in ihrer Utopie, ihrer genialen Kultur, die bald am Abgrund steht. Das Land um die Städte verdorrt und aus dem Mangel entsteht neues Leben, das die alte Welt vernichten wird ...

Feuerseelen ist erstmals 1920 erschienen und wurde nun in der Reihe *Vergessene Sterne* bei Plan 9

neu veröffentlicht. Wer an Science-Fiction-Klassiker denkt, denkt wohl zuerst an die Werke des Golden Age und männliche Namen. Die österreichische Biologin und Schriftstellerin Annie Francé-Harrar gehört zu den wenigen (noch bekannten) Autorinnen dieser Zeit und beschreibt ein Szenario, das heutige Leser*innen stark an den Klimawandel erinnert.

Natürlich sind die wissenschaftlichen Grundlagen des Romans inzwischen veraltet, insbesondere die Entdeckungen in der modernen Biologie kamen später, sodass uns zum Beispiel die Kreation künstlicher Blumen oder die Nahrungserzeugung aus Luftstickstoff nicht glaubwürdig erscheinen. Das mindert die Faszination an diesem Werk jedoch kaum, zumal die Ideen der Autorin aus damaliger Sicht durchaus klug und spannend sind (wie die Entstehung völlig anders gearteter, neuer Lebensformen, die titelgebenden Feuerseelen).

Die Beschreibung der Weltstadt A 15, Hauptschauplatz des Romans, ähnelt unseren Vorstellungen futuristischer Städte so sehr, dass man kaum glauben kann, dass *Feuerseelen* vor über einhundert Jahren geschrieben wurde. Gigantische Wohntürme dominieren das Stadtbild, Ringbahnen dienen dem Transport, Sonnennetze fangen tagsüber Licht ein, über riesige Bildschirme werden Informationen geteilt.

Unten ist das Reich der Maschinen, die alle Grundbedürfnisse stillen. Oben leben die Menschen: schwache, empfindliche Wesen, die kaum selbst laufen und sich auf sogenannten Autinos fortbewegen, die man sich wie einen Segway vorstellt. Über die Bauern, die sogenannten Hüttenbewohner, spricht man verächtlich und hält sie für barbarisch und tierisch, entsprechend leben diese abgeschottet in eigenen Bezirken und wollen am liebsten hinaus in die Natur ziehen – so wie zwei junge Städter,

die in einem Bergdorf ein neues Leben beginnen und eine Alternative aufzeigen.

„Der Mensch ist ein Organismus, der sich, wie jedes andere Lebewesen, an die natürliche Umgebung anpassen muss, um leben zu können. Verhindert man das, so verliert er diese Anpassungsfähigkeit, wird einseitig und geht zugrunde.“ (Seite 131)

Obwohl alles künstlich erzeugt werden kann und somit keinerlei Mangel herrschen sollte, gibt es keine soziale Gleichheit in A 15. Je mehr Steuereinheiten man hat, umso mehr Ansehen genießt man und desto mehr Luxus kann man anhäufen. Die „moderne“ Frau in dieser Gesellschaft sollte ein zierliches, schönes, stumpfes Wesen sein, das der Mann umsorgen kann wie ein exotisches Haustier – was heutigen Leserinnen aufstoßen dürfte. Immerhin erwähnt die Autorin, dass es vorher anders war, und deutet an, dass diese „moderne“ Erzie-

hung der Frau ein Rückschritt ist. Trotzdem sind ihre Protagonisten allesamt männlich, sie gestalten die Handlung allein, und nur einzelne Frauen mischen als Liebschaften mit und erfüllen die Rolle der „Damsel in Distress“. Aus heutiger Sicht erscheinen alle Figuren überzeichnet, doch die Frauen eben besonders.

So utopisch das Leben in den Weltstädten auf den ersten Blick

erscheint, so leer und falsch wirkt es auf den zweiten Blick. Die Menschen haben sich völlig von der Natur abgewandt und sind in ihrer hochgelobten Kultur starr und apathisch geworden. Die Stadtbewohner ignorieren die drohende Katastrophe zuerst, können sich in ihrer Hybris nicht vorstellen, dass ihre Technologien nicht alles kompensieren können. Später leugnen sie Henriks Erkenntnisse

und als die Stadt schließlich brennt, trampeln sich die Menschen bei der Flucht gegenseitig nieder. Zumindest im Angesicht ihrer Vernichtung zeigen sie echte Regungen und ihr hässliches Gesicht. Auch hier erkennt man erschreckend viele Parallelen zu unserer Zeit.

Herausgeberin Sandra Thoms hat den Text bearbeitet und ihn der aktuellen Rechtschreibung angepasst. Auch wurden archaische Wörter, die für uns seltsam klingen und negativ behaftet sind, gegen moderne Alternativen getauscht und „die Adjektivflut eingedämmt“ – letzteres ist schade, da so der Stil verändert wurde, der damals durchaus der Mode entsprach und damit den Zeitgeist spiegelte. Auch wurden einzelne Szenen gekürzt. Der Originaltext ist aber als eBook im Fabula-Verlag verfügbar, falls jemand vergleichen möchte.

Feuerseelen liest sich mit den Bearbeitungen durchaus gut, er-



scheint immer noch wie aus der Zeit, und ist stellenweise mit seinen alten wissenschaftlichen Begrifflichkeiten anspruchsvoll. Leider hat das Buch kein Korrektorat erhalten, zumindest steht beim Korrektorat kein Name, und der Text enthält auffällig viele Fehler, vor allem überflüssige und doppelte Worte sowie falsche Artikel und falsche Wortendungen. Offenbar handelt es sich dabei um die Überbleibsel der Überarbeitung und da hätte wirklich nochmal jemand drüberschauen müssen – vielleicht

wurde aber auch die falsche Version in den Druck gegeben. So oder so ist es bitter, dass dieser Klassiker so voller vermeidbarer Fehler steckt. Plan 9 hat inzwischen abgekündigt, im Sommer eine korrigierte Ausgabe zu veröffentlichen.

Fazit

Feuerseelen hat sich schon vor einhundert Jahren mit der Entfremdung von Mensch und Natur sowie den dramatischen Folgen der Ressourcenausbeutung

beschäftigt. Auch wenn die Ereignisse aus heutiger Sicht sehr phantastisch anmuten, so enthält der Roman viele Parallelen zur Klimakrise und ist damit immer noch aktuell. Darüber hinaus ist er als Zeugnis der frühen deutschsprachigen Science Fiction wahnsinnig interessant und steckt voller kluger und spannender Ideen.

Tags: [Klassische Phantastik](#), [Apokalypsen](#)





Herausgeber: Wang Jinkang, Jing Dr. Bartz

Originaltitel: *KI-Anthology People's Literature*

Übersetzer*innen: Karin Betz, Marc Hermann, Johannes Fiedering, Eva Lüdi Kong, Michael Kahn-Ackermann

Verlag: Heyne (2020)

Genre: Science Fiction, Cyberpunk

Paperback , Broschur
ca. 420 Seiten, 15,99 EUR
ISBN: 978-3-453-31904-2

Quantenträume

Eine Rezension von Judith Madera

Quantenträume ist die zweite chinesische SF-Anthologie des Heyne-Verlags und profitiert sehr von dem Fokus auf das Thema Künstliche Intelligenz. Autor*innen aus fünf Generationen widmen sich verschiedenen Formen der KI beziehungsweise künstlichem Leben und der Frage, ob und inwiefern dieses ein eigenes Bewusstsein und Emotionen besitzt.

Wie bereits *Zerbrochene Sterne* beeindruckt *Quantenträume* mit der großen Vielfalt der Beiträge, wobei mancher Text leicht am Thema vorbeischrämt. Ausgerechnet die Eröffnungsgeschichte von Xia Jia, die im Klappentext mit intelligenten Plüsch-Seehunden angepriesen wird,

enttäuscht etwas, da der Fokus nicht auf den kuscheligen KIs, sondern auf einem das Sprachzentrum befallenden Virus liegt. Die Autorin erzählt eine hoffnungsvolle und bewegende Geschichte über Kommunikation und Freundschaft, die schlicht die Erwartungen nicht erfüllt. In den vierzehn anderen Geschichten hingegen ist das Thema Künstliche Intelligenz meist klar zu erkennen.

Quantenträume beinhaltet einige herausragende Texte, die unterhalten, überraschen und nachdenklich stimmen. Zu den Perlen gehört „Der Wannengeist“ von Shuang Chimu, eine Geschichte über eine KI in einer Fußwanne, die eine Persönlichkeit entwi-

ckelt, zu der auch Fragmente ihrer Vorbesitzer gehören. Es gilt nun vor Gericht zu klären, ob die Wanne im rechtlichen Sinne eine Person ist.

Sehr unterhaltsam und old school liest sich „Hotel Titania“: Während der jahrelangen Betriebsferien wollen die Roboter, die das Hotel betreiben, groß renovieren. Sie tun alles dafür, um die Wünsche ihrer Gäste nach mehr Komfort umzusetzen, kommen jedoch teils zu ganz anderen Schlussfolgerungen als Menschen. Autor Luo Longxiang zeigt auf humorvolle Art, wie kreativ und anders die Denkweise von KIs sein kann, und das Setting auf dem Uranusmond Titania ist ungemein atmosphärisch.

Auch Liu Weijia widmet sich in „Mission: Rettung der Menschheit“ der Gedankenwelt eines Roboters, der sich darum bemüht, Menschen zu helfen und ihre Leben zu schützen – was

alles andere als leicht ist in einer Welt, in der sich die Menschen im Krieg fast gegenseitig auslöschen.

In „Tochter des Meeres“ zeigt Baoshu eine durch einen kosmi-

schen Unfall zerstörte, sehr heiße Erde, auf der selbst der Pazifik verdampft ist und wo die Protagonistin, die zugleich Mensch und Maschine ist, nach Überlebenden sucht. Dazu gibt es noch spannende Einblicke in die Evo-



lution und den Ursprung des Lebens.

Han Song beschäftigt sich in „Der Erleuchtete“ mit der Frage, ob Roboter einen Glauben haben können und somit auch eine Seele, die wiedergeboren wird. Während der lebende Buddha von einem Roboter verkörpert wird, denken die Protagonisten darüber nach, was das für den Buddhismus bedeutet und ob Maschinen nur ihrer Programmierung folgen oder ein Selbstbewusstsein haben.

Ling Chen entwirft in ihrer Geschichte das Szenario eines erschreckend realistischen Computerspiels, in dem der Spieler den Weltuntergang 2012 verhindern soll und das auf die Spur der geheimen Pläne eines Supercomputers führt.

Qiufan Chen überrascht mit einer Liebesgeschichte, in der Menschen und KIs sich virtuell daten und herausfinden müssen,

ob ihr Gegenüber menschlich ist oder ein Programm.

In weiteren Erzählungen geht es unter anderem darum, ob Roboter morden können (wobei Parallelen zu *I, Robot* zu erkennen sind) und ob man Menschen nach ihrem Tod wiederherstellen kann, beziehungsweise ob man dann wirklich noch dieselbe Person ist wie zuvor. Es geht um geschichtenerzählende- und erfindende Roboter und immer wieder um die Frage, ob Maschinen ein eigenes Ich/eine Persönlichkeit besitzen und sich dieser bewusst sind und ob sie zu echten Emotionen fähig sind.

Der Fokus liegt dabei meist auf Robotern, also humanoiden Maschinen, in die wir leichter Ähnlichkeiten hineininterpretieren können als in einen Supercomputer oder eine Intelligenz, die sich im Internet entwickelt hat. Was man etwas vermisst, sind Cyberspace-KIs, wie man sie aus dem Cyberpunk kennt und die

ihre eigenen, für Menschen mysteriösen Ziele verfolgen.

Wie bereits bei *Zerbrochene Sterne* merkt man auch hier, dass viele der Autor*innen aus der Wissenschaft kommen und einen eher positiven Blick auf technologischen Fortschritt haben. Zwar wird auch hier gewarnt, doch insgesamt zeichnet diese Anthologie ein positives Bild der Künstlichen Intelligenz und widmet sich mehr ihrer Natur und ihren Möglichkeiten als den Gefahren, die sie darstellen könnte. Eher wird Kritik an den Menschen und der Gesellschaft geübt, die die KI ungerecht behandeln, sie teilweise sogar misshandeln oder auch einfach ihre Lebendigkeit nicht anerkennen wollen. Während bei *Zerbrochene Sterne* viele Geschichten eher dem Magischen Realismus zuzuordnen waren, sind hier alle Beiträge eindeutig Science Fiction, überwiegend mit einem starken naturwissenschaftlichen Hintergrund.

Die Schreibstile ähneln sich in ihrer Distanziertheit, wobei für den westlichen Leser nicht erkennbar ist, ob das schlicht der chinesischen Erzählweise entspricht oder an der Übersetzung vom Chinesischen ins Deutsche liegt (was sicher keine leichte Aufgabe ist). Positiv fallen sowohl die kulturellen Unterschiede als auch die Gemeinsamkeiten auf. Letztlich beschäftigen uns die gleichen Fragen und gerade bei den jüngeren Autor*innen merkt man, dass unsere Lebenswirklichkeiten gar nicht so verschieden sind.

Leider fallen die Informationen zu den Autor*innen dieses Mal knapper aus und beschränken

sich meist auf die Erwähnung des Berufs und einiger Auszeichnungen. Zudem liest sich das Vorwort von Cixin Liu uninspiriert, so als würde sich der Autor gar nicht so sehr für das Thema interessieren. Er wurde wohl aufgrund seiner Bekanntheit ausgewählt. Ansonsten ist die Gestaltung wieder sehr gelungen, neben dem Vorwort gibt es einleitende Worte sowie ein Nachwort der beiden Herausgeber, dazu einige zusätzliche Infos zu den Texten.

Fazit

Quantenträume ist eine extrem vielseitige, kreative Anthologie, die das Wesen Künstlicher Intel-

ligenz in vielen Facetten beleuchtet. Das Niveau ist hoch, neben einigen sehr guten Geschichten finden sich viele gute, die sich mit der Persönlichkeit, dem Denken und Fühlen von KIs beschäftigen und dabei ein tendenziell positives Bild zeichnen, teilweise auch leise warnen. Dagegen wird offen Kritik am Menschen und seinem Umgang mit der Natur, den KI und sich selbst geübt.

[Rezension zu *Zerbrochene Sterne*](#)

Tags: [Fernost](#), [Cyberpunk](#)

Vampire, Geisterjäger und Samuraihasen

Ein Artikel von Markus Drevermann

In Zeiten der Pandemie findet das Leben selten im Freien und mehr Zuhause statt. Was bietet sich also mehr an, als wieder ein paar Spiele herauszukramen und loszulegen.

Da Brettspiele allerdings immer Mitspieler brauchen, die auch vor Ort sind, sind sie nicht unbedingt die optimale Lösung bei Social Distancing und möglicher Ausgangssperre. Online wird es auch schwierig, zumindest wenn Wert darauf gelegt wird, mit echten Spielmaterialien zu spielen. Wer darauf verzichten kann, findet im Internet genug Möglichkeiten mit anderen zusammen Brettspiele zu erleben, da viele mittlerweile auf Onlineplattformen virtuell spielbar sind.

Eine Art von Spielen ist aber geradezu prädestiniert, per Videokonferenz durchgeführt zu werden und diese ist das weite Feld der Rollenspiele, von denen es eine Unzahl von Variationen gibt. Ihr Vorteil liegt klar auf der Hand. Da bei den meisten Spielen sowieso nur Würfel, ein Blatt Papier und ein Bleistift zum Einsatz kommen, und jeder für sich Notizen macht, ist ein gemeinsames Spielen per Videochat relativ einfach. Auch wenn die soziale Komponente natürlich etwas leidet und die Spontanität im Miteinander nicht ganz gegeben ist, funktionieren Rollenspiele ganz gut, da sich dank Videokonferenzplattformen wie Discord die Teilnehmer dennoch sehen und hören können.

Wie gesagt ist das Feld der Rollenspiele sehr weit und nahezu unübersichtlich, weswegen hier nur auf einige wenige eingegangen werden kann, namentlich das *John Sinclair*-Abenteuerspiel und das *Usagi Yojimbo*-Rollenspiel.

Zuvor aber ein kleiner Blick zurück. Klassiker unter den Rollenspielen sind *Vampire: The Masquerade* und *Vampire: Dark Ages*. Beide gehören zur *World of Darkness* und lange Zeit waren sie nicht mehr erhältlich, bis sie vor wenigen Jahren endlich wieder neu veröffentlicht wurden. Auch in Deutschland fanden sie ihren Weg zurück in die Regale und wie es aussieht, erlebt *Vampire* mehr als nur eine kleine Re-

naissance. Im Fahrwasser des Rollenspieles sind in den letzten Jahren ebenso eine Vielzahl Brett- und Kartenspiele auf den Markt gekommen, die auf dem Rollenspiel basieren und sogar ein neues PC-Spiel ist mit *Bloodlines 2* angekündigt.

Eins dieser Spiele ist *Vampire: The Masquerade – Vendetta*. In diesem Kartenspiel geht es um die Macht in Chicago. Sieben Vampirclans ringen miteinander um den größten Einfluss. Und das

Kartenspiel schafft es tatsächlich die Atmosphäre und die wesentlichen Elemente des Rollenspieles aufzugreifen und effektiv umzusetzen.

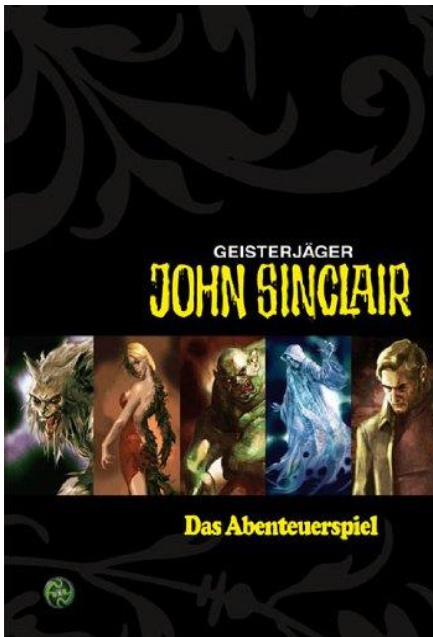
Jeder der auftretenden Vampirclans, wie die Toreador, die Malkavianer, Gangrel oder Tremere wird perfekt in das Spiel umgesetzt. Die Clankarten, mit deren Hilfe man an verschiedenen Orten Einfluss gewinnen kann, sind von Clan zu Clan unterschiedlich und vor allem auf die Fähigkeiten innerhalb des Rollenspieles abgestimmt. Während die Tremere viel Blut brauchen und die Toreador auf Bündnisse setzen, kommen die Nosferatu mehr aus dem Hinterhalt und die Malkavianer verbreiten Chaos.

Das Kartenspiel gibt damit einen sehr guten Einblick in das Rollenspiel, was grundlegende Fähigkeiten der Vampire und die Atmosphäre innerhalb des Rollenspiels angeht. Es ist für ein erstes Austesten absolut geeignet und wird vermutlich neue Spie-

ler für das Rollenspiel gewinnen können.

Das *John Sinclair*-Abenteuerspiel, welches selbstverständlich auch ein Rollenspiel ist, basiert auf der erfolgreichsten Horror-Heftramserie Deutschlands. Seit seinem ersten Auftritt im Jahr 1973 hat der geisterjagende Oberinspektor Scotland Yards unzählige Abenteuer erlebt und Geister, Dämonen und andere Monster besiegt. Manche davon dauerhaft, manche nur zeitweise, bis er auch sie endgültig vernichten konnte. Seine Gegner haben eine große Bandbreite und stammen aus verschiedenen Epochen und Mythologien der Menschheitsgeschichte. Auch die Schauplätze sind sehr unterschiedlich und vor allem häufig auch phantastisch.

John Sinclairs Weg führt ihn z.B. nach Aibon, auf den Planet der Magier und Atlantis. Dadurch können seine Abenteuer alles sein, angefangen bei einem harten Thriller, über puren, blutrünstigen Horror bis hin zu mehr



Fantasy als Grusel. Diese Variabilität sorgt natürlich einerseits für die nach wie vor anhaltende Begeisterung für den Geisterjäger, der den Sprung aus den Hefromanen in Comics, Hörspiele und ins Fernsehen, wenn auch mit einer unterirdisch schlechten Serie, geschafft hat, andererseits bietet dies natürlich auch unheimlich viele Möglichkeiten für ein Rollenspiel. Denn ein erfahrener Spielleiter hat dadurch alle Möglichkeiten, ohne auf Genrengrenzen achten zu müssen. Und genau dieses Vorteil findet sich im *John Sinclair*-Abenteuerspiel. Es ist zwar mittlerweile nur noch sehr schwer aus zweiter Hand zu bekommen, zumindest wenn man alle vier Bücher sein eigen nennen will, aber die Mühe lohnt sich. Die Autoren des Rollenspiels haben sich nämlich nicht nur Mühe gegeben, die Welt John Sinclairs möglichst akkurat in ein Rollenspiel zu übertragen, sondern haben gleichzeitig versucht, es so einsteigerfreundlich wie möglich

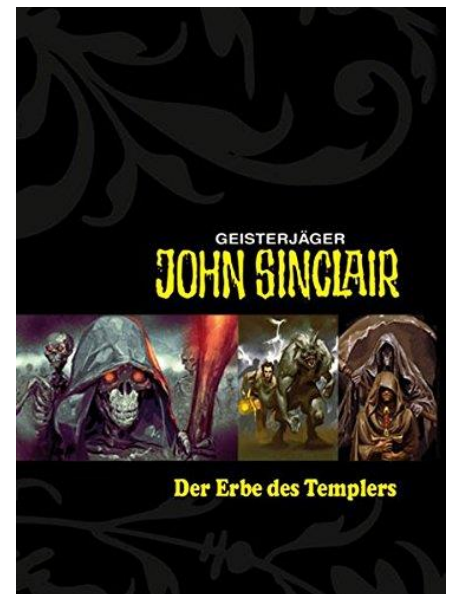
zu gestalten und es dennoch reizvoll für erfahrene Spielleiter und Spieler zu machen. Und dies ist ihnen auf ganzer Linie gelungen.

Die Regeln sind zunächst einmal simpel und es wird wenig mehr gebraucht als zwei normale Würfel und der Charakterbogen. Es gibt also keine Würfelorgien und komplexe Systeme, um die erforderlichen Würfelwerte zu berechnen. Ganz im Gegenteil, wenn der Spielleiter die Regeln und das erste Abenteuer, welches im Übrigen als Soloabenteuer ebenfalls im ersten Buch enthalten ist, gelesen hat, kann es fast schon sofort losgehen. Die Charaktererschaffung geht vergleichsweise schnell und wer die optionalen Karten für das Rollenspiel hat, auf denen Ausrüstungen und Fähigkeiten abgedruckt sind, kann diese nutzen und damit noch schneller startbereit sein.

Das erste Abenteuer ist nur der Einstieg in eine große Kampagne, die sich über alle vier Bücher

erstreckt und die zeitgleich zu wichtigen Ereignissen in den *John Sinclair*-Romanen spielt. So unterstützen die Spieler indirekt John Sinclair in seinem Kampf gegen den Schwarzen Tod. John Sinclair hat nebenbei bemerkt selbstverständlich den ein oder anderen Gastauftritt.

Während die Kampagne voranschreitet, kommen im Laufe der Geschichte und des Spielens weitere Regeln hinzu, die das *John Sinclair*-Universum ausbauen und aufregender machen. Gibt es



zu Beginn hauptsächlich Proben, die jeder Spieler für sich ablegt, kommen nach und nach Gruppenherausforderungen ins Spiel, in denen alle zusammenarbeiten müssen und sogar die Möglichkeit zu Patzern, die schwere Auswirkungen haben können. Ist der *Herold*-Zyklus abgeschlossen, sind die Regeln komplett und Spieler wie Spielleiter haben sie nebenbei und einfach gelernt und das ohne großes Regelstudium. Eigenen Abenteuern steht dann nichts mehr im Wege und ab hier gibt es unzählige Möglichkeiten, die Ermittler Scotland Yards ins Schwitzen zu bringen. Denn das Regelwerk führt natürlich nicht nur die Gegner für den *Herold*-Zyklus auf, sondern ebenso viele weitere.

Für Rollenspieleinsteiger ist das Regelwerk also ideal. Wer schon Erfahrung hat wird vielleicht etwas von den Abenteuern, die mit dem Regelwerk kommen, zunächst etwas abgeschreckt, da sie auf den ersten Blick dem Spielleiter wenig Freiheiten ge-

währen und sehr vieles vorgeben, aber mit etwas Geschick können sie angepasst werden. Auch wenn vieles festgelegt ist, macht das Rollenspiel einfach unheimlich viel Spaß, da es der Gruppe teilweise kaum Zeit lässt zu Atem zu kommen und das ist eine Qualität, die eindeutig für das *John Sinclair*-Rollenspiel spricht. Für einen oder mehrere vergnügliche Abende ist es jedenfalls genau das Richtige.

Ebenso aus einem anderen Medium ist das Rollenspiel zu *Usagi Yojimbo* hervorgegangen. Stan Sakais Samuraihase tauchte zuerst 1984 auf den Seiten verschiedener Comicanthologien auf, bekam 1987 seine erste eigene Heftserie und absolvierte Gastauftritte bei den *Teenage Mutant Ninja Turtles*, sowohl in den Comics als auch in der TV-Serie. Bis heute schreibt und zeichnet Stan Sakai Usagis Abenteuer und wie es aussieht bekommt *Usagi Yojimbo* im Moment neuen Rückenwind, schließlich wurde von

Netflix eine TV-Serie angekündigt. Erstaunlicherweise gibt es im Gegensatz zu den *Turtles*, die zeitgleich erschienen, zu *Usagi Yojimbo* vergleichsweise nur wenig Merchandise. Eins davon ist das Rollenspiel, welches 1998 entstand, 2005 von Sanguine Productions neu aufgelegt wurde und danach lange Zeit wieder verschwand, bis Sanguine Productions 2020 eine Kickstarterkampagne startete und es seitdem wieder in überarbeiteter Form erhältlich ist. Damit stehen die Türen für eine Reise in Stan Sakais Version des feudalen Mittelalters wieder jedem Fan und Rollenspieler offen.

Aber Vorsicht, *Usagi Yojimbo* mag zwar vielleicht den Eindruck erwecken, die Comics würden sich an Kinder richten, da so gut wie alle Figuren anthropomorphe Tiere sind, jedoch ist das Gegenteil der Fall. Stan Sakais Geschichten sind voller Tragik, Emotionen und mitunter auch mit etwas deutlicherer Gewalt. Die Themen, die er dabei

behandelt, sind universell und werden auf eine Weise bearbeitet, die es Kindern wohl eher schwer macht, sie vollkommen zu erfassen. Der Comic richtet sich also an Jugendliche und Erwachsene und dies tut das Rollenspiel somit ebenso.

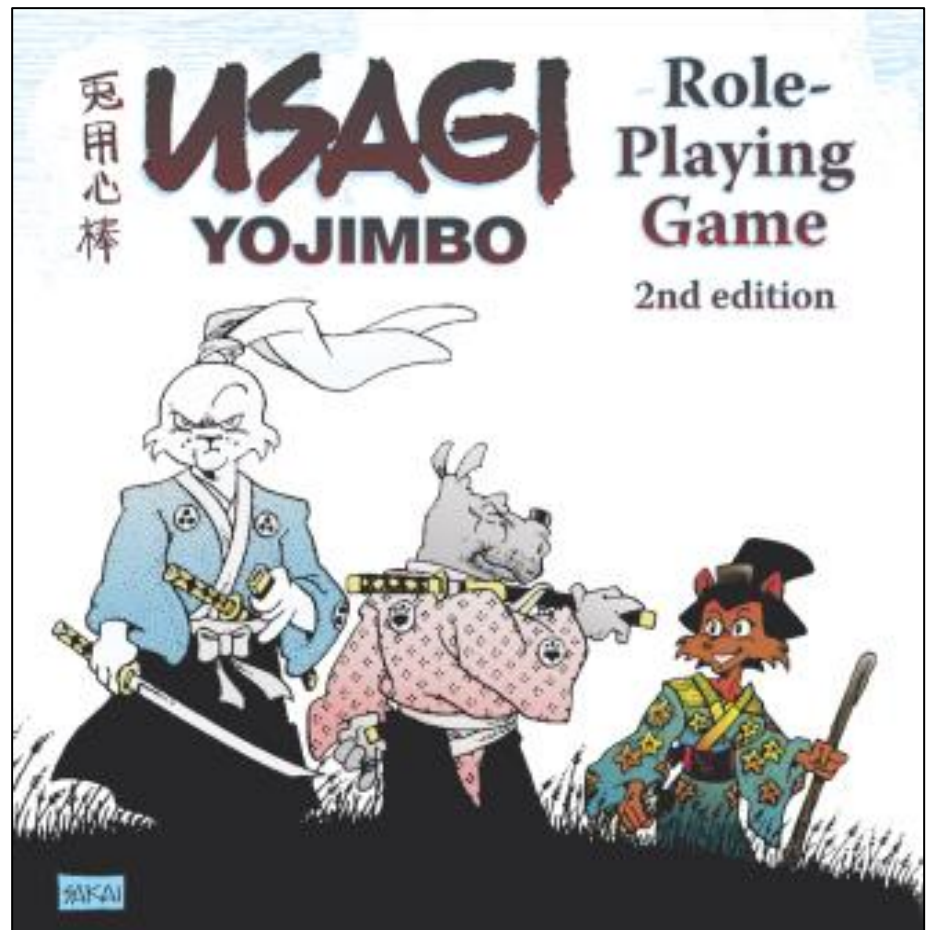
Aber welchen Eindruck macht das Regelwerk, welches eine komplexe Welt mit sehr vielen Charakteren abbilden und so bearbeiten muss, damit eine Gruppe von Spielern im feudalen Japan auf den Spuren Usagi Yojimbo wandeln kann?

Im Gegensatz zu anderen Vertretern aus diesem Bereich passt das komplette Regelwerk für Usagi Yojimbo zwischen zwei Buchdeckel. Ein Wust an Regeln, in dem sich manch einer schon verloren hat, gibt es hier nicht. Und dies kann ganz angenehm sein, wenn Spieler und Spielleiter mit den sich daraus ergebenden Freiheiten umgehen können. Wer für alles eine Regel braucht, wird mit *Usagi Yojimbo* wohl eher nicht glücklich.

Die Regeln sind erwartungsgemäß einfach gehalten. Es werden lediglich zwei sechseitige Würfel benötigt, mit denen alle anfallenden Proben absolviert werden. Dazu kommen Modifikatoren aus Eigenschaften der Cha-

raktere und den Umständen. Würfelorgien wird es hier also schon mal nicht geben.

Genauso einfach ist die Charaktererschaffung gehalten. Jeder der Spieler wählt eine Tierart und ein Playbook, in anderen

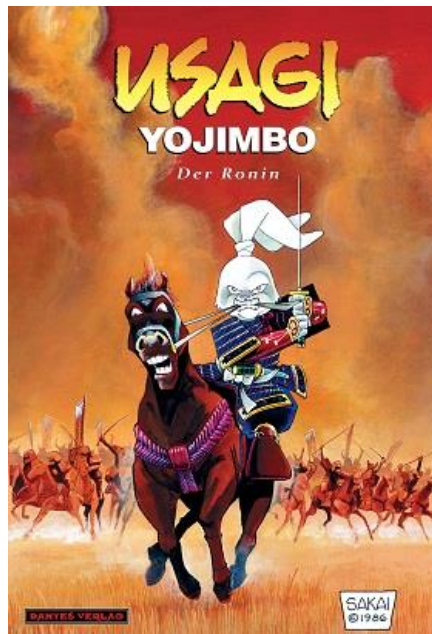


Rollenspielen Klasse genannt, aus und kann gewisse Werte wie Initiative noch etwas modifizieren. Dazu kommen gegebenenfalls noch Quirks, wie Former Life (bisheriger Lebensweg) oder Honorable (Ehrenhaft), die einem Vor- und Nachteile geben. Das war es aber auch schon, es sei denn, es werden noch Regelerweiterungen eingebunden, die als Upgrades im Anhang eingeführt werden und etwas mehr Komplexität zum Spiel hinzufügen.

Bei den Tierarten können die Spieler aus den vielen verschiedenen Tieren auswählen, die in Stan Sakais Comics auftauchen. Jede hat ihre Vor- und Nachteile. Während Katzen eher weniger begabt für Verhandlungen sind, haben Füchse, Pandas und Schlangen hier einen klaren Vorteil. Hasen haben mit Initiative ein starkes Attribut, sind dafür jedoch nicht so gebildet. Und so hat jede der dreizehn Spezies ihre Stärken und Schwächen in den vier Attributen Initiative,

Negotiation, Righteousness und Schooling.

Die vierzehn Playbooks bieten eine Auswahl aus verschiedenen „Berufen“, die von Samurai bis Wanderer reichen und ziemlich differenziert die Gruppen abbilden, die im alten Japan überhaupt gereist sein dürften und damit als Spielercharakter interessant sind. Diese Playbooks gehen quer durch die Gesellschaft und bieten damit reichlich Abwechslung. Jedem wird eine



Soziale Klasse zugeordnet, eine besondere Art des Kampfes und eine spezielle Eigenschaft. Diese Merkmale haben im Spiel durchaus Auswirkungen, da sie z.B. beeinflussen, welche Waffen besser und welche schlechter benutzt werden können.

Mit diesen beiden großen Schritten ist die Charaktererschaffung jedoch im Wesentlichen abgeschlossen. Einzelne Punkte können bei den Attributen noch hin und her geschoben werden, mehr ist aber nicht zu tun.

Außer natürlich sich einen Namen und einen Hintergrund für die eigene Figur zu überlegen. Hierbei hilft das Regelwerk ebenso weiter. Denn es gibt zwei Listen, eine für Vor- die andere für Nachnamen, aus denen der Spieler theoretisch auswählen kann. Wie genau das geht und wie sich der Name letztendlich bilden lässt, wird dazu erklärt.

Danach kann sich die Gruppe aber ins Abenteuer stürzen. Mit Proben auf die Werte eines Charakters kann über das Gelingen

oder Scheitern entschieden werden, wie es in anderen Rollenspielen genauso üblich ist. Dies gilt auch für Kämpfe, bei denen der Spielleiter nicht zu den Würfeln greift, sondern allein die Spieler.

Bei Usagi Yojimbo gibt es, wie erwähnt, nur Proben mit zwei sechsseitigen Würfeln, die höchstens modifiziert werden können. Dies geschieht durch Attribute und sogenannte Storypoints, die sich die Spieler im Laufe des Abenteuers verdienen können. Storypoints werden eingesetzt, um einen eigenen Würfelwurf um Drei zu erhöhen und einen Support Point zu bekommen, mit dem man einem anderen zur Hilfe kommen kann. Aber es gibt auch Setback Points, die den Spielern Nachteile bringen und vom Spielleiter eingesetzt werden.

Mit diesen vergleichsweise wenigen Regeln, stürzen sich die Helden also in die Geschehnisse und damit möglichst viel Usagi Yojimbo-Atmosphäre an den

Spieltisch kommt, besteht der Hauptteil des Regelwerkes aus dem Hintergrund, vor dem jedes Abenteuer spielt.

Verschiedene Themen werden ausführlich in einzelnen Kapiteln behandelt.

Da sind die obligatorischen Waffen des alten Japan, die alle mit einer kurzen Beschreibung und einer Zeichnung vorgestellt und in Kampfstile eingeordnet werden. Dann wird die Geschichte Japans bis zum Tokugawa Shogunat, währenddessen *Usagi Yojimbo* spielt, präsentiert und das Japan der Zeit dargestellt, und dies sowohl gesellschaftlich als auch politisch und geographisch. Dies kann natürlich nicht umfassend sein, aber für einen Überblick, um spannende Abenteuer selbst zu erschaffen, reicht es auf jeden Fall.

Was das Rollenspiel jedoch so richtig mit den Comics verknüpft sind die beiden großen Bereiche der Monster und der NSC (Nicht-Spielercharaktere). Im Bereich der Monster werden die

Wesen der japanischen Mythologie vorgestellt, wie sie in Stan Sakais Comics zu finden sind. Mit den Informationen, die sich hier finden, lässt sich mit Sicherheit so manch gruseliges Abenteuer gestalten.

Aber wer ein Rollenspiel zu *Usagi Yojimbo* spielt, will auch garantiert auf den Hasenronin treffen und dies ist ebenso möglich. Miyamoto Usagi und so gut wie alle wichtigen Charaktere aus den Comics bekommen einen eigenen kurzen Abschnitt im Regelwerk. Comicleser müssen übrigens hier beim Lesen aufpassen, denn wer noch nicht so weit ist, könnte unter Umständen Dinge über das weitere Schicksal von so manch einem erfahren und sich damit die Überraschung (jedoch nicht den Lesespaß) verderben. Um das Regelwerk abzurunden, sind Tipps für Spiele und ein ausgearbeitetes und mehrere skizzierte Abenteuer enthalten, womit dem Spielleiter so einiges an die Hand gegeben wird.

Ein Wort noch zur Gestaltung des Regelwerkes, die einfach perfekt ist. Es wurden sehr viele Zeichnungen und Abbildungen Stan Sakais aufgenommen und die wichtigsten Begriffe innerhalb des Spieles, wie Waffennamen, aber auch Tierarten und Berufe, haben immer die japanische Übersetzung daneben stehen, was viel zur Atmosphäre beiträgt und bereits dem Leser das Gefühl gibt, hier in das alte Japan einzutauchen. Dazu werden die Regeln übersichtlich und strukturiert präsentiert und das Glossar hilft schnell weiter, wenn etwas gesucht wird.

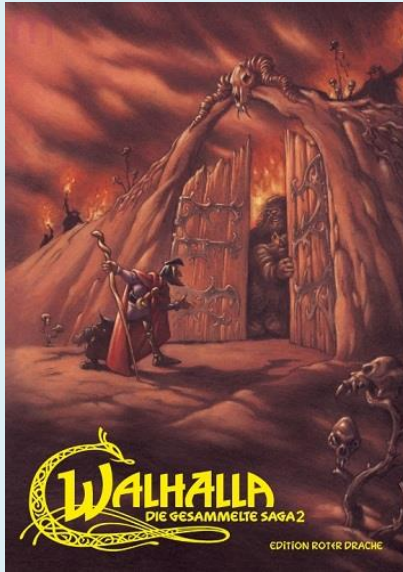
Für wen ist das *Usagi Yojimbo*-Rollenspiel also etwas? Das lässt sich ohne Testspielen, und dies war im vergangenen Jahr seit Erscheinen leider nicht möglich, schwer sagen. Wer schon immer

mal Abenteuer im alten Japan oder an der Seite der Charaktere aus *Usagi Yojimbo* bestehen wollte, macht mit Sicherheit keinen Fehlkauf. Allein beim Lesen des Regelwerkes scheint es so, als ob das Rollenspiel darauf ausgelegt ist, dass die Spieler viel miteinander interagieren und die Regeln möglichst einfach gehalten wurden, um es mit so viel Interaktion zu versehen wie irgend möglich. Das verspricht viel Spielspaß und jede Menge spannende Situationen, wenn der Spielleiter erfahren ist und mit den ungewohnt vielen Freiheiten, die ihm das Regelwerk gewährt, umgehen kann. Ein Anfänger ist vielleicht etwas überfordert ob der Möglichkeiten, die sich ihm bieten. Aber diese vielen Möglichkeiten können auch eine große Stärke sein. Die Spieler hingegen können blutige Rol-

lenspielfanfänger sein und dürfen trotzdem sehr viel Spaß haben und bei der Sache sein. Die Regeln sind dafür eben extra einfach gehalten. Das *Usagi Yojimbo*-Rollenspiel ist mit Sicherheit außergewöhnlich vom Hintergrund und eine Bereicherung der eigenen Sammlung. Jetzt bleibt nur zu hoffen, dass es bald wieder möglich ist, sich um einen Tisch zu versammeln und mit Miyamoto Usagi, Gennosuku, Kitsune und all den anderen gemeinsam Japan zu durchstreifen.

Wer sich für das Spiel interessiert, findet es mit der Suche auf drivethrurpg.com. Allerdings ist es nur auf Englisch erhältlich.

Tag: Rollenspiel



Autor: Henning Kure
Zeichner: Peter Madsen
Verlag: Edition Roter Drache
(Oktober 2020)
Übersetzerin: Inga Esseling
Genre: Sagen und Legenden

Gebundene Ausgabe
196 Seiten, 40,00 EUR
ISBN: 978-3968150062

Walhalla – Die gesammelte Saga 2

Eine Rezension von Markus Drevermann

Ende der 1980er Jahre kam *Walhalla* in die Kinos und der Film sorgte dafür, dass so mancher sich für die nordische Mythologie zu interessieren begann. Dicht an den Mythen und dennoch kindgerecht, konnte er begeistern und sorgte bei vielen für schöne Erinnerungen. Vor allem Quark erfreute sich großer Beliebtheit und war der heimliche Star des Films. Nur wenigen war in Deutschland allerdings bewusst, dass der Film auf einer Comicreihe von Peter Madsen, Henning Kure, Hans Rancke und Per Vadmand basierte. Carlsen brachte damals nur die ersten sechs Bände heraus und danach war Schluss. Edition Roter Drache hat sich nun glücklicherweise *Walhallas* angenommen

und bringt alle Abenteuer nach und nach im Rahmen einer Gesamtausgabe heraus.

Im ersten Band wurde unter anderem beschrieben, wie die beiden Kinder Tjalfi und Röskva in die Dienste Thors kamen. Dies ist für die im zweiten Band enthaltenen Geschichten *Quark trumpft auf* und *Im Reich der Riesen* wichtig, weswegen der Film diese Bände dann auch teilweise zusammenführte.

Madsen, Kure und ihr restliches Team nehmen in *Walhalla* die nordische Mythologie und erzählen sie nicht nur nach, sondern sie bereichern sie mit ein paar eigenen Ideen, wie dem Riesenjungen Quark, und vor allem mit viel Humor, der teilweise die

Qualitäten eines *Asterix* zu Zeiten Goscinnys erreicht. Die Götter werden hier mit einem leicht satirischen Einschlag gezeigt und sind alles andere als perfekt. So ist *Walhalla* nicht eine dröge Nacherzählung, sondern ein großer Spaß, der für einen Einstieg in die nordischen Göttersagen ideal ist.

Quark trumpft auf/ Im Reich der Riesen

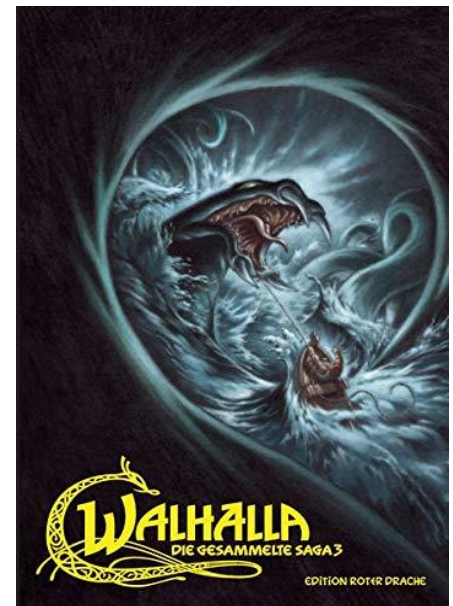
Loki besucht in Utgard, dem Reich der Riesen, Utgardloki und kann dummerweise seinen Mund nicht halten und behauptet, Riesen könnten Kinder nicht richtig erziehen, da ein gewisser Quark während seines Aufenthaltes permanent für Ärger sorgt. Utgardloki nutzt die Gelegenheit und halst ihm Quark auf, der tatsächlich nur Unsinn im Kopf hat. Zurück bei Thor stellt Quark sofort den ganzen Haushalt auf den Kopf, weswegen Thor beschließt Quark zu Utgardloki zurückzubringen. Der will

den Jungen aber nur wieder aufnehmen, wenn sich Thor und seine Freunde, Loki und Tjalfi, einem Wettkampf stellen. Nur Röska ist bei der Aussicht, dass Quark vielleicht in Utgard bleiben muss, nicht begeistert.

Zunächst bleibt festzuhalten, dass die Comicbände weit mehr sind als eine reine Nacherzählung der Filmhandlung. Teilweise wurden Szenen verändert, weggelassen oder ergänzt. Was aber bleibt, ist, dass man Quark umgehend ins Herz schließt und mit ihm lacht. Die Geschichte wird dabei sehr spannend erzählt und besitzt dennoch viel augenzwinkernden Humor. Der Höhepunkt ist selbstverständlich der Wettkampf und Thors Niederlagen, die beeindruckend inszeniert sind. Dennoch sind die heimlichen Stars des Comics Loki und Quark, wobei das Herz der ganzen Geschichte Röska ist, die mit ihrem natürlichen Charme und warmherzigen Wesen zu bestechen weiß.

Die goldenen Äpfel

Loki verursacht wieder einmal großen Ärger. Der Riese Tjasse bringt ihn dazu, zu schwören, dass er ihm Idun und ihre goldenen Äpfel bringt. Dummerweise bedeutet das gleichzeitig, dass die Asen ihre Jugend verlieren. Und dann ist da auch noch Skadi, die Tochter Tjasses, die dieser so schnell wie möglich verheiraten will. Loki muss sich mit Thor also aufmachen, Idun zurückzubringen und trifft dabei



auf Skadi. Loki steckt in Nöten und der Leser hat unheimlich viel Spaß daran, wie er sich immer wieder in das nächste Fettöpfchen hineinlaviert und wieder herausredet. Das ist einfach ein großer Spaß für jedes Alter. Und das Fehlen von Quark fällt nicht auf.

Peter Madsens Zeichnungen sind ausreichend detailliert und beinhalten jede Menge tolle Ideen. Er karikiert die Götter und Menschen als etwas, wodurch der in

die Mythen hineingebrachte Humor umso mehr zur Geltung kommt.

Das Bonusmaterial des Bandes ist einfach vorbildlich. Neben unzähligen Skizzen sind Anmerkungen der Autoren zu jeder Geschichte und dem Film enthalten. Vor allem aber der Abdruck der Mythen, auf denen die Geschichten *Walhallas* basiert, ist ein ganz wichtiger Teil der Gesamtausgabe. Dadurch ist ein Vergleich mit den Geschichten der Comics möglich, was zeigt, wie

dicht die Autoren an ihrer jeweiligen Vorlage gearbeitet haben.

Fazit

Walhalla - Die gesammelte Saga Bd.2 lässt keine Wünsche offen. Die nordischen Mythen wurden für das Medium Comic perfekt aufbereitet und das Bonusmaterial ergänzt die Geschichten vorbildlich. *Walhalla* sollte in keinem Comicregal fehlen.

Tag: Humor, Helden





Eine Hexe in Blau

von Klaus N. Frick

Es würde keine laue Nacht werden. Sardev zog den Umhang enger um sich und spähte angestrengt auf die Ebene hinaus. Nichts rührte sich zwischen dem Gestrüpp, das dort vereinzelt wuchs, und den Steinbrocken, die überall lagen, als seien sie riesenhafte Sandkörner auf einer Tischplatte aus grauem Schiefer. Es würde vor allem eine lange Nacht werden.

Zum wiederholten Mal vergewisserte er sich, dass seine Ausrüstung vollständig war. Der Dolch steckte noch in der Scheide im Gürtel, Pfeil und Bogen lagen links von ihm auf einem flachen Stein. Rechts von ihm lehnte ein Lederbeutel mit Wasser; ein wenig trockenes Brot in einem Wachstuch hing an dem

Beutel. Er wusste, dass es die reine Langeweile war, die ihn dazu trieb, nach seiner Ausrüstung zu greifen. Er hasste es, nichts zu tun zu haben.

Aber wer zur Wache eingeteilt worden war, sollte auch nichts tun, sondern in die Ferne schauen. Die Monde glommen am Himmel, zahllose Sterne schütteten ihr Licht auf die Ebene herunter. Sardev wusste, dass hinter ihm die Männer seiner Kampfgruppe um ein erkaltetes Feuer lagen, in tiefem Schlaf versunken. Die Reste eines alten Kellers – oder was immer man an dieser Stelle vor Jahrhunderten erbaut hatte – gaben ihnen einen Sichtschutz. Auch die Pferde waren in den ehemaligen Räumen angebunden worden.

Es konnte sich jederzeit ein Feind aus der Ebene nähern. Gegen jede Wahrscheinlichkeit, wie Sardev wusste. Aber man musste mit allem rechnen, das hatte ihm Yann Hetli eingebläut. Gefahren lauerten überall, und man konnte sich mit Wachen einigermaßen gegen sie schützen.

Hinter sich vernahm er ein Geräusch, ein Körper, der sich über kleine Steine bewegte. Sardev ruckte herum, den Dolch bereits in der Hand. Es war Shoriaq, der Anführer ihrer kleinen Gruppe. Der weißhaarige Mann war schwächling, aber ausgesprochen zäh. Sardev hatte ihn schon im Kampf erlebt, und er wusste, wie schnell und wie treffsicher Shoriaq seine Pfeile auf Gegner schießen konnte. Er wollte Sho-

riah nicht als Feind haben und war sehr froh, zu dessen Gruppe zu gehören. Bei ihm lernte er all das, was er für den Krieg im Untergrund brauchte.

»Wie fühlt es sich an, auf Wache zu sein und sich zu langweilen?«, fragte Shoriaq, als er sich neben Sardev niederließ.

Sardev hob die Schultern. »Es wird kalt, das hält wach«, sagte er so gleichmütig wie möglich. »Was machst du hier?«

»Ich konnte nicht schlafen. Da dachte ich, es könnte nicht schaden, nach dir zu sehen.«

»Wenn du meinst.«

Shoriaq lachte leise. »Keine Sorge, das ist keine Prüfung. Ich wollte wirklich nur nach dir sehen.«

Sardev nickte, sagte aber nichts mehr. Er war zur Wache eingeteilt und nicht dazu, Fragen an den Anführer ihrer Gruppe zu stellen.

Sie saßen nebeneinander, schweigend und ohne sich zu rühren, und starrten in die Ferne. Sardev genoss die Stille. Seine

Sinne weiteten sich, er hatte das Gefühl, weiter in das Land hinaus sehen und hören zu können. Hunderte von Schritten entfernt bewegten sich Tiere, vielleicht Steppenhunde, zwischen Büschen und Steinen. Ihre Tritte waren fast geräuschlos, nur ab und zu knackte es leise.

»Ich erzähle dir eine Geschichte«, sagte Shoriaq. »Ein Märchen, wenn du möchtest.« Seine Stimme klang leise, aber er flüsterte nicht. Flüstern drang weiter in die Nacht als ein sehr leises Sprechen.

»Gern.«

Sardev sah es nicht, aber er konnte buchstäblich hören, wie Shoriaq lächelte. »Es ist die Geschichte der blauen Hexe«, sagte er, »und sie hat sich vor sehr langer Zeit abgespielt, vor einigen hundert Jahren.

Als die Welt noch jung war und das Land Patloren noch kleiner. Wagenzüge durchquerten das Land, Menschen siedelten sich an. Es war, bevor die Lanen diese Länder mit ihren Kriegen über-

zogen. Du weißt, wer die Lanen sind?«

»Reiter aus dem Norden. Sie haben hier einige Zeit regiert.«

»Die Lanen ... das ist schon so lange her, dass nur Legenden und Märchen geblieben sind. In Nogtehantis gibt es sicher Schriftrollen, in denen mehr über sie steht. Aber dazu müsste man erst einmal lesen können, um zu wissen, was dort verzeichnet ist.« Shoriaq lachte leise auf.

»Aber darum soll es nicht gehen. In jenen Tagen, als die Grenzen der Welt noch nicht fest gezogen waren und sich die Völkerschaften frei bewegten, da lebte in den Steppengebieten zwischen hier und Purdep eine Hexe. Keine von den Kräuterhexen, die es heute überall im Land gibt und die irgendwelche Kräuter zu widerlich schmeckenden Suppen verarbeiten, sondern eine richtige Hexe. Sie bediente sich der Kräfte der alten Magie, sie spielte mit ihnen und brachte die Geister der Menschen durcheinander.«

Sardev sagte nichts, aber spürte den kalten Schauer, der ihm über den Rücken rann. Vor Magie hatte er eine tief verwurzelte Furcht, die er immer bekämpfte und über die er nicht redete. Shoriaq brauchte davon auch nichts zu wissen. Lieber ließ er seinen Anführer erzählen.

Die ruhige Stimme an seiner Seite erklang wieder: »Die Hexe trug immer blaue Kleider, so hieß es, und ihr Blut war nicht rot, sondern hatte eine blaurote Farbe. Sie verführte die Herrscher jener Zeit, sie wollte sie dazu bringen, für sie zu arbeiten. Was genau sie in den Steppen wollte und welche Ziele sie verfolgte, das erzählte sie nicht. Sie war schön, und man erzählte sich, dass sie häufig tanzte, eine schlanke Gestalt in blauen Kleidern, die im Licht der zwei Monde tanzte und sang, die uralten Göttern Opfer brachte, von denen man sich nur hinter vorgehaltener Hand erzählte.«

In der Ferne flammte ein Lichtpunkt über den Horizont, zog

seine Spur aus der Höhe und verlor sich irgendwo über dem flachen Land. Eine Sternschnuppe. Shoriaq nahm sie nicht wahr, so sehr war er in seine Erzählung vertieft.

»Die Hexe wollte die Fürsten, Könige und mächtigen Männer zu einem Machtblock vereinigen – und das schaffte sie auch. Aber es geschah anders, als sie es geplant hatte. Die Fürsten und Könige schlossen sich zusammen und bildeten einen Pakt gegen sie. Während einer Nacht, die sie mit dem König von Purdep verbrachte, wurde sie von Bewaffneten überwunden. Man legte ein Netz um sie, das aus alten Metallfäden gesponnen worden war und das angeblich jegliche Magie zurückhalten sollte. Erst nachdem man sie überwunden hatte, überlegten die mächtigen Herren, was sie mit der Frau anfangen sollten. Fast hätten sie ihren Bund in Streit und Krieg zerfallen lassen, aber noch einmal bildeten sie eine Allianz. Sie entschlossen sich, die Hexe nicht zu

töten, sondern in einen Turm zu sperren.«

»Ein Turm?«

»Einer der uralten Wachtürme, die so alt sind, dass niemand mehr weiß, wer sie errichtet hat.«

Sardev wusste gut, was Shoriaq meinte. Überall im Land fand man Reste von Türmen. Manchmal standen nur die Grundmauern, manchmal erhoben sich Mauerreste bis in die Höhe von zwei, drei Mannslängen. Vollständige Türme standen nur noch ganz selten, und selbst die waren vom Einsturz bedroht. Wahrscheinlich lagerten sie gerade in den Resten eines Bauwerks, zu dem auch einmal ein Turm gehört hatte.

»Man stattete den Turm mit altem Metall aus, man legte einen Graben um ihn an, durch den man Wasser leitete, das zuvor an Eisensperren vorbeigeflossen war, und dann hoffte man, dass keine weitere Gefahr von der Hexe ausging«, erzählte Shoriaq weiter. »Man brachte sie nicht um, weil wohl jeder der Mächti-

gen hoffte, eines Tages von ihrem Rat und von ihrem Können profitieren können. So verging die Zeit. Die Länder wuchsen, die Streitereien zwischen ihnen flammten immer wieder auf, Grenzen wurden gezogen, Städte und Dörfer entstanden, die Bevölkerung nahm zu. Es war eine blühende Zeit, und fast hätte man in diesen Jahren und Jahrzehnten die Hexe vergessen. Doch sie wartete nur ab, sammelte die Kräfte ihrer Magie und wurde in der Abgeschiedenheit ihres Turms immer stärker. Menschen aus der Umgebung versorgten sie mit Nahrung, und jedes Jahr wurden Diener für einige Zeit zu ihr geschickt, die ihren Turm putzten, sie umsorgten und für sie kochten.«

Shoriaq hielt inne und nahm einen Schluck aus seiner Wasserflasche. In der Ferne ertönte ein Knurren; ein Tier ging wohl auf die Jagd, aber so weit von den beiden Männern entfernt, dass Sardev nicht erkennen konnte, wo genau es war.



»Es war eine Nacht wie diese hier.« Shoriaq streckte seine rechte Hand auf und bewegte sie hin und her, als wolle er den Horizont streicheln. »Die Hexe begann zu tanzen. Sie stand auf dem flachen Dach ihrer unfreiwilligen Heimstatt. Über ihrem Turm leuchteten die zwei Monde, sie bildeten mitsamt dem Turm ein riesiges Dreieck, und das wiederum schien magische Spannungen zu erzeugen, die wir uns heute nicht mehr erklären können. Die Hexe tanzte. Ihr blaues Kleid wirbelte um sie herum, mit einer Geschwindigkeit, die die Luft erhitzte und starke Winde in alle Richtungen trieb. Außerhalb des Wassergrabens, den die Arbeiter um ihren Turm errichtet hatten, flammte auf einmal ein Ring aus Feuer auf. Steine schmolzen, Büsche und Gräser verwandelten sich in glühende Asche, Tiere verbrannten in stummer Qual. Die Menschen im Land wurden von der Hexe angesteckt, wie eine Krankheit, die über die Weiten

hinwegflog und in jedes Gehöft, in jedes Dorf und jede Stadt drang, die nicht einmal vor den Herrschaftshäusern Halt machte. Sie begannen ebenfalls zu tanzen, und bald bewegten sich viele tausend Menschen in verschiedenen Ländern zu den Klängen einer Melodie, die keiner hören konnte. Der Tanz breitete sich aus, erfasste immer mehr Menschen, und niemand wusste, welches Ziel die Hexe damit verfolgte. Vielleicht wollte sie, dass die Menschen tanzten, bis sie am Ende leblos auf der Erde lagen, verhungert und ausgelagt.«

»Und was haben die Mächtigen getan?«, fragte Sardev gespannt.

»Sie haben ebenfalls getanzt. Es war eine grausige Nacht, in der die Menschen sich bewegten, als gäbe es kein Morgen. Sie tanzten auch in den Morgen hinein, tranken nichts, aßen nichts, kümmerten sich nicht um ihre Tiere, sondern tanzten weiter, Alte und Junge, Männer und Frauen. Bis an diesem Morgen

auf einmal alles aufhörte. Der Bann fiel von den Menschen ab, sie konnten wieder ihrem bekannten Tagwerk nachgehen. Und bald war die Erinnerung an die Nacht des blauen Tanzes vergessen, wurde zu einer Legende, die man sich an den Lagerfeuern der Länder erzählte, bis sie im Nebel vieler Geschichten unterging. Einer der Herrscher wollte sich aber nicht damit zufriedengeben, dass anscheinend alles wieder gut war. Er sattelte sein stolzes Pferd und ritt zu dem Turm, in den man die Hexe verbannt hatte. Doch dort traf er nur ihren Diener an, einen schmutzigen und stumpfsinnigen Jungen, keine vierzehn Jahre alt, der die Abfälle der Hexe beseitigt hatte, also nur für den Unrat zuständig gewesen war, und von dem niemand glaubte, dass er auch nur einen Satz sprechen konnte.«

Shoriaq lachte leise in sich hinein. Sardev fand an der Geschichte nichts amüsant oder lustig, hielt aber den Mund. Sho-

riاق fand ihn seltsam, das wusste er, und Shoriaق wusste nicht viel über seine Vergangenheit. So sollte es auch bleiben. Sie waren Kampfgefährten, keine Freunde. »Es stellte sich heraus, dass der schmutzige Junge die Hexe umgebracht hatte.« Shoriaق lachte erneut auf. »Er hatte selbst nicht tanzen können. Oder müssen, je nachdem. Die Hexe fand keine Verbindung zu ihm. Und doch hasste er sie, weil sie ihn ständig misshandelt hatte. In seinem stumpfen Dasein wollte er nur ihren Tod. Und als er sie stundenlang tanzen sah, erkannte er irgendwann, dass sie ihn gar nicht wahrnahm. Sie hatte ihn ausgeblendet, sie fand ihn so unwichtig, dass es sie nicht störte, wie wenig er reagierte. Also war er irgendwann zu ihr getreten, ein Küchenmesser in der Hand, und hatte ihr die Kehle durchgeschnitten. Ihr Anblick hatte ihn verzaubert, aber anders, als sie gedacht hatte. Er wollte, dass sie nur noch für ihn tanzte. Und deshalb hängte er sie

danach im riesigen Treppenhaus des Turmes auf, verband ihren toten Körper mit Schnüren und Fäden, die er in einem kunstvollen Muster so verknüpfte, dass sie bei ihm zusammenliefen. Wenn der Junge nun wollte, konnte er an diesen Fäden und Schnüren ziehen, und das tat er oft, und dann tanzte die Hexe wieder – aber nur für ihn.« Sardevs Interesse war nun doch geweckt. »Was geschah mit dem Jungen?« »Der Herrscher, dessen Name nicht überliefert ist, tötete ihn«, sagte Shoriaق trocken. »Dann zündete er ein großes Feuer an, fackelte den Turm so ab, dass er hell brannte. Wie eine riesige Fackel aus Zunder leuchtete der Turm, und man sah ihn sowohl am hellen Tag als auch in der kommenden Nacht. Mit ihm verbrannten die Leiche des Jungen, die tote Hexe und all der magische Kram, den sie in ihrem Gefängnis angesammelt hatte. Das ganze Umland stank nach Tod und Zauberei, aber dann

war es vorbei. Die Hexe war verschwunden, und die Menschen konnten ihr bisheriges Leben wieder aufnehmen, ein Leben voller Plackerei und Not, voller Krieg und Arbeit.«

»Wieso erzählst du mir das alles?«

»Auch der mächtigste Mensch auf der ganzen Welt kann von einem schwachen Jungen besiegt werden, wenn dieser einen Entschluss gefasst hat. Macht allein kann nicht alles sein, was einen Menschen auszeichnet, und manchmal genügt ein starker Wille.«

Shoriaق streckte sich und dehnte seine langen dünnen Glieder. Er schüttelte den Kopf, dann packte er seine Wasserflasche weg. »Es wird Zeit, dass ich mich wieder hinlege und Schlaf finde«, sagt er. »Und du passt weiterhin gut auf.«

»Es ist wenig los in dieser Einöde.«

Shoriaق wiegte den Kopf »Das magst du so sehen. Aber denk immer daran: Irgendwo dort

draußen ist der Geist der Hexe unterwegs. Sie geht immer noch um, und sie tanzt in jeder Nacht irgendwo in dieser Gegend. Sie tanzt, sie hat ihr blaues Kleid an, und sie betört damit die Männer. Wie damals, als sie auf ihrem Turm tanzte. Denk immer daran. Es gibt hier draußen Gefahren, die einen Menschen überwinden können – auch wenn dieser einen starken Willen haben mag. Pass auf! Achte auf dich selbst und beschütze uns!«

Shoriaq nickte ihm zu, dann ging er. Sardev blieb allein zurück und hüllte sich stärker in seinen Umhang. Die Geschichte hallte n ihm nach. Wie hatte er sich eine Frau vorzustellen, die auf einem Turm tanzte und die Menschen dazu brachte, ihrem Tanz zu folgen? War es eine erfundene Geschichte, eine von denen, die sich die Menschen über Jahre

hinweg an den Lagerfeuern erzählten, oder bezog sie sich auf wahre Geschehnisse?

Er lächelte in sich hinein, dann zuckte er zusammen. Am Horizont bewegte sich etwas. Sardev konzentrierte seinen Blick auf eine Stelle, die an der rechten Seite von einigen schroffen Felsen und auf der anderen Seite von einer Kette abgestorbener Bäume begrenzt wurde. Die Monde warfen ihr mattgelbes Licht auf die Ebene vor ihm, erzeugten ein Meer von hellen Flecken und dunklen Mondschaten. Und irgendwo darüber bewegte sich ein blauer Funke, ein Kreisel aus hell- und dunkelblauen Flecken.

Als ob dort jemand tanzen würde, überlegte Sardev. Die Erscheinung war zu weit entfernt, um auch nur annähernd eine Gefahr für ihn und seine Beglei-

ter zu sein. Er musste sich keine Sorgen machen, und er musste auch niemanden aufwecken. Fasziniert beobachtete er den tanzenden Funken, bis er hinter dem Horizont verschwand, irgendwo zwischen den Bäumen und den Felsen. Weit im Norden kam die Grenze zu Purdep, vielleicht bewegte sich der blaue Funke dorthin.

Sardev lächelte erneut. So war die langweilige Nacht, die er als Wachtposten zu verbringen hatte, doch nicht ganz so langweilig, wie er befürchtet hatte.

<http://enpunkt.blogspot.com>

<https://twitter.com/Enpunkt>



Tonloses Flötenspiel

von Anne Zandt

Wie jeden Abend spielte er sein Lied auf der alten Holzflöte. Die Melodie, lieblich und klar, hallte durch den dunklen Raum. Die großen Spiegelkugeln reflektierten bunte Lichterflecken über den Stellen, die nicht von sanften Neonröhren ausgeleuchtet waren. Leichtfüßig tanzte der Flötenspieler durch die Menge, die sich mit einem seligen Gesichtsausdruck bewegte und sich teilte, wenn er hindurch wollte. Auf der Bühne hinter ihm untermalte der DJ sein Spiel. Der Bass dröhnte in seinen Ohren, schlug wie ein verstärkter Herzschlag in seinem Brustkorb, was selbst nach Jahren noch immer ein merkwürdiges Gefühl war. Außer Atem verstummte der Flötenspieler und setzte sich auf

eine der Bänke am Rand der Tanzfläche, sein Instrument locker in den Händen. Die Menschen, nicht länger verloren in den Tönen, sanken wie führungslose Marionetten in sich zusammen. Als der DJ ein neues Lied auflegte, rissen sie sich aus der Lethargie und verließen die Tanzfläche, um an der Bar ihre Getränke aufzufüllen oder in den Nebenräumen dafür zuerst Platz zu schaffen.

Er senkte den Kopf, blendete die Welt aus. Es war immer wieder das Gleiche. Zwar konnte er ihnen Befehle geben, die länger hielten, doch kaum hörte er auf zu spielen, widmeten sie sich wieder sich selbst und einander. Immerhin hatte er es geschafft, sie hierzubehalten.

»Du siehst traurig aus«, begrüßte ihn eine fremde, nasale Stimme. Der Flötenspieler sah verwundert auf. Seine Gäste sprachen ihn nur selten an, höchstens, um ihn um etwas zu bitten. Der Blick des Fremden wirkte aufrichtig und interessiert, dennoch wandte er sich ab und senkte den Kopf. »Ich gönne mir nur eine Pause.«

Der Mann tippte ihm sanft auf die Schulter. »Kannst du mich bitte angucken beim Sprechen, damit ich deine Lippen absehen kann?«

Verwundert richtete der Flötenspieler sich auf und zog fragend die Augenbrauen zusammen. »Absehen?«

»Ich kann nicht hören und brauche Gesicht und Lippen, um

Worte zu verstehen«, erklärte er mit entsprechenden Gesten.

Der Flötenspieler hob sein Instrument. »Heißt das, du kannst sie nicht hören?« In seiner Aufregung raste er durch die Worte und musste sie sogleich langsamer wiederholen.

»Nein, ich spüre nur den Bass. Sie klingt bestimmt sehr schön. Ich kann mich noch an die Töne aus meiner Kindheit erinnern.«

»Wie hast du mich dann gefunden?« Mit einer ausschweifenden Geste deutete er auf den Raum, der sie umgab. Auf den fragenden Blick des Fremden wiederholte er seine Frage nochmal langsam.

»Ich weiß, was du gesagt hast. Ich verstehe nur nicht den Sinn«, erklärte dieser verwirrt.

»All die Leute hier wurden von meinem Lied angelockt. Sie haben es gehört und kamen her.«

»Ahh! Eine Freundin hat mich hineingezerrt!«

Sein Blick ging suchend über die Menge. »Da, das ist sie.« Sein Finger deutete auf eine junge

Frau, die sich im Takt um sich selbst drehte.

Der Flötenspieler blickte von ihr zum Fremden und dann auf sein Instrument. Das einst von ihm selbst geschnittene Holzrohr - so glatt und sanft in seinen Händen und doch ohne ein Zeichen von Abnutzung. Erneut begann er zu sprechen, ohne den anderen anzusehen, bevor er sich an dessen Bitte erinnerte. »Warum bist du zu mir gekommen?«

»Du sahst traurig aus«, wiederholte der Fremde mit einem Schulterzucken, dann streckte er ihm die Hand entgegen. »Ich heiße Lukas.«

Der Flötenspieler betrachtete abwechselnd die Hand und das Gesicht seines Gegenübers. Wann war er das letzte Mal nach seinem Namen gefragt worden? Er wusste es nicht mehr. Immerhin konnte er sich noch an seinen Namen erinnern. Zögerlich ergriff er fest die angebotene Hand. »Matthias.« Seine Stimme zitterte bei diesem einen Wort, auch wenn sein Gegenüber es

vermutlich nicht bemerken würde. Lukas strahlte ihn an und Matthias fühlte seine Mundwinkel ebenfalls nach oben wandern. Am liebsten wollte Matthias weiter mit ihm reden, mehr von ihm und der Art erfahren, wie er die Welt wahrnahm, aber die Müdigkeit ergriff ihn immer mehr. Auch den Tänzern sah er an, dass es für sie an der Zeit war, zu schlafen. »Es ist spät«, verkündete er. Im Aufstehen stimmte er bereits eine ruhige Melodie an. Diese veranlasste den DJ dazu, seine Geräte abzustellen. Auf der Tanzfläche blieben die Menschen stehen. Schließlich setzten sie sich auf den Boden, nur um sich dann hinzulegen. Er senkte die Flöte. Neben ihm sprang der andere von der Bank auf. »Was hast du getan?«, fragte er erschrocken, aber auch Verwunderung schwang in seiner Stimme mit. Keiner um sie herum zeigte auch nur eine Reaktion auf die Worte, die die plötzliche Stille durchbrachen.

»Es ist Schlafenszeit«, begründete Matthias mit einem Schulterzucken. »Morgen dürfen sie weiertanzen.«

Doch für seine Aussage wurde er nur verständnislos angestarrt.

»Aber sie müssen doch nach Hause! Zu ihren Familien!«

»Nein!«, widersprach Matthias vehement. Sein Ton ließ keinen Widerspruch zu, war jedoch an seinem Gegenüber verloren.

Trotzdem schwieg dieser für einen Augenblick, betrachtete stumm die Schlafenden. Immer mehr legte sich die Stille über sie, sodass Matthias das Fiepen in seinen Ohren hören konnte.

Für einen Sekundenbruchteil ertappte er sich bei der Frage, ob Lukas so die Welt wahrnahm oder sogar noch leiser. Er schüttelte den Gedanken ab. Nein, so ruhig wollte er gewiss nicht leben.

»Lass sie gehen, bitte! Meine Freundin hat einen kleinen Sohn!«

»Was kümmern mich Kinder?«, zischte Matthias, seine Miene

wurde finster, was seinen Gegenüber zurückweichen ließ.

»Lass sie gehen!«, wiederholte er sein Flehen und faltete die Hände wie zum Gebet.

»Sie sind mein!«, entfuhr es Matthias harsch. Er wusste, dass Menschen kein Besitz waren, aber sie gehörten zu ihm. Sie waren von alleine zu ihm gekommen!

Lukas öffnete und schloss den Mund, sah sich um und dann doch wieder direkt zu ihm: »Du bist einsam.«

Er sagte es so unvermittelt und direkt, dass nun Matthias einen Schritt zurückwich. Wieder traf er genau den Punkt, der ihn bedrückte. War sein Innerstes so offensichtlich?

»Lässt du sie gehen, wenn ich bleibe?«, fragte Lukas mit einem vorsichtigen Lächeln.

»Du willst freiwillig bleiben?« Seine Augen weiteten sich in Verwirrung, Lukas' Verhalten war so anders, als Matthias es gewohnt war.

Lukas nickte.

Matthias dachte über das Angebot nach. Die Einsamkeit war sein stetiger Begleiter, dass dieser Fremde ihn so schnell durchschauen konnte, behagte ihm nicht. Dennoch, einen willigen Gefährten, den er nicht beeinflussen konnte, gegen eine Schar Höriger einzutauschen, schien ihm ein guter Handel. Und er konnte sich schließlich jederzeit neue Leute holen.

»Na gut, ich lasse sie gehen. Aber wenn du mich hintergehst, werde ich dafür sorgen, dass du es deinen Lebtag lang bereuen wirst.« Er bohrte seinen Zeigefinger in den Brustkorb des anderen, die Augen finster verengt. Lukas nickte und streckte ihm lächelnd die Hand entgegen. »Einverstanden«.

Nachdem er eingeschlagen hatte, setzte Matthias sein Instrument an die Lippen. Die Melodie war erst unharmonisch, dann fließend wie das Zusammenspiel mehrerer Vögel in den frühen Morgenstunden. Um sie herum erwachten die Leute. Starr sahen

sie vor sich hin, bevor sie sich langsam erhoben. Seine Melodie nahm alle Zauber von ihnen, sodass sie ihre Erinnerungen wiedererlangen würden, um nach Hause zu finden. Ihre Bewegungen waren abgehakt, wirkten unsicher. Mit jedem neuen Ton wurden sie sicherer. Sein Befehl abgeschlossen, verbeugte er sich vor seinem Publikum. Als er aufblickte, war Lukas verschwunden. Matthias spürte Wut in sich aufsteigen. Seinen Finger klammerten sich an das Stück Holz. Als er schon die Gäste zurückrufen wollte, kam Lukas mit einem verblüfften Gesichtsausdruck auf ihn zugeeilt. »Ein paar sind alt geworden!«, verkündete er aufgeregt. Matthias lächelte, seine Wut war verflogen. »Das ist die Zeit, die sie bei mir waren, die sie wieder eingeholt hat.«

»Dann waren einige ganz schön lange hier ...« Neugierig beobachtete Lukas, wie nun auch die Bedienungen und der DJ den Club verließen. Keiner von ihnen

sprach und doch folgten sie alle Matthias' letztem Befehl.

»Was ist mit deiner Freundin?«, fragte er, erhielt jedoch keine Antwort und stupste ihn an.

Dieser schreckte auf. »Bitte mach das nicht.« Er strich sich über den Arm. »Bitte winke vor meinem Gesicht, wenn ich nicht reagiere.«

Matthias nickte, auch wenn er nicht ganz verstand, bevor er die Frage wiederholte.

»Ich wollte sie nach Hause schicken, aber sie hat mich nicht wahrgenommen.«

»Sie wird trotzdem dort ankommen.«

Die beiden warteten, bis alle gegangen waren, dann führte Matthias seinen Begleiter in einen Nebenraum. Volle Regale säumten die Wände. Der Tür gegenüber stand das was er suchte, von einem einfachen grauen Tuch verdeckt. Mit einem wissenden Grinsen ging er darauf zu und offenbarte was sich darunter verbarg: Ein altmodischer Standspiegel, dessen gol-

dener Rahmen im Licht der Deckenlampe glänzte. In einer fließenden Bewegung strich Matthias mit den Fingern über das Glas. Erst zog er einen Kreis, verlängerte ihn nach oben in eine Schleife, nur um anschließend den Kreis nach unten durchzustreichen und in einer weiteren Kurve zu enden. Kaum berührte er die Oberfläche nicht mehr, begann ihr Spiegelbild Wellen zu schlagen, als hätte er einen Stein in einen See geworfen. Die Reflektion verschwamm zu einem wabernden Bild. Aus seinem Inneren drang ein warmes Leuchten, das sich immer weiter ausbreitete und greller wurde. Am Rahmen angelangt, erlosch es schlagartig. Der Spiegel zeigte stattdessen einen steinernen Raum mit einem flackernden Lichtpunkt.

»Hier entlang«, verkündete Matthias mit einem Wink auf den Spiegel. Er hatte fasziniert beobachtet, wie Lukas' Augen und Mund immer weiter aufgingen.

»Das ist Magie ...«, flüsterte dieser.

»Natürlich.« Matthias zuckte mit den Schultern und hielt ihm seine Hand entgegen. Warm ruhte sie in seiner, als sie gemeinsam durch das Portal traten. Auf der anderen Seite erwartete sie der Raum, den der Spiegel gezeigt hatte. Lukas klammerte sich zitternd an seinen Arm.

»Sollen wir an die Luft gehen?«, bot Matthias besorgt an, doch es kam keine Antwort. Wie auch? Blickte Lukas sich doch ungläubig im Raum um. Vorsichtig tätschelte Matthias seinen Unterarm, um seine Aufmerksamkeit zu bekommen, ein verzweifelter Blick richtete sich auf ihn. »Luft?«, wiederholte er und deutete ein tiefes Einatmen an, das ein eifriges Nicken erntete.

Langsam führte Matthias seinen Gast aus dem Raum hinaus auf einen Wehrgang. Wo es im Club dunkel und kalt gewesen war, schien hier die Sonne warm auf sie herab. Lukas nahm einige

tiefe Atemzüge, bevor er losließ. Vorsichtig wagte er sich an den Rand, um hinüber zu blicken. Unter ihnen erstreckte sich ein grüner Laubwald, dessen Baumkronen sich sanft im Wind wiegten. Der Raum, aus dem sie gekommen waren, gehörte zu einem Turm, der wiederum Teil eines alten Schlosses war. Kaum hatte Lukas sich etwas gefangen, sprudelten die Fragen nur so aus ihm heraus.

Matthias begann zu erzählen, doch bald schon zeigte sich Unverständnis im Gesicht seines Gegenübers. Kurzerhand hob er seine Flöte erneut an die Lippen. Sobald der erste Ton erklang, stieg eine kleine Wolke aus Blättern, Stöcken und Kieseln vor ihnen empor. Mit einem Wink seines Instruments bedeutete er seinem Gast, mit dem Blick der Wolke zu folgen. Vor ihren Augen verformten sich die einzelnen Teile zu einem knorrigen Baum und einem jungen Mann. Der Mann brach einen Ast ab, setzte sich mit dem Rücken an

den Baum gelehnt zu Boden und begann zu schnitzen. Eine Gedankenblase bildete sich aus den Kieselsteinen und in ihr tanzte der Mann mit den Vögeln des Waldes, während er auf seiner Flöte spielte. Die Blase zerplatzte, als sich nun die Vögel tatsächlich um ihn sammelten, um gemeinsam mit ihm zu musizieren. Der Wind strich durch die Szene, bevor sie sich neu zusammensetzte.

Nun stand der Mann umgeben von Tieren auf der einen und Menschen auf der anderen Seite. Je nachdem, wie er sich drehte und welche Töne er seinem Instrument entlockte, bewegten sich seine Zuhörenden. Wie Marionetten taten sie, was er von ihnen verlangte. Wieder zerfiel das Bild. Ein Mob jagte den Mann aus einem Stadttor, bewarf ihn mit Steinen, gab ihm keine Möglichkeit, sich mit seinem Flötenspiel zu verteidigen. Kurz darauf schlich der Mann zurück in den Ort, spielte, bis eine Schar Kinder um ihn versammelt war.

Er führte sie immer weiter von ihrer Heimat fort, sein eigenes Schloss schon ein Schatten in der Ferne. Seine Gedanken zeigten Kinder, die sich vertrugen und nett zueinander waren. Schließlich setzte er die Flöte für einen Augenblick ab und die Kinder stoben auseinander, ließen ihn allein zurück.

»Warte«, unterbrach sein Gast, gerade als sich die Wolke erneut verändern wollte, seine Hand wedelte wild in Richtung der verwischenden Kinder: »So wie beim Rattenfänger von Hameln?«

»Eben jener«, grinste Matthias. »Willst du die Ratten sehen? Einige ihrer Nachfahren leben bei mir.«

Lukas schaute ihn erstaunt an, nickte dann aber enthusiastisch, woraufhin sie sich sogleich auf den Weg machten.

Noch immer sah er Unglauben in Lukas' Gesicht als sie bei der offenen Gehegekonstruktion angekommen waren. Ein Wirrwarr aus Rohren, Ästen und Schlupf-

löchern erstreckte sich über die gesamte Wand des ausladenden Raumes. Die Ratten liefen munter darin umher. Eine besonders Dicke, Schwarze kletterte auf einem Seil, das zu einem Fenster führte, hinunter, um wieder in das Gehege zu gelangen.

»Du bist der Rattenfänger von Hameln ...«, sagte Lukas schließlich ehrfürchtig.

»Das ist einer der Namen, die sie mir über die Jahrhunderte hinweg gegeben haben«, bestätigte dieser mit einem Nicken. Er beugte sich zu einem der kleinen Häuschen hinab, die im Gehege verteilt standen und winkte Lukas zu sich. Er zeigte zum Inhalt des Häuschens, von dem er den Deckel vorsichtig entfernt hatte: Eine Knäuel Jungtiere kuschelte sich eng an ihre Mutter.

»Die Ratten verzauberst du nicht?«, fragte sein Gast, nachdem sie die Tiere einen Moment schweigend beobachtet hatten.

»Warum? Sie gehen spielen und kommen dann wieder zurück. Nicht wie Menschen, die einfach

verschwinden.« Matthias hielt der Rattin ein Korn hin, an dem sie sogleich zu nagen begann.

»Menschen kommen auch zurück«, widersprach sein Gast.

»Nein.« Matthias schüttelte vehement den Kopf. Der andere schien zu verstehen.

Nachdem Matthias seine Ratten versorgt hatte, bereitete er ein kleines Abendessen für sich und seinen Gast. Ohne, dass er fragen musste, übernahm Lukas das Tischdecken, während er selbst Brot, Käse, Eier und etwas Wurst aus der Speisekammer holte. In der Küche konnte er es nicht lagern, da die Ratten es sonst direkt annagen würden. Während er ihnen ein Omelett briet, unterhielten sie sich über sein Leben und die Zauber, die ihn umgaben. Lukas stellte tausende Fragen, sodass Matthias kaum hinterherkam, sie verbal, schriftlich oder mit Hilfe der Flöte zu beantworten, geschweige denn zwischendrin selbst einen Bissen zu essen. Dadurch fiel es aller-

dings nicht sonderlich auf, dass er einigen von ihnen auswich oder sie gar nicht erst beantwortete. Es fühlte sich vor allem gut an, mit jemandem über all das zu sprechen. Jedes Lachen über eine Anekdote, jedes Oh an aufregenden Stellen, jede weitere Nachfrage ließ sein Herz schneller schlagen. Auch wenn seine innere Stimme ihn warnte, dass dies nicht lange anhalten würde. Bisher hatte ihn noch jeder betrogen. Trotzdem ließ er es sich nicht nehmen, seinem Gast einen angenehmen Abend zu bereiten. Doch bald holte ihn die Müdigkeit wieder ein. So spannend er die Unterhaltung auch fand, so sehr zehrte die Magie doch an ihm. Matthias geleitete Lukas in ein Gästezimmer, das schon seit Jahrzehnten nicht mehr genutzt worden war. Ein weiteres Mal hob er die Flöte. Das Bettzeug schüttelte den Staub ab, der sich zu einer kleinen Wolke zusammenschloss, die aus dem Fenster hinausflog, um vom Wind verteilt zu werden. Sobald der Zau-

ber vollbracht war, verabschiedete er sich für die Nacht.

Erschöpft, aber auch so gut gelaunt wie lange nicht mehr, legte Matthias sich in sein eigenes Himmelbett. Ein wohliges Gefühl durchströmte ihn. Er hatte einen Freund gefunden, einen echten Freund, der sich für ihn interessierte, mit ihm lachte und ihn verstand. Vor allem aber jemanden, den er nicht mit seiner Musik beeinflussen konnte, der aus freien Stücken an seiner Seite war. Auch als er am nächsten Morgen erwachte, fühlte er es noch, wollte es weiter fühlen, aber dafür musste er sicherstellen, dass Lukas wirklich bei ihm blieb. Ihm kam eine Idee und er eilte sogleich in die Küche, um seinen Gast mit einem leckeren Frühstück zu wecken. Nachdem er den Tisch mit duftenden Speisen gedeckt hatte, sprang er die Stufen zu dessen Gemächern hinauf. Überschwänglich klopfte er an das dicke Holz. Nur, um sich in Erinnerung zu rufen, dass

Lukas es nicht hören würde. Langsam öffnete er die Tür. Vorsichtig lugte er daran vorbei, ein freundliches Lächeln auf den Lippen. Doch dieses zerfloss ihm sogleich im Gesicht. Das Bett war nicht angerührt worden. Lukas war nirgends zu sehen. Matthias' Hände begannen zu zittern, als erneut Wut in ihm aufstieg. Jemanden ohne seine Zauber an seiner Seite zu behalten, auch wenn er ihm sein Wort gegeben hatte? Wie hatte er nur so naiv sein können! Er hatte doch genau gewusst, was passieren würde! Wieso hatte er das Zimmer nicht abgeschlossen? Er knallte die Tür hinter sich zu und polterte die Treppe hinunter. Dieser verdammte Typ hatte ihn reingelegt! Hatte seine Neugierde ausgenutzt, um die Tänzer zu befreien, und war dann bei der ersten Gelegenheit verduftet! In der Küche angekommen, pfefferte er Tassen und Teller an die Wand. Das Scheppern hallte durch die alten Gemäuer, bis der Tisch leergefegt war. Als seine

Wut verbraucht war, flossen Tränen über seine Wangen. An einer dreckigen Wand sank er zu Boden und kauerte sich zusammen. Wieso konnte nicht einmal jemand wirkliches Interesse an ihm haben? Warum war es immer nur seine Musik, die die Leute zum Bleiben veranlasste? Die Ratten kamen aus ihrem Zimmer gekrochen und begannen, um ihn herum die Reste des Frühstücks wegzutragen oder gleich zu fressen. Hin und wieder stupste ihn eine an oder kletterten auf seine Schulter, um an einen höher hängenden Rest zu kommen - ihre Art, ihn zu trösten.

Matthias wusste nicht, wie lange er so dagesessen hatte. Als er aufsah, schlummerte nur noch eine alte graue Ratte auf seiner Schulter. Vorsichtig nahm er sie in die Hände und richtete sich auf. »Nur ihr bleibt mir treu, nicht wahr?«, fragte er sie. Zur Antwort schnüffelte sie an seiner Wange.

Nachdem er sie sanft auf den Boden gesetzt hatte, erhob er sich und setzte sich an den Tisch. Eigentlich sollte er planen, wie er dem Verräter das Leben schwermachen würde, aber er setzte seine Drohungen selten in die Tat um. Stattdessen nahm er seinen Kopf zwischen die Hände und stützte sich auf dem Tisch ab. Heute würde er sich keine neue Schar suchen.

»Was ist hier passiert?«, rissen ihn die nasalen Worte aus seinen Gedanken.

Matthias blickte erschrocken auf. Er traute seinen Augen nicht, als er vor sich Lukas erkannte. Er war zurückgekehrt. Verwirrt folgte Matthias der Bewegung des anderen, als dieser eine Tasche neben sich auf den Boden stellte und sich in der Küche umsah. An der Wand verteilt lagen noch immer die Scherben des Frühstücks, das er für sie beide hergerichtet hatte.

»Du hast gedacht, ich bin wegelaufen«, stellte Lukas erschrocken fest. »Tut mir leid, ich dach-

te, ich bin schnell genug wieder zurück. Ich wollte nur ein paar Sachen von zu Hause holen.«

Noch immer starrte Matthias ihn verwirrt an. »Du bist zurückgekommen ...«

»Für das Wochenende zumindest, Montag muss ich wieder arbeiten.«

Matthias verstand die Welt nicht mehr, Lukas' Worte schon gar nicht. Alles was für ihn zählte, war, dass er wieder hier war und bleiben wollte. Langsam kam er auf Matthias zu legte ihm eine Hand auf die Schulter und lächelte ihn aufrichtig an.

»Du brauchst keine Flöte, um Freunde zu finden.«

Autorenwebseite:
www.randompoison.com

Twitter:
twitter.com/poisonpainter

Entflammt

von Anna Lehner

„[...] auf dieser Ebene zählt nicht mehr das Kräfteverhältnis, denn das Spiel der Zeichen beruht nicht auf Kraft, sondern auf Differenz; vermittels der Differenz also muss es attackiert werden. [...] Es genügen tausende mit Markers und Sprühdosen bewaffnete Jugendliche, um die urbane Signaethik durcheinanderzubringen, um die Ordnung der Zeichen zu stören.“

- Jean Baudrillard, „KOOL KILLER oder Der Aufstand der Zeichen“

Ich balle meine Hände zu Fäusten und öffne sie wieder, schüttele meine Finger aus, um sie zu lockern; den Kopf in den Nacken gelegt. Kühl ist es geworden heute Nacht. Vor mir spannt sich die riesige Fläche eines Showers,

millimeterdünn, auf dem sich die Projektion eines reichen Pärchens mit verschiedenen Seximplantaten die Seele aus dem Leib vögelt. Auch ein Hobby. Für die, die es sich leisten wollen und können, ihr Intimleben derartig der Öffentlichkeit aufzudrängen.

„Tek?“

Ich drehe mich nicht um; weiß, wie Marel dasteht; die schmalen Schultern hochgezogen, mit feuchter Nase und roten Ohren.

„Hm?“

„Du glaubst echt, dass du das Teil zeichnen kannst?“

„Klar.“ Ich muss grinsen - es ist das erste Mal, dass er so etwas miterlebt. Kein Wunder, dass er der Sache nicht traut. Wobei ich sehr wohl ein leises Kribbeln in den Fingerspitzen, im Nacken, in

den Fußsohlen spüre; aber das gehört dazu, gehört zum Kick. Warmes Pochen im Magen.

„Ich flamm's nicht, keine Panik.“

Ich weiß, dass er mich skeptisch ansieht, und das ist auch verständlich. Einen Shower mit einem einzigen Laserstoß flammen kann jeder, allerdings wanderst du nachher direkt mit Drohnengeleit in die Wäscherei, wo sie dein Hirn gründlich durchputzen, denn hinter der dünnen Schicht aus Flüssigkristallen sind lauter Pyromelder angebracht; die Flickers mögen es gar nicht, wenn du ihre Selbstdarstellungen auch nur ankratzt. Die Kunst ist, den Laser so einzusetzen, dass du nur die obersten Millimeter wegbrennst. Dann bist du ein QB.

Manche, die Blacks, zerstören systematisch die ganze Fläche. Tagger hinterlassen ihren Namen in allen möglichen Variationen. Ich gehöre zu den Zeichnern.

Ich schnalle mir Schienen um meine Unterarme, um sie zu stabilisieren, schlinge Stützbänder um die Finger. Einmal noch: Anspannen - lockern. Die Stiefel ausgezogen, ist so ein Tick von mir, stelle ich mich in Zeichenposition, gehe ein wenig in die Knie, Schwere senkt sich durch meine Sohlen in den Asphalt. *Lass es fließen.*

Ich hebe die Hände. Und aus den implantierten Lasern in meinen Handflächen und Fingern, brechen dünne Strahlenbündel, die über die Showerfläche tanzen und schwarz verbrannte Konturen hinterlassen. Alles zieht sich zusammen auf einen glühenden Punkt.

Der Boden unter meinen Füßen scheint zu pulsieren. Allein, nichts existiert mehr als die Nacht und ich, Puppenspieler,

der seine Feuerfäden über nackte Körper führt und sie zeichnet. Die Dunkelheit ist mein.

Hitze unter der Haut, Strahlenballett - grelles Flimmern an der Hirnwand, ich ströme mit dem Licht aus meinen Händen, gesträubtes Flammenfell, als wäre ich eins mit allem und alles mit mir -

Feuerfuchs ...

Finsternis tropft über meine Sehnen und ich brauche einen Moment, um zurückzukehren, zuzulassen, dass die Spannung versiegt. Weiß nicht, wie viel Zeit vergangen ist. Mir schwindelt, meine Beine gehorchen kaum, starr und unbeholfen, als wären sie aus billigem Hartplastik. Schweißtropfen auf meiner Stirn, meinem Rücken - es ist kalt. Schnell schlüpfe ich zurück in die Stiefel und schnüre sie zu, aktiviere mit einem Kicken der Absätze die Wärmeverrichtung, die wieder nur zögerlich anspringt. Klicke den Magnetverschluss meiner Jacke bis zum Kinn zu.

Nur meine Handflächen sind noch heiß und ich bin froh, dass ich mir damals Qualitätstechnik geleistet habe. Anderen QBs sind bei solchen Aktionen schon die Laser explodiert, Billigzeug von schlechten Schwarzmarkthändlern.

Als ich mich umdrehe, stolpere ich beinahe über Marel, der auf dem Boden hockt, ungläubig auf den Shower starrend.

„Whoa!“, stammelt er, ohne den Blick abzuwenden. Auch ich mustere meine Arbeit noch einmal und gestehe mir ein, dass ich zufrieden bin. Über den gewaltigen Bildschirm krümmt sich in schwarzen Linien ein Fuchs, der vor seinem brennenden Schwanz flüchtet. „Wer den Fuchs in Flammen setzt, darf sich nicht wundern, wenn seine Weingärten lodern“, lese ich laut, ein Grinsen streift meine Lippen wie kühles Metall. Nein, niemand sollte sich wundern. Und in ihrem tiefsten Inneren, unter der wortverschwellenen Empörung, den mit Selbstgerechtigkeit ver-

spiegelten Augen, tun sie das auch nicht.

„Komm.“ Ich packe den Kleinen am Arm, ziehe ihn hoch.

„Auch wenn die Pyromelder nicht gemuckt haben, wird's nicht lang dauern, bis irgendein Fisch doch für einen Moment aus der Virtualität auftaucht, und so blind sind die wenigsten.“

Wir klettern vom Flachdach, auf dem wir uns niedergelassen haben, rennen los. Im Laufen reiße ich Schienen und Stützbänder ab und verstaue sie in meinem Rucksack. Der Sichtschutz aus künstlicher Haut schiebt sich wieder vor die Laser. Sobald wir aus dem Quadranten draußen sind, werden wir langsamer, ich fahre mir durch's Haar, wir schlendern zwischen riesigen Baumskulpturen eines modernen Werbekünstlers dahin und witzeln über die Bilder, die darüberlaufen. Zwei ganz normale Jugendliche. Wilde Euphorie flackert in mir auf, ich schubse Marel gegen einen künstlichen Stamm, er schubst zurück, wir

balgen, befreites Lachen dampft aus unseren Mündern, kondensiert, feiner Nebel zwischen uns. Atemloser Triumph. *Wir bezeichnen eure Welt neu!*

„Warte“, ich ziehe ihn am Ärmel, „dafür spendier ich dir ein paar Splitter!“

In seinen Augen blitzt es. Übermütig springt er mir auf den Rücken und ich trabe ein Stück mit ihm, kippe ihn in das nächste Dekorabfallbecken, dann verschwinden wir um eine Ecke und ich packe die Splittertüte aus.

Als wir beim *Fünf nach Zwölf* ankommen, lässt die Wirkung langsam nach, bitterer Nachgeschmack klebt an meinen Zähnen. Grau überpinselte Realität – nur von einem Farbstreifen gesäumt: Es dämmt.

Ruckartig bleibe ich stehen, vergewissere mich mit einem Blick auf die blinkende Anzeige meines Handgelenkimplantats. Vier Uhr ... viel zu spät!

„Marel“, ich drücke ihm den Rucksack in die Hand, „geh du

rein, und pass gut auf meine Sachen auf. Von mir aus kannst du dafür auch die restlichen Splitter haben.“

Ein verständnisloser Blick von ihm zeigt mir, dass er noch nicht wieder ganz bei sich ist, seine Lippen zucken, er hat sie zerbissen. Für einen Moment flattert das schlechte Gewissen in mir auf, ihn so mit den Anderen allein zu lassen – aber ich weiß, wenn ich jetzt nicht gehe, ist es vorbei. Zu früh vorbei. Und dann werde ich nie zu ihm zurückkehren können.

Ich stoße ihn leicht zwischen die Schulterblätter und er stolpert durch die Tür aus animiertem Feuer, winkt mir noch einmal zu, verschwindet Richtung Dunkelmzimmer, wo die Anderen warten. Ein letzter Blick ihm nach, dann laufe ich los.

Guten Morgen, Tekkary. Es ist Zeit, zu erwachen.

Die farblos-freundliche Stimme der Weckfunktion zwängt sich ohne Umweg über das Trommel-

fell als elektrischer Impuls durch den Wust an Träumen, der sich aufgetürmt hat, und bringt mich dazu, die Lider zu öffnen. Sorgsam abgedämpftes Licht, das mich begrüßt. Ich tippe an meine

Schläfe, um der Stimme zu versichern, dass ich wach bin; richte mich auf, trotz der Müdigkeit, die meine Stirn umspannt. Das Bild in der Spiegelwand lässt mich seufzen: In jeder Pore sitzt

noch die letzte Nacht, im verquollenen Gesicht, in den roten Flecken, die meine Handflächen übersäen. Ich mache mich daran, die Spuren zu tilgen. Das ange-reicherte Wasser prickelt.



Kurz stöpsle ich mir die Anschlüsse der Schlafensoren in den Unterarm, vergewissere mich mit einem Blick auf das Handgelenksdisplay, dass mein kleiner Hack die Ausflüge noch immer vertuscht. Dann schlüpfte ich in frische Klamotten und bin bereit, meiner hochglanzpolierten Hölle zu begegnen.

„Guten Morgen, Tekkary. Wir freuen uns, dich in unserer Mitte willkommen zu heißen.“

Genauso klanglos wie die Weckfunktion begrüßt mich das wohltemperierte Lächeln in der Küche.

„Guten Morgen, Mutter“, antworte ich rituell gutgelaunt, während ich die Zähne zusammenbeißen muss, um nicht dieses Gesicht zu zerkratzen, das mir entgegenstrahlt, um nicht

jeden einzelnen Finger der Hand zu brechen, die sich auf meine Schulter legt. *Reiß dich zusammen – noch eine Weile.*

Ich trete an den Zuteiler, lasse ihn die Daten an meinem Handgelenk ablesen, woraufhin er mir ein genau auf meine Bedürfnisse abgestimmtes Frühstück mixt. Wie immer Orangensaft; auch wenn der Splitterkonsum im Blut nicht nachzuweisen ist, sorgt er für gewisse Mangelercheinungen. Ich trinke ein paar Schlucke, kippe den Rest in den Abfluss.

„Tekkary, trink doch. Du brauchst mehr Vitamine.“

Wie mich der liebevoll besorgte Ton würgen lässt vor Hass.

„Lass nur, Mutter, ich nehme mir eine Orange in die Schulung mit.“

Ein freundliches Nicken, sie tippt einen Befehl in den Zuteiler, der eine Orange auswirft. Die optimierte Frucht liegt gut in der Hand – wie ein Geschoss. Ich krampfe die Finger darum. Lenke mich mit den interaktiven Bildern ab, die über den Wand-

schirm flimmern. Ein Quadrat zieht meine Aufmerksamkeit auf sich; mit ein paar Gesten vergrößere ich es, bis es nahezu die ganze Wand bedeckt, aktiviere die Tonspur ... Nein, ich habe mich nicht geirrt: *Das Fünf nach Zwölf!*

„Nachdem diese Nacht der Shower der stadtbekannteren Familie Maccet durch neuerliche Übergriffe seitens jugendlicher Vandalen attackiert und beschädigt wurde –“

Kurze Einblendung meines Werkes

„- beschloss das Drohnenkommando, schnell zu reagieren und nahm in einer Razzia des berüchtigten Lokals *Fünf nach Zwölf* zehn mutmaßliche Täter fest, die allesamt als Unregistrierte identifiziert wurden.“

Schreie, Schläge, im Hintergrund das Knattern der Mannstoppermunition. Menschengewühl. Seren, Kaliko, Mesh; abgeführt? ... Verhaftet -

„Um das Verständnis für ihre Taten zu sensibilisieren und eine

Wiedereingliederung in die Gesellschaft zu ermöglichen, werden sie in die Rehabilitierungsanstalt Eckstadt verbracht, wo sie einer psychischen Behandlung nach neuesten Erkenntnissen unterzogen werden.“

Die Hirnwäscherei – Dumpf schlägt die Orange auf dem Boden auf, meine Finger öffnen und schließen sich. [„Tekkary, was ist los“]

Worttreibgut, angespült und ausgebleicht, bedeutungslos – *Marel!*

Für einen Moment stockt mir der Atem *und ich bin schuld* Hitzeblut durch den Körper *und ich bin schuld* aufflammende Rippen *und ich habe sie alle alleingelassen /* „... die allesamt als Unregistrierte identifiziert wurden.“

Echo.

Leere.

Ein Flüstern, das wiederhallt, anschwillt, mir den Kopf in den Nacken reißt – *Schrei.*

Und ich schreie.

Rote Alarmlämpchen beginnen zu blinken, die, die ich meine Eltern nennen musste, kommen auf mich zu, strecken mir ihre Hände entgegen und ich weiß, es ist aus, und ich weiß, es beginnt erst, und zum ersten Mal aktiviere ich die höchste Stufe und dann:

Der erste Laserstoß zerfetzt das Gesicht der „Mutter“, schmilzt die Plastikhaut, ein Gewirr aus verbogenen Rädchen und Glasfaserkabeln quillt heraus, krümmt sich im lodernden Licht,

der zweite trifft den „Vater“ in die Brust und zerstört seine Schaltkreise vollkommen. Etwas gellt in meinen Ohren und ich merke, dass ich immer noch schreie, als ich die Arme hebe, das gesamte Zimmer regnet Feuer und ich bin die Quelle, bin der Brunnen, aus dem die Flut entspringt. Bakko bellt noch ein paarmal mechanisch, bevor sein Kunstfell in schwarzem Rauch zerkräuselt, stinkende Schwaden füllen den Raum und ich wende mich ab, flüchte, flüchte aus die-

ser verfluchten Scheinwelt, in der sie mich resozialisieren wollten, nachdem sie meine Eltern umgebracht hatten, flüchte und weiß, ab heute bin auch ich unregistriert und es tut nichts, denn alles ist Asche hinter mir und ich will nie wieder zurückkehren müssen.

Keinen Moment lang sehe ich mehr zu dem Haus, das hinter mir bleibt, tosende Hitze, die an meiner Jacke zerrt. *Die Weingärten stehen in Flammen.*



Impressum

PHANTAST 25
„Zugaben“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Mai 2021

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
Korrektorat: Swantje Niemann und
Judith Madera

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen

© 2021 Literatopia – Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter dieser Ausgabe:

Eva Bergschneider, Elea Brandt,
Markus Drevermann, Christian Han-
del, Swantje Niemann, Almut Oet-
jen, Rupert Schwarz, Judith Madera

Bildquellen:

Christian Günther: Cover und Seiten
13, 23, 40, 43, 46, 62, 66, 69, 81, 85,
99, 103, 105, 110, 118, 120, 122,
135, 136, 140, 144, 156, 159

www.cyberpunk.de
www.fantasypunk.de

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

kennzeichnet. Bitte die jeweilige
Lizenz beachten!

Alle Autorenfotos unterliegen dem
Copyright der jeweils darauf Abge-
bildeten, sofern nicht anders ge-
kennzeichnet. Alle Cover unterlie-
gen dem Copyright der entspre-
chenden Verlage bzw. des jeweili-
gen Künstlers.

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

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

Literatopia	Judith Madera	www.literatopia.de	madera@literatopia.de
fictionfantasy	Rupert Schwarz	www.fictionfantasy.de	rupert.schwarz@gmx.de