



ANDROMEDANACHRICHTEN 262

SCIENCE FICTION CLUB DEUTSCHLAND E.V.

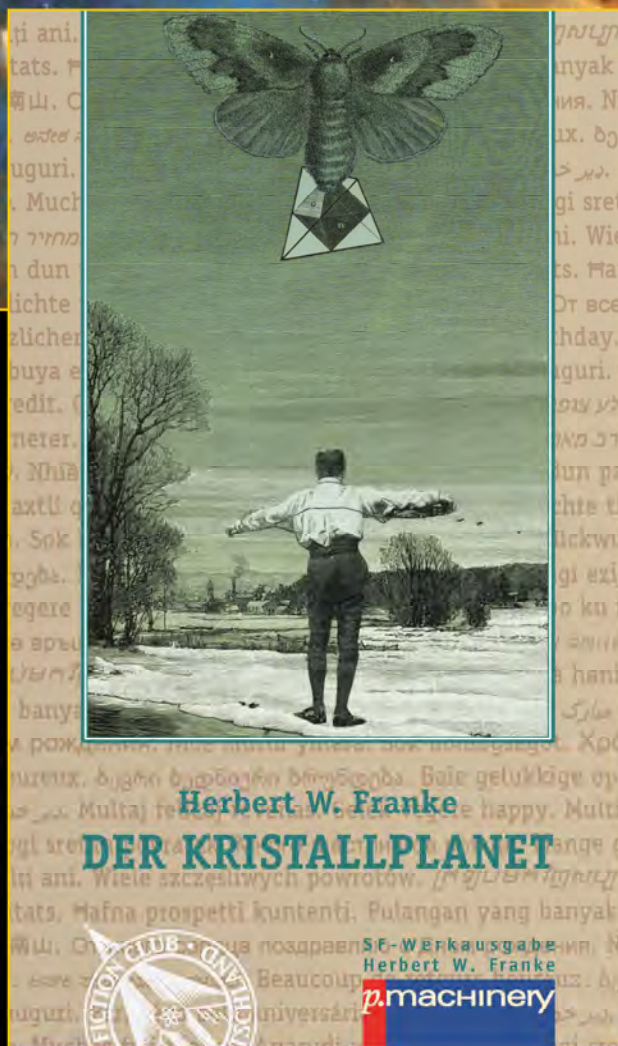


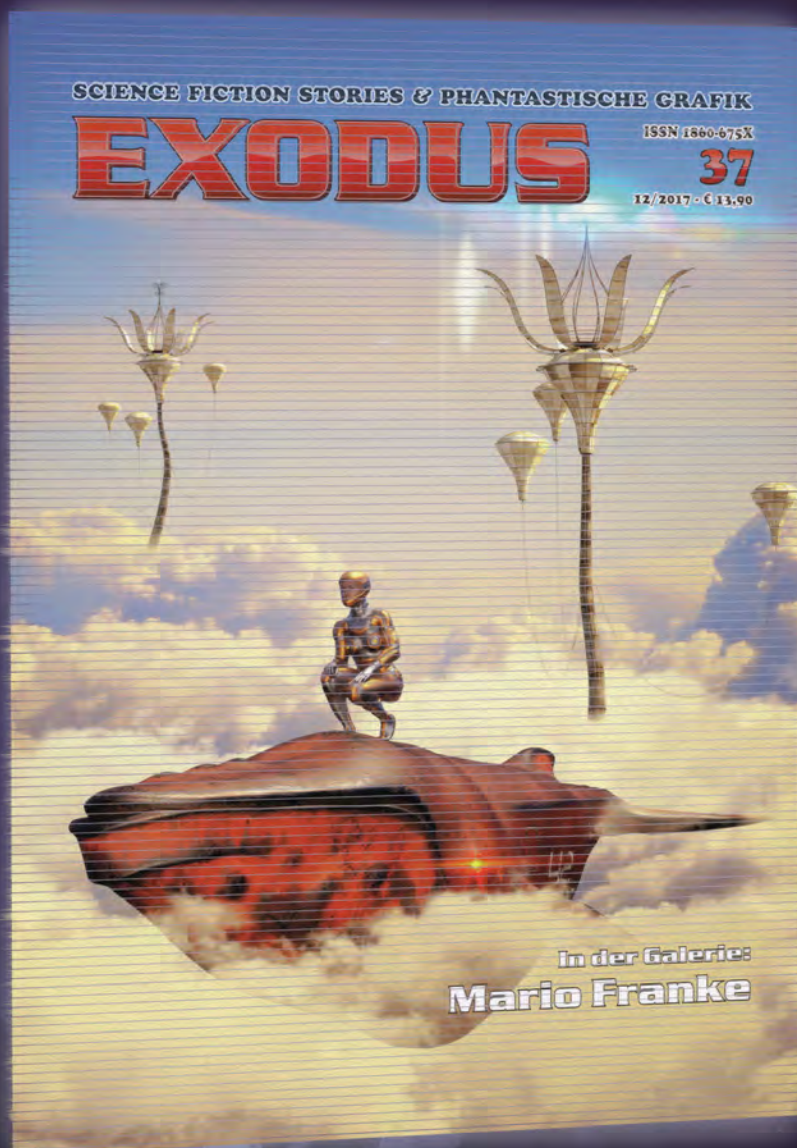
Herbert W. Franke und Jörg Ernst Weigand
ASTROPOETICON
Science Fiction-Gedichte & Weltraummusik

Herbert W. Franke: **DER KRISTALLPLANET**
Autobiografische Texte und Science-Fiction-
Werke
SF-Werkausgabe Herbert W. Franke, Band 29
Sonderband zum 90. Geburtstag des Autors
hrsg. von Ulrich Blode, Hans Esselborn und Su-
sanne Päch
AndroSF 90
p.machinery, Murnau, Mai 2017, 636 Seiten in 2
Bänden (Band 1 348 Seiten, Band 2 288 Seiten)

Bundle mit der CD »Astropoeticon« (Herbert W.
Franke & Jörg Ernst Weigand, Science-Fiction-
Gedichte & Weltraummusik, Schillinger Verlag,
Freiburg im Breisgau, 2017):

Softcover plus CD – ISBN 978 3 95765 129 7 –
EUR 35,90 (DE)
Hardcover plus CD – ISBN 978 3 95765 130 3 –
EUR 45,90 (DE)





Neue

Science Fiction Stories von:

Dirk Alt, Arno Behrend, Jan Gardemann, Daniel Habern, H. D. Klein, Thomas Kolbe, Rolf Krohn, Lothar Nietsch, Maksym Shapiro, Erik Simon und Angela & Karlheinz Steinmüller

Kongenial illustriert von:

Uli Bendick, Oliver Engelhard, Jascha Gerhardt, Anna Hermes, Sabine Neuhold, Lisa Rein, Hubert Schweizer und Michael Vogt

EXODUS [Essay] :

Dirk Alt
»Jenseits der Betondecke«

Comic & Karikatur:

Kostas Koufiorgos

Lyrik-Section:

Gotthold Ephraim Lessing
Arnold Spree
Johannes Tosin

In der Galerie:

Mario Franke

mit einer Einleitung von Dirk Berger

37

An EXODUS wird deutlich, wie lebendig und kreativ die Science-Fiction-Szene in Deutschland ist.

ISSN 1860-675X

WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

René Moreau - Schillingsstr. 259 - 52355 Düren - rene.moreau@exodusmagazin.de

Elstercon 2018

Ferne Welten

vom 21. bis 23. September 2018

Haus des Buches, Gerichtsweg 28, 04103 Leipzig

Mit den Gästen

Aliette de Bodard

Alastair Reynolds

Christian von Aster

Robert Corvus

Jana Heidersdorf

Bernhard Hennen

Boris Koch

Arnulf Meifert

Kai Meyer

Prof. Manfred Nagl

Niklas Peinecke

Dr. Karlheinz Steinmüller

weitere Gäste in Planung

www.fksfl.de



SFCD-Versammlung
und
SFCD-Con



IMPRESSUM

Andromeda Nachrichten 262

49. Jahrgang, Juli 2018

ISSN 0934-3318

Auflage: 350 Exemplare.

Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e. V.

Herausgeber & Chefredaktion:

Michael Haitel, Ammergauer Str. 11, 82418 Murnau am Staffelsee, michael@haitel.de.

Redaktionelle Mitarbeiter: Armin Möhle (FanzineKurier), Gerd Frey (eGames), Jörg Krömer (Cinema), Karl E. Aulbach (Fantasy), Klaus Marion (Zerrspiegel), Michael Baumgartner (Reissswolf), Ralf Boldt (Perry Rhodan), Robert Hector (Science), Michael Schmidt (Zwielicht)

Druck: Druckerei & Verlag Fabian Hille, Boderitzer Str. 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, www.hille1880.de.

Titelbild: Andreas Schwietzke, »4 Elements: Wasser«

Nächster Redaktionsschluss:

AN 263 = 15.09.2018

Der Science Fiction Club Deutschland e. V. (gegründet 1955) wird vertreten durch: **Vorsitzender:** Thomas Recktenwald, Haldenweg 9, 79853 Lenzkirch, thomas.recktenwald@worldcon.de.

Stellvertretender Vorsitzender: Ralf Boldt, Schoolstraat 2, 26188 Edewecht, ralf.boldt@ewetel.net.

Geschäftsführung, Archiv & Verkauf: archiv@sfcdeu. Sonstige Kontakte:

Kasse: Kurt Zelt, Ahornstr. 8, 68782 Brühl, sfcdeu@zelt-online.de.

Schriftführer (kommissarisch): Ralf Boldt, Schoolstraat 2, 26188 Edewecht, ralf.boldt@ewetel.net.

Beirat: Michael Haitel, Ammergauer Str. 11, 82418 Murnau am Staffelsee, michael@haitel.de.

Bankverbindung: IBAN = DE56 6725 0020 0009 2424 22, BIC = SOLADES1HDB, ltd. auf SFCDEU e. V.

Mitgliedsbeiträge (Stand 01.01.2000): EUR 45,00 pro Jahr und Mitglied. EUR 30,00 pro Jahr für Mitglieder ohne eigenes Einkommen auf Nachweis.

Der Science Fiction Club Deutschland e. V. im Internet: www.sfcdeu www.sfcdeu

www.sfcdeu www.sfcdeu

www.sfcdeu www.sfcdeu

www.sfcdeu www.dsfp.de

www.curt-siodmak-preis.de Facebook: www.facebook.de/sfcdev Twitter: twitter.com/sfcdeu Es gilt die **Anzeigenpreisliste** 2015/01, www.sfcdeu/download/anzeigenpreisliste.pdf.

DOWNLOADHINWEIS

Auf der MV 2016 in Oldenburg wurde entschieden, dass die ANDROMEDA NACHRICHTEN testweise ohne Kennwortschutz zum Download zur Verfügung gestellt werden und dies auch im Internet promoted wird. Deshalb kann man diese Ausgabe der ANDROMEDA NACHRICHTEN unter www.sfcdeu/download/pubs/an201-300/an262open.zip herunterladen. Die vorhergehenden Ausgaben ab # 252 stehen gleichzeitig ebenfalls ohne Kennwortschutz zum Download zur Verfügung; die Pfade ergeben sich analog zu dem der aktuellen Ausgabe, wenn man die Ausgabennummer im Dateinamen entsprechend austauscht.

INHALT

Conventions

Clemens Nissen:	
Die Zukunft und wir	6
Jürgen Lautner: ConFetti	8
Jürgen Lautner: Von Hasen und Igel (5. Aethercircus)	10
Jürgen Lautner: Once upon a Time in Dortmund	14
Ralf Boldt: Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2018 ...	15
Udo Klotz: Der Kurd-Laßwitz-Preis 2018	16
Karl E. Aulbach: Fantasy	19
Michael Haitel: Science-Fiction ...	27
Michael Schmidt: Zwielicht	43
Jörg Krömer: Cinema	46
Gerd Frey: eGames	55
Ralf Boldt & Robert Hector:	
Perry Rhodan	60
Robert Hector: Science	61
Armin Möhle: Fanzine Kurier	72
Michael Baumgartner:	
Reissswolf	76
Michael Haitel: StoryFiles	90
Impressum	5
Downloadhinweis	5
Inhalt	5





DAS KRIEGERNEST

Jetzt ist guter Rat teuer!

Die yantihnische Expedition ins Xoor'con-System der Tassaier ist gescheitert. Wie es schon der Tassaier-Späher Gwensh prophezeite, ist sein Volk bei der Attacke der »Planetenplünderer« offenbar ausgelöscht worden. Und während der Erforschung des Systems durch die Yantihni-Forscher von der RHONSHAAR kehren die Maschinen der Gegner zurück und bringen das Expeditionsschiff in existenzielle Gefahr.

Glück im Unglück – die rätselhaften Insektenwesen vom Volk der Cestai evakuieren die Gestrandeten und bringen sie in ihre Heimat. Doch die erweist sich als ein rätselhafter, ungeheuerlicher Ort: Das »Kriegernest« der Königin Achthundertvierzehn ist ein gigantischer Flugkörper, in dem die Yantihni rein gar nichts zu melden haben. So sieht es anfangs aus.

Alles ist indes viel schlimmer, als sie ahnen ... aber das bekommen sie erst heraus, als ein erster Kontakt mit einem weiteren Fremdvolk geknüpft werden kann, das hier im Kriegernest Exil gefunden hat – niemand anderes als die vermeintlich ausgerotteten Tassaier ...

Mit dem neuen Band 30 »Das Kriegernest« der Serie »Oki Stanwer und das Terrorimperium« (TI) liegt der vorläufige Abschluss des Zyklus' um die Abenteuer der RHONSHAAR-Forscher vor. Außerdem enthält das E-Book den zweiten und finalen Teil der Bonusstory »Das Silber des Bösen«. »Das Kriegernest« ist ab sofort im EPUB-Format bei Amazon erhältlich.

Clemens Nissen

DI E ZUKUNFT UND WIR

Am Wochenende 13. bis 15. April 2018 sprachen Veranstaltungen in Erfurt und Braunschweig ihre Adressaten ganz unterschiedlich an, die eine im beruflichen und politischen Umfeld, die andere im kulturellen Freizeitbereich: »Arbeit und Digitalisierung« und »Raum & Zeit Continuum IV.2«

Es gab interessante Parallelen und Verschränkungen – weit darüber hinaus, dass für beide kein Eintritt gezahlt werden musste.

Der Verein grüner und grünnahe Juristinnen und Juristen, RechtGrün e. V., lud für den Freitagabend nach Erfurt zu einer öffentlichen Diskussionsveranstaltung über Arbeit und Digitalisierung. Es ging weniger darum, bestehende Gesetze anzuwenden, sondern eher um die Frage, wie das Recht für die Zukunft umgestaltet werden sollte.

Mitglieder des Vereins konnten vorher an einer Führung durch das Bundesarbeitsgericht teilnehmen, ein modernes Gebäude, über dessen Außenfenster sich in feinen Lettern der Grundsatz »Die Würde des Menschen

ist unantastbar« in endloser Wiederholung zieht. Kein übertrieben prunkvoller Bau, sondern ein funktionaler und klarer, mit ein wenig Kunst dekoriert.

Die Diskussion selbst fand im »Haus Dacheröden« statt, einem schönen städtischen Veranstaltungs- und Ausbildungszentrum, das unter Denkmalschutz steht und auf das 13. Jahrhundert zurückgeht. Der Festsaal war dahingehend vorbereitet, dass das Gespräch in der Form »Fishbowl« (Goldfischglas) stattfinden sollte: Vier Stühle standen im Zentrum, davon zwei für die fest eingeplanten Diskutanten und zwei für wechselnde Gäste. Waldemar Reinfelder, Richter am Bundesarbeitsgericht, führte mit einem kurzen Referat in das Thema ein. Sodann moderierte die Rechtsanwältin Ingrid Hönlinger das Gespräch zwischen Ingrid Schmidt, Präsidentin des BAG, und Annelie Buntenbach, Mitglied des Bundesvorstandes des Deutschen Gewerkschaftsbundes, sowie den weiteren Teilnehmern.

Es herrschte Einigkeit darüber, dass lebenslanges Lernen schon lange geboten ist, Wissen aber immer schneller veraltet. Dementsprechend wurde diskutiert, in welcher Zeit Arbeitnehmer sich fortbilden sollten (Arbeit? Freizeit?) und auf wessen Kosten.



Vor dem Hintergrund, dass immer mehr Mitarbeiter in arbeitsfreier Zeit berufliche E-Mails lesen und beantworten, stellte sich die Frage, ob für solche Aktivitäten die zulässige Höchstarbeitszeit verlängert werden sollte.

Eine ständige Erreichbarkeit wurde als der Erholung abträglich empfunden.

Dass die Arbeit am PC die Möglichkeit eröffne, verstärkt von zu Hause aus tätig zu werden, und dass sie ggf. zu schnell als die eines Selbstständigen qualifiziert werde, könne Probleme für die Sozialversicherung und arbeitsrechtlichen Schutz auslösen.

Es wurde diskutiert, welchen Arbeitnehmern mit welcher Qualifikation die Digitalisierung am ehesten den Job zu nehmen droht.

Auch kam zur Sprache, dass dann, wenn 3-D-Drucker in der Lage sein werden, beliebige Ersatzteile zu fertigen, die Arbeitswelt grundlegend verändert werden dürfte. Eine interessante, intensive Diskussion.



Am folgenden Tage fuhr ich weiter nach Braunschweig. Der Förderverein Phantastika Raum & Zeit e. V. lud dort für den 13. bis 15.4. zum »Raum & Zeit Continuum IV.2« ein, und zwar unter dem Motto »Ökologische Aspekte in der Science-Fiction«.

Der Con fand in der historischen Neustadtmühle statt, dem Jugendzentrum »Mühle«. Es war citynah und nur wenige Schritte von der Kirche St. An-

dreas entfernt, deren Turm sich über 389 Stufen erklimmen ließ und einen schönen Ausblick eröffnete.

Ich schaffte es, immerhin zum Schluss der Einführungsveranstaltung zum Con zu erscheinen, und konnte so das Programm des ganzen Samstags verfolgen. Zur Begrüßung hallte die Stimme von Kermit, dem Frosch, durch die Flure entgegen.

Natürlich kann ich zu zeitlich parallel liegenden Programmpunkten nur jeweils von einem berichten.

Aus der Schreibgruppe WOBBS (Wolfsburg-Braunschweig) lasen u. a. Stephanie Lammers und Laura Kier. Neben Buchauszügen handelte es sich dabei um pointierte fantastische Geschichten. Stephanie Lammers warf die Frage auf, welches irdische Buch man einem Außerirdischen zur Lektüre empfehlen sollte. Laura Kier erzählte von einer jungen Muse, die sich gegen ihre Bestimmung sträubt.

Der Bestseller-SF-Autor Andreas Brandhorst wurde zu den »Terranauten« interviewt, einer ökologisch ausgerichteten Heftromanserie aus den 80er Jahren. Er berichtete, dass sie nach 99 Bänden wegen einer geringen Auflage eingestellt wurde – diese aber gemessen an heutigen Marktverhältnissen traumhaft hoch war.

Der Biologe Harun Raffael stellte »Umweltangepasste bei Perry Rhodan« vor, und zwar durchaus kurzweilig, zumal er Ausflüge in andere SF-Bereiche unternahm. Umwelt wurde in der frühen SF und in der Anfangszeit von PR nur als Rahmenbedingung für Kolonisierungen aufgefasst.

Matthias Pätzold, Redakteur des »Space Science Journal«, beschäftigte sich wissenschaftlich mit der Frage, ob der Mars besiedelt werden könnte. Er war wie immer tiptopp vorbereitet. Zwar liefen seine Ausführungen darauf hinaus, dass es nach gegenwärtigem Kenntnisstand wenig aussichtsreich und ziemlich sinnlos wäre, auf dem Mars siedeln zu wollen. Man erfuhr jedoch viel Konkretes über unseren Nachbarplaneten.

Sowohl die Veranstaltung in Erfurt als auch die Braunschweig dürften etwa dreißig Besucher gehabt haben. Auf dem SF-Con verteilten sie sich allerdings auf drei bis vier Programmschienen. Dass oft nur wenige Zuhörer im Raum saßen, enttäuschte wohl einige Redner. Schade vor allem für Matthias Pätzold.

Die Gebrüder Fehse stellten ihren Film »Sky Sharks« vor. Marc gab dabei den Gute-Laune-Bär, während Carsten den rationalen Part verkörperte. Sie wirkten ein wenig wie Ernie und Bert. Der eine versuchte, das Publikum emotional mitzunehmen, z. T. in einem Ich-so-du-so-Stil. Der andere wies zu Recht darauf hin, dass die Idee für den Film – raketenbetriebene Nazihaie, die Flugzeuge auffressen, und Zombies – auf eine Streichholzschachtel passt. Umso interessanter war es, zu hören, mit welchen Summen im Filmgeschäft selbst bei solchen Produktionen jongliert werden muss. Es handelt sich um Splatter-Trash. Der Umgang mit Gewalt ist natürlich kritikwürdig. Und



dass jemand auf Haien mit Düsenantrieb, die Passagierflugzeuge einholen, aufrecht stehen könnte, dürfte bei Geschwindigkeiten um die 800 km/h ausgeschlossen sein. Im Grunde ein Fall für Oliver Kalkofe. Dieser wurde jedoch engagiert, in dem Machwerk Hermann Göring zu spielen. Vermutlich ein Schachzug. Die Einblicke in das Geschäftsleben lohnten sich trotzdem.

An einem einschlägigen Kernreferat zu »ökologischen Aspekten in der Science-Fiction« fehlte es. Dies machte die Abenddiskussion wett. Zu Andreas Brandhorst, Matthias Pätzold und Harun Raffael gesellte sich der Braunschweiger Bürgermeister Helmut Blöcker von Bündnis 90/Die Grünen, der Diplomchemiker ist. Er war SF kaum gewohnt. Dennoch entwickelte sich eine lebhaft und niveauvolle Diskussion zu Zukunftsvisionen und -gestaltung, an der das Publikum rege mitwirkte.

Die Umwelt müsse natürlich schon deshalb bewahrt werden, weil auf absehbare Zeit keine Möglichkeit bestehe, einen nennenswerten Teil der Weltbevölkerung auf einen anderen Planeten umzusiedeln. Autarke, intakte Ökosysteme herzustellen, wie sie im Film »Silent Running« (»Lautlos im Weltraum«) zu sehen waren, sei in den realen »Biosphere«-Experimenten bisher gescheitert. Zudem habe sich herausgestellt, dass Raumfahrer im Weltall genetischen Veränderungen unterliegen.

Die Umweltzerstörung gehe vor allem von westlichen Ländern oder, wie man präziserte, von führenden Industriestaaten aus. Die ökologische Diskussion sei allerdings heute in erster Linie eine über den Klimawandel. In anderen Bereichen, z. B. bei der Reinhaltung von Gewässern, habe es in den letzten Jahrzehnten dank des politischen Einflusses der ökologischen Bewegung große Fortschritte gegeben. Fraglich sei allerdings, ob die Macht heute noch bei den Staaten liege oder bei den Konzernen. So wurde bemängelt, dass VW für die Abgasünden bisher nichts zahlen müssen, und beklagt, dass in Südtalien in großem Stile Schiffe voller Sondermüll illegal vor den Küsten versenkt worden seien, um sowohl die Entsorgungsprämien für den Abfall als auch die Versicherungssummen für die Kähne zu kassieren. Letzteres belaste bereits das dortige Badewasser und löse Gesundheitsgefahren aus. Ein diktatorischer Staat wie China könne Umweltschutzmaßnahmen wie z. B. die Einführung von Elektroautos drastischer durchsetzen. In die Diskussion mischten sich Stimmen, die zu mehr Optimismus und Gelassenheit aufriefen. Streitig blieb, oder der Einzelne

mit individuellem Verhalten wie konsequentem Recycling und dem Verzicht auf bestimmte Waren erheblich zum Umweltschutz beitragen kann. Hingegen herrschte Einigkeit, dass es zur Durchsetzung ökologischer Belange einschließlich der Bekämpfung des Klimawandels staatlicher Regulierungen bedarf. Auf dem SF-Con mit grünem Themenschwerpunkt erscholl also der Ruf nach Gesetzen und deren Durchsetzung.

Juristen und SF-Fans: zwei Gedankenwelten auf demselben Planeten, der sich wandelt. Im Vortrag »Arbeit der Zukunft«, den der Futurologe Karlheinz Steinmüller anno 1997 auf den SF-Tagen NRW hielt¹, fanden fast alle Themen der Veranstaltung »Arbeit und Digitalisierung« bereits Erwähnung: das lebenslange Lernen, die Halbwertszeit des Wissens, die in einigen Bereichen nur zwei Jahre betrage, Globalisierung, Informationszeitalter, flexible Arbeitsformen, virtuelle Unternehmen, die Verzahnung von Arbeits- und Freizeit auch unter dem Eindruck von Telearbeit, die Bedrohung der Arbeitsplätze insbesondere von Handarbeitern, die Heimarbeit via Internet und ihre Auswirkungen auf arbeitsrechtlichen Schutz, Betriebsverfassung und Sozialversicherung. Der 3-D-Drucker kam in dem einundzwanzig Jahre alten Referat noch nicht vor, wohl aber gewerblich genutzte virtuelle Realitäten, z. B. für die Architektur. Der Vortrag wäre mit wenigen Modifikationen schnell aktualisiert.

Egal, welchen Hut man aufsetzt – die Probleme sind dieselben. Zuzugestehen ist natürlich, dass das Thema Arbeit, wie Dieter Braeg in dem ebenfalls 1997 auf den SF-Tagen NRW gehaltenen Vortrag »Arbeit in der SF« bemängelte, in der Science-Fiction – wie auch in der allgemeinen Literatur – ein seltener Gast ist.

Die beiden Veranstaltungen im April 2018 wiesen hochinteressante Diskussionen auf. Sie waren allerdings gegnerfrei. In Erfurt trat niemand auf, der eine Änderung des Arbeitszeitge-

setzes befürwortet hätte, in Braunschweig keiner, der die Notwendigkeit ökologischer Zukunftsvisionen in Abrede gestellt hätte.

Die juristische Diskussion fand in einem gediegenen Ambiente statt, das der Repräsentation dienen konnte. Der Science-Fiction-Con hingegen war, wie so oft, äußerlich eher schlicht und anspruchslos. Zur Dekoration dienten Plakate im Stile der Perry-Rhodan-Serie. Außenstehende, mit SF und PR nicht vertraute Besucher, hätten darauf vielleicht mit gedämpften Erwartungen reagiert. Die engagierte inhaltliche Auseinandersetzung konnte dies jedoch aufwiegen. Kernanliegen von SF-Cons ist natürlich die Beschäftigung mit Fantastik, es geht also um die Vorstellungskraft. Egal, ob dem äußeren Blick geschmeichelt wird – das innere Auge ist durchaus scharf.

In den Diskussionen orientierten sich die SF-Fans Richtung realer Zukunft und die Juristen gen Rechtsgestaltung. Beide Gruppen hatten eine Vielzahl guter Beiträge zu bieten.

CONFETT!

PHANTASTIKA 2018 ABGESAGT

Eine Reihe neuer Ideen und Attraktionen bei gleichzeitigem szenetypischen Engpass bei Helfern und Aktiven veranlassten Mike Hillenbrand, die PHANTASTIKA für das Jahr 2018 abzusagen. Schade, aber durchaus verständlich. Engagierte Unterstützung aus Fankreisen ist schnell zugesagt, in Zeiten absoluter Beliebigkeit aber mit kurzer Halbwertszeit versehen und flugs steht ein Veranstalterteam wieder recht einsam da. Dabei sondert ein Jeglicher übers innerfannische Vorschlagswesen seine Ideen und Visionen ab, ohne sich mühsam hinter der Tastatur hervorzubewegen, und statt Worten auch mal Taten folgen zu lassen. Ich vermute, dass über kurz oder nicht mehr so lang alle fannischen Veranstaltungen eingehen werden. Kaum Nachwuchs, immer mehr Auflagen was Sicherheit und Technik be-

¹ An dieser Stelle herzlichen Dank an Thomas Recktenwald, Armin Möhle, Michael Haitel und Günther Freunek für die Hilfe bei der Materialsuche.

trifft, steigende Kosten für Mieten sind das Aus aller nicht-kommerziellen Veranstaltungen. Und auch die ewig reklamierenden Besucher tun ihr Übriges, die keine Mühe scheuen, ein halbes Vermögen in den Besuch von Vergnügungsparks zu investieren, aber bei 5 EUR Eintritt zu einer Fanveranstaltung zu mosern. Und so werden nur noch die durcheinander gewürfelten und unpersönlichen Comiccons und Fedcons übrig bleiben, ohne die Nischen der Restleser, Modellbauer und Fans zu besetzen.

Was die PHANTASTIKA betrifft, ist mir persönlich ein Zweijahresrhythmus lieber, als die gepflegte jährliche Langeweile. Vielleicht klappt es ja 2019 (und 2021) wieder mit dem Highlight im Pott. Wo der *Deutsche Phantastik Preis* 2018 verliehen wird und ob er wie in 2017 dotiert ist, kann selbst die Webseite Stand Mai 2018 nicht beantworten. Das ausführliche Interview von Markus Gehde mit Veranstalter Mike Hillenbrand zur Absage der PHANTASTIKA findet sich hier: phantastika.de/index

Anm. d. Chefred.: Letzten Informationen zufolge wird die Phantastika 2018 doch stattfinden – in Berlin, gemeinsam mit der ComicCon 2018. Weitere Infos dazu auf phantastika.de.

RELAUNCH RAUCHERSALON

Die Europäische Datenschutzgrundverordnung (DSGVO) hat nicht nur für hektische Betriebsamkeit im professionellen Bereich gesorgt. Auch Vereine, Blogger und private Seitenbetreiber sind überfordert und kritisch, was die Verordnung an Aufwand und Abmahnwellen nach sich ziehen mag. So hat der ehrenwerte Horatius Steam, seines Zeichens Verantwortlicher für das Steampunk-Forum *Clockworker* beschlossen, die Seite stillzulegen. Ihm ist das Verhältnis Risiko zu Aufwand einfach zu ungünstig. Doch wie ein Phönix aus der Asche ist die Seite neu gestaltet worden, von Luxemburg aus betrieben und an die Datenschutzverordnung angepasst. Dummerweise muss man sich nun jedes Mal neu einloggen, wenn man Inhalte sehen will: clockworker.eu

Auch wenn wohlmeinende und selbsternannte Datenschutzspezialisten weise wissend abwinken und beschwichtigen – habe ich meine Homepage gesäubert und alle Youtube-Videos sicherheitshalber auf »Privat« gesetzt. Gerne darf man meine Entscheidungen als übertrieben und hysterisch eingestuft werden, doch nützt mir das nichts, wenn ich die Erstberatungsg Gebühr beim Anwalt zahlen muss, weil mir eine Abmahnung ins Haus geflattert ist. Um meine Steampunkvideos tut es mir schon leid, viel Zeit und Herzblut habe ich hier investiert und die Klickzahlen lagen für jemanden Unbekannten akzeptabel hoch. Die SF-Fandomvideos wurden kaum geklickt. Kein Wunder, wenn nur gut einhundert Besucher zum Con erscheinen, werden daraus keine vierstelligen Klicks resultieren. Zudem das zappelphillipoide Mediavolk sowieso keine fünf Minuten stillsitzen und sich konzentrieren kann.

WORLDCON DUBLIN 2019

Hotelsituation sehr unkomfortabel

Menschen mit beamtenähnlichem Status, Selbstbucher welcher Unterkunfts-kategorien auch immer, oder solche mit langen Planungshorizonten und geringem Zwang zu Flexibilität können die folgenden Zeilen gerne überspringen.

Seit Anfang Mai ist es raus auf dublin2019.com. Trotz großer Anstrengungen und Verhandlungen werden sehr hohe Hotelpreise rund um die Veranstaltung vom 15.–19. August erwartet (Einzelzimmerpreise von durchschnittlich 205 EUR [inkl. Frühstück und Steuern]). Eine Preisliste soll im August veröffentlicht werden und Buchungen ab Januar 2019 möglich sein. Es sei denn man hat ein Handicap und benötigt direkten Zugang zum Convention Centre Dublin (CCD), dann kann man bereits im Dezember buchen. Doch das ist noch nicht alles: Beim Buchen wird der komplette Betrag im Voraus fällig und nur bei Absagen bis drei Monate vor Check-in ist eine volle Erstattung möglich. Danach werden nur fünfzig Prozent erstattet und ab dem 10. Juni nichts mehr. Nicht abgerufene Zimmer fallen nicht ins reservierte Kontingent zurück, sondern werden zu höheren Preisen frei angeboten.

Nun hat Dublin zu allem Überdross auch kein ordentliches, kameraüberwachtes U-Bahn-System mit kurzen Zugfolgen, sondern Busse oder Straßenbahnen. So droht ein tägliches Anreisefiasco zum Con wie bereits in Helsinki. Nicht mal schnell ums Eck zum Con – oder öde achthundert Meter durchs Messegebäude schlendern wie in London. Um dem Ganzen die Krone aufzusetzen, fehlen in fußläufiger Entfernung ums CCD auch noch ausreichend und frühzeitig buchbare Bed-& Breakfast-Angebote. Dabei war der *Shamrokon* als Eurocon im August 2014 vorbildlich. Halbwegs früh gebucht, nächtigte man im Conhotel, hatte seine eigene Toilette und Raum fürs schnelle Nickerchen und das Ablegen von Klamotte, Kamera und Gedöns in Aufzugsweite.

EUROCON BELFAST 2019

Hotelsituation sehr komfortabel

Der jährliche *TitanCon* in Belfast wird 2019 parallel auch *EuroCon* sein. Er findet im Waterfront Convention Centre statt und dem gegenüberliegenden Hilton Hotel, die über einen Korridor verbunden sind. Für Fans der kurzen Wege besteht so kein Grund, ins feindliche Draußen gehen zu müssen. Selbst an einen Transfer über die innerirische Grenze ist gedacht, ob mit dem Zug Enterprise oder alternativ mit Zwischenstopps an irischen Sehenswürdigkeiten. Der Sonntag eines *TitanCons* ist grundsätzlich Ausflugstag. Besucher werden durchs Land gekarrt, zu sehenswerten Plätzen oder Drehorten von *Games of Thrones*. Betrachtet man die Gästeliste vorangegangener Veranstaltungen, fällt auch hier auf, dass die Fantasy mit George R. Martins Megaopus starken Raum auf diesem SF-Con einnimmt. Zumindest die halbe Stark-Familie war schon mal da. Auch für 2019 werden Gäste aus der HBO-Serie erwartet – leider wahrscheinlich wieder in ziviler Kleidung und nicht im Filmoutfit. Da nun auch der Brexit kein harter, sondern ein in die Länge gezogener Prozess sein wird, besteht die große Chance, unbeschwert die neue Grenze passieren zu können, ohne dass alte Konflikte bereits wieder aufgebrochen sind. Die Leichenberge einer Schlacht der Bastarde bleibt hof-

fentlich weiterhin Fiktion und mutiert nicht zum realen Bloody-Sunday-Relaunch.

HAL SINGT HÄNSLEIN

Wenn man schon kaum Modelle und Props besitzt, kritzelt man halt die Wände voll mit allerlei sinnvollen Zitaten. Darunter auch das *Hänslein*. Vage glaube ich mich erinnern zu können, dass der gute alte HAL »Hänschen klein« sang, als er Schritt für Schritt abgeschaltet wurde. Damals hatte man sich noch ordentlich die Mühe gemacht, sauber zu übersetzen und eben nicht Wort für Wort, sondern bewusst ein bekanntes Kinderlied zu nehmen, statt des englischen Originals. Das fiel mir im positiven Teil der Ausstellung auf, dem kurzen Zusammenschnitt von *2001 – Odyssee im Weltraum* auf unter zehn Minuten.

Fünfzig Jahre hat dieser Meilenstein des SF-Films nun auf dem Buckel. Erschreckend, wie sich unsere Sehgewohnheiten geändert haben. Mit der Schnittfolge heutiger Kinderfilmchen à la STAR WARS, TREK und was auch immer, wäre der Film wahrscheinlich noch unter zehn Minuten zu Ende ge-

wesen. Unbeachtet und unverstanden vom Popkornpublikum. Was hatten wir früher diskutiert und gerätselt, besonders diejenigen, die das Buch nicht kannten, oder bei denen der Kinobetreiber die letzten Minuten mit dem Sternenkid einfach ausblendet. Da fehlte der letzte Schritt der menschlichen Evolution unter außerirdischem Einfluss, die Wiedergeburt Dave Bowmans als Sternenkid. Kann sich jemand daran erinnern, dass dieses Sternenkid in seiner kugelrunden Fruchtblase zunächst über dem Bett schwebte, bevor es sich dann im Weltraum der Erde näherte? Zumindest im Zusammenschnitt entdeckte ich diese Passage, an die ich mich nicht erinnern konnte, obwohl *2001 nach Clockwerk Orange* der Film ist, den ich in meinem Leben am zweithäufigsten gesehen habe.

Der Rest der Ausstellung im Frankfurter Filmmuseum ist schnell beschrieben: Zwei Raumanzüge, ein Affenkostüm, ein ausgestopfter Affe und die Raumschiffe Discovery, Aries, Orion und ein Beiboot standen oder hingen als Nachbau herum. Das Sternenkid unter einer Plexiglas-Kuppel soll angeblich Original sein, das Modell der Zentrifuge, in der Bowman in künstli-

cher Schwerkraft joggt, war außer Betrieb. Der Rest waren Bilder, Grafiken und viel Text.

Da ich um die Ecke wohne, konnte ich die zehn Euro Eintritt, zwei Euro Parkgebühr und den Aufenthalt von fünfundvierzig Minuten verschmerzen. Obwohl ich wusste, dass Kubrick alle Requisiten vernichtet hatte, war ich enttäuscht. Dass das Filmmuseum durchaus in der Lage ist, hervorragende Präsentationen zu konzipieren, zeigte dennemals die Giger-Ausstellung. Da standen gefühlt alle Highlights aus dessen Museum in Gruyères, zumindest die transportablen.

Die übersichtliche Ausstellung läuft noch bis zum 23. September 2018 und wird durch Vorträge und Events bereichert, die für steuerzahlende arbeitende Menschen leider äußerst ungünstig terminiert sind. Bevor sich jemand ans Frankfurter Museumsufer verirrt, sei ihm nahegelegt, die DVD in den Spieler zu legen, die Fernbedienung zu verstecken und zu versuchen, diesen Film in seiner Ruhe und Erhabenheit zu goutieren, aber bitte mit voller Lautstärke, das sprach also schon Zarathustra!

Mehr hier: deutsches-filminstitut.de/filmmuseum/ausstellungen/sonderausstellung

Jürgen R. Lautner

VON HASEN UND IGELN

Der 5. Aethercircus in Buxtehude, 28.–29. April 2018

Eines der ersten überregionalen Treffen von Steampunkfans in Deutschland war sicherlich der Aethercircus im August 2012. Die kleine, aber exquisite Veranstaltung fand im Alten Rathaus in Stade statt, dessen Kapazität gerade noch ausreichte für Aktive wie Besucher. 2013 und 2014 wichen die Veranstalter bereits in das ehemalige preußische Wachfort Festung Grauerort an der Elbe aus. Das weitläufige Gelände mit den Kasematten erschien ideal, zumindest für motorisierte Besucher. Erste Querelen und der hohe Organisationsaufwand veranlassten die Organisatoren, den Rhythmus auf zweijährlich zu ändern. 2016 war bislang der Höhepunkt für meinen Geschmack, auch wenn bereits einige

Gruppen ferngeblieben waren. Denn eigentlich bevorzuge ich überschaubar besuchte Veranstaltungen, bei denen die Fans dominieren und die Laien und Muggels eher die Ausnahme bilden. Ja, diese Ansicht mag versnobt erscheinen, allerdings entschuldigt es meine Steampunkrolle des eher blasierten Landadeligen, der sich gerne vom Pöbel distanziert. Was Streit, Querelen und Spaltungstendenzen betrifft, steht die Steampunkszene nicht alleine. Denn leider schafft es kaum eine der Subkulturen in Deutschland eine einzige Großveranstaltung hinzubekommen, auf der sich alle treffen, mit Ausnahme der Furrys, die sich unter schweißtreibendem Kunstfell jährlich im Hotel Estrel in Berlin treffen.

Das können die Briten mit ihren Eastercons für SF-Fans und dem Asylum-Wochenende für Steampunks besser.

Michael Deutschmann und sein Team, mehrheitlich von der Band Drachenflug, haben die Idee des Aethercircus weiter gesponnen und eine ganze Kleinstadt requiriert. Für Menschen südlich des Weißwurstäquators eher eine fiktive Lokation, in der Hase und Igel illegale und manipulierte Wettrennen veranstalten, existiert dieses Buxtehude doch wirklich. Ein Städtchen am südlichen Rand des Alten Landes, ohne Autobahn-, aber direkten S-Bahnanschluss nach Hamburg, gleich hinterm Airbuswerk Finkenwerder. Dort lebt eine noch prosperierende Mittelschicht, die gerne zu einem

Mini-Diorama The Real Doctor
Aethercircus18_8780_Eyevory:
Eyevory



verkaufsoffenen Sonntag ins Örtchen fährt, um nebenbei noch das Dampf- und Rauchgenre zu goutieren. Und dort fand Ende April 2018 der fünfte Aethercircus statt.

Ich hatte den Brückenmontag zum Ersten Mai genutzt, um einen Kurzurlaub im Norden zu verbringen, wieder einen Steampunkvortrag anzubieten und zwei Tische mit Ausstellungsstücken zu belegen. Nach ereignisloser Anreise fand ich direkt vor der Malerschule einen Parkplatz. Dort sollten Autoren, Händler und Aussteller residieren, versprochen war ebenerdig. Die Sturmfluten der nahen Elbe, die über ein winziges Flüsschen direkt ins Stadtzentrum drücken könnten, veranlassten wohl die Organisatoren, uns in der ersten Etage, dem Deck 2 einzuquartieren, erreichbar über eine

schmale, ausgetretene und lebensgefährliche Treppe. Hätte ich da mal einige schwere Kisten zuhause gelassen. Ohne Absturz und Knochenbrüche war dennoch der Aufbau geschafft. Auf Deck 2 war es so bereits kuschelig eng, kaum Platz für die Autoren und die Besucher der Lesung. Dass die Räume schön licht und hell erschienen, war für meinen Vortrag eher kontraproduktiv. Doch Abdunkeln wird eh überschätzt.

In Sichtweite, keine fünf Minuten Fußweg, abhängig von den Ampelphasen entfernt, logierte ich in einem wunderschönen Hotel, das alle Standards für einen Conbesuch bot: kostenlose Parkplätze, halbwegs preiswerte Zimmer und eine Bar. Welch eine Entschädigung nach dem missratenem Worldcon in Helsinki mit den langen

Wegen. Das Sternerrestaurant schenkte ich mir nach einem Blick auf die Speise- und vor allem Weinkarte und suchte in der nahen Innenstadt ein Steakhaus auf. Und dort traf ich auf die ersten Steampunks. Unkostümiert erkannten wir uns allerdings erstmal nicht. Tja - Hut macht schlank. Dass ich nach frugalem Mal noch mal schnell aus reiner wissenschaftlicher Neugier die Hotelbar aufsuchte, war reiner Forscherdrang. Der Stand war aufgebaut und mein Vortrag sollte erst um 11:00 Uhr beginnen. Anlass genug, auch noch die Ginkarte anzutesten. Steampunk heißt auch Experimentieren, ungeachtet persönlicher Gefährdung.

Ein Festival, das sich durch eine ganze Innenstadt und über zwei Tage erstreckt, zu beschreiben ist - knifflig. Chronologisch eher unpraktisch, durch



die vielen parallelen Termine. Vielleicht fangen wir mal räumlich an: am Rathausmarkt: erstes Highlight: ein ordentlicher Toilettenwagen und keine Dixiklos. Zweites Highlight: Die Betreiber des Ratskellers hatte einen Bierstand und Garnelengrill aufgebaut und schönstes Frühlingswetter lockte. Der Wagen stand ordentlich geparkt am Hotel und nichts verbot, neue kulinarische Erkundungen zu unternehmen. Verhungern und Verdursten drohten also erst mal nicht. Und dann stand da noch die Hauptbühne für Konzerte und Modenschauen. Fing schon mal gut an.

Die nächste Querstraße lockte mit weiteren Ständen, so dem der Band Drachenflug, weiterer Caterer oder dem des verrückten Hutmachers. Dass lokale Cafés und Restaurants ebenfalls geöffnet hatten, sei angemerkt. Diese breite Flanierviertelmeile endete am sogenannten Westfleet, einer schmale Gasse, die sich an ein Rinnsal anschließt, dem Flüsschen Este. Kaum vorstellbar war diese Ecke dunnemals das Handelszentrum Buxtehudes zur Hansezeit. Die Segelschiffe waren geringfügig kleiner, als heutige Containerfrachter, besaßen hochklappbare Schwerter statt eines Kiels und konnten so auch auf dem kleinen Rinnsal be- und entladen werden. Am Ende lag der Ewer Margareta vor Anker, ein restauriertes Schiff genau aus dieser Epoche. Und so nannte sich die Sträßchen rechts und links des Flüsschens Fleet. Dort standen weitere Aussteller, der auf allen Steampunkevents anzutreffende Oldtimer mit Beerenweinen auf

dem Anhänger und wenig weiter das luxuriöse 4-Sterne-Kurzfilmkleinstkino Funkelfix, das in einem winzigen Wohnwagen untergebracht war.

Folgte man dem Westfleet, erreichte man über ein paar Ecken einen kleinen Platz, den Wedenhof. Dort standen weitere Verkaufs- und Fressstände, die Steampunk-Expeditionsgesellschaft hatte ihre Zelte aufgeschlagen und auf ebener Fläche wurde eine weitere Bühne für Unplugged-Konzerte ausgedeutet. Ums Eck warteten zwei Dampfmobile darauf, in der Innenstadt ihre Kreise zu ziehen, verfolgt vom Steamrider, der Zeitmaschine von Prof. Abraxo, der ebenfalls den Muggels-Transport übernahm und durch die Gegend zuckelte. Ihm folgte eine schwarze Lady auf einem Steampunk-Segway.

Verließ man den Wedenhof, erreichte man die Ringstraße um die Altstadt und dahinter die bereits erwähnte Malerschule auf der gegenüberliegenden Straßenseite. Dort kurvte ein Elektromobil auf dem Vorplatz, Besucher, Aussteller und Händler genossen die Frühlingssonne. Im Erdgeschoss, dem Deck 1 boten Händler Kleidung, Schmuck und Kleinkram feil. Stephan Kuhn und Vadim Voitekhovitch stellten ihre Bilder aus und verkauften auch das eine oder andere Stück. Dem schloss sich noch ein Theater an, und überall gab es Getränkestände und saubere Toiletten. Zwei Treppen führten hoch ins Deck 2: Dort gab ich am Samstag und Sonntag jeweils den Ope-ner mit einem aktuellen Vortrag über den Stand der Steampunkszene. War-

tete ich 2016 am Samstag noch alleine und referierte erst sonntags vor halbwegs gefüllten Reihen, war 2018 reger Andrang, aus der Szene, aber auch von zivilen Besuchern. Gut unterstützt von den Veranstaltern funktionierten Ton und Bild, und niemand mokierte sich über den etwas hellen Raum. Dank lauter Stimme konnte ich gut die ersten Verkaufsgespräche an den Büchertischen übertönen. Doch eine Trennung von Hökerei und Vorträgen und Lesungen wäre ein Gewinn für alle Seiten, die Verkäufer, Vortragenden und deren Stimmbänder. Sehr beengt drängelten sich die Autoren an winzigen Ständen und auch das Amt für Aetherangelegenheiten hat sich nicht sonderlich ausbreiten können, denn mein Stand und der eines Steampunk-Flohmarktes waren doch zu viel fürs Deck 2, auf dem eine Künstlergruppe noch maritimen Kleinkram verhökerten. Die nachfolgenden Lesungen litten unter der Enge und den Hintergrundgeräuschen, besonders einige zarte Stimmchen hatten ihre Mühe. Nicht so Doc Mac Dooley's Elfenstunde für Kinder. Alexander Hahne gab den Iren und führte die anwesenden Kinder durchs Programm. Begleitet von Jens Sachse auf der Geige aus seiner Band 2B Folkish sang er eine deutsche Version von Scarborough Fair vor gespannt lauschenden Kindern. Ich hatte die Ehre, ihn anzukündigen, etwas Spannung aufzubauen, seinen Präsentationstisch zu durchstöbern und die Kleinen nach dem Sinn von Lupe und Gedöns zu fragen. Völlig überraschen, meldeten sich die Kinder artig, warteten, bis sie auf-



gerufen wurden und antworteten in Hochdeutsch und in ganzen Sätzen. Wo war ich da nur hingeraten. In Frankfurt hätte mir eine wilde Brut sicherlich zugerufen, wohin ich mir die Lupe hätte stecken sollen ... aber hier: Steampunk – der Traum von einer ewigwährenden Belle Epoque. Doc Mac Dooley's Paranormales Seminar für Erwachsene habe ich leider versäumt.

Auf dem Deck 2 oder dem Ewer Margareta lasen an beiden Tagen vor recht unterschiedlich gut gefüllten Reihen Marco Ansing, Mike Krzywik-Groß, Anja Bagus Amalia Zeichnerin, Henny Bode, Rona Walter & Kristina Lohfeldt, Swantje Niemann und Tanja Meurer. Letztere hatte das Manko, die erste Lesung zu halten und vor gänzlich leeren Reihen zu warten. Lesungen und Muggels – zwei Welten prallen aufeinander.

Zurück zu Rathausmarkt: Recht früh vor überschaubarer Zuhörerzahl sang Tramper Oldies, unter anderem von Janis Joplin. Dumm nur, dass der Lord keinen Mercedes Benz, sondern den Steamrider schickte. Doch die paar Silben mehr sind keine Herausfor-

derung für den Künstler, dessen Friends nun alle Dampfmaschinenwagen fahren.

Schon vom letzten Aethercircus kannte ich Jessness, die vielsprachig Folkmusik mit Steampunkanklängen zum Besten gaben. Der Rhythmus und die Instrumentierung gingen unter die Haut und fast hätten die Füße gezuckt, hätte man nicht Norman Mailer gelesen: »Steampunks don't dance!«

Das war bei Sisc schon anders, denn zu Polka und Walzer drehten sich die ersten Paare auf dem Rathausplatz, darunter die halbe Truppe von Ravenchild, den Feuerzauberern aus dem Spreewald. Auch deren Auftritt am späten Abend konnte ich nicht genießen, da war es bereits zu voll, als wir aus dem Steakhaus kamen.

Ein Novum und ein Augen- und Ohrenschmaus waren die Darbietungen von Eye Ivory. Schlagzeug, Bass, Gitarre und Querflöte erinnerten manchmal an Jethro Tull. Allerdings sprang kein gichtiger Gnom auf der Bühne umher, sondern eine gefühlt Zweimeteramazonenzone, blond und tough wie der Norden. Man möge mir verzeihen, wenn ich alle parallelen Events sausen ließ, und nur noch mit offenem Mund dieser Gruppe lauschte.

Der Nachteil einer derartig umfangreichen Veranstaltung ist, dass man leider nicht alles mitnehmen kann. Und so musste ich leider auf die Konzerte dieser Gruppen verzichten, die auf dem Rathausmarkt oder in einem Irish Pub musizierten: Stella Crowmoon, Schattenweber, 2Bfolkish, Drachenflug, Mollust, Kaizer Band, Estoplyn, Daniel Malheur, Tales of Nebelheim, Off Limits und mit besonderem Bedauern Feline & Strange.

Und plötzlich war es Sonntagabend, das Fest vorbei, der Abbau dank fleißiger Helferhände unfallfrei erledigt und alles verpackt und verstaut. Trotz diverser Standbesuche meldet sich nach der Dusche der kleine Hunger. Heute sollte es mal kein Steak sein, sondern was Leichtes, vielleicht 'ne Pizza. Dem Wirt war aufgrund der Besucherströme der Schinken ausgegangen. Das wäre in den letzten dreißig Jahren nicht passiert, schimpfte er und servierte mir ein trockenes Wagenrad mit halbgaren Zwiebeln. Dass ich mon-

tags nach einer Rundfahrt und Bummeln entlang der Elbe wieder im Steakhaus und der Gin-Bar landete, sei angemerkt.

Zurück rekonvaleszierte ich fast einen Monat lang. Nachdem sich Zipperlein und Verspannungen gemäßig hatten, kam der Schnupfen und Husten. Und so schwänzte ich die RPC, das Hanauer Dampftreffen und den German Comic Con in Frankfurt vor der Haustüre. Das Leben, der Steampunk und der ganze Rest fordern nun mal ihren Tribut. Und den zolle ich gerne wieder beim nächsten Aethercircus 2020 hoffentlich wieder in Buxtehude, wo sich Hase und Igel immer wieder ihr Rennen mit bekanntem Ausgang liefern, sofern sie Prof. Abraxo nicht mit dem Steamrider übergemangelt hat.



ONCE UPON A TIME IN DORTMUND

19.05.2018

Das Ruhrgebiet war Zentrum der ersten industriellen Revolution. Kohle und Stahl prägten die Region. So ist denn kaum verwunderlich, dass der Steampunk hier auf fruchtbaren Boden fällt. Viele Aktive, ob kreative Maker, versierte Schneiderinnen oder fantasiebegabte Autoren residieren in dieser Region. Die Verantwortlichen von Museen und historischen Veranstaltungen der Region beleben inzwischen ihre angestaubten Events und integrieren den Steampunk, die Besucherzahlen steigen wieder. An Pfingsten sollte es die Zeche Zollern sein, die sonst am Rande von Dortmund gemütlich vor sich hin schlummert. »Once upon time« war das Motto eines Volksfestes, das von Schaustellern, Akrobaten, Walking Acts und eben auch Steampunks bevölkert wurde. Ich war am Samstag in aller Herrgottsfrühe aufgestanden, weil ich vom Eurocon 2017 die beengte Parkplatzsituation vor der Zeche in Erinnerung behalten hatte. Nach ereignisloser Anreise über die berühmte Schlaglochpiste A45 fand ich einen fast gänzlich leeren Parkplatz vor – das Ruhrgebiet war noch am Shoppen oder Schlafen. Auf dem Zechengelände dominierten Fahrgeschäfte und endlose Reihen von Fressbuden. In der wunderbaren, durch Jugendstilelemente verzierten Maschinenhalle mit dem eindrucksvollen Portal, tummelten sich die ersten Aussteller, Händler und das obligatorische Amt für Aetherangelegenheiten. Auf der Rückseite der Halle standen unter anderem die Zelte der Steampunk-Expeditionsgesellschaft, der belgischen Gruppe Time Travellers und der Holländischen Gruppe Gear Monkeys. Ausreichende Sitzgelegenheiten und Getränkestände ermöglichten über Pfingsten, die geschundenen Knochen zu entlasten und die heiseren Kehlen zu befeuchten. Denn hier stand auch die kleine Bühne, auf der mehrfach La Marotte auftrat und klassischen Mittelalterrock präsentierte. Ein

Stück weiter, leider etwas versteckt, standen der Papenburger Dampfzirkus, der mit etwa 20 Personen ange-reist war, daneben die Zelte der Wupperdampf Laboratorien. Und beide Gruppen hatten ordentlich aufgerüstet und neue Requisiten, Rückentornister oder Gefährte in petto.

Die muggeligen Normalbesucher waren über die Vielfalt der kostümierten Steampunks begeistert und trauten sich nach dem Hintergrund der Kostüme und Requisiten zu fragen. Die Grundstimmung war immer positiv, egal welche schräge Rolle die Angesprochenen spielten. Trotz hoher Besucherzahlen war es auf dem weitläufigen Gelände nie brechend voll und auch die Schlangen vor den Fressbuden waren erträglich. Überall wuselten Walking Acts, mal jahrmarktstypisch, mal steampunkoid übers Areal. Stelzengänger im neoviktorianischem Outfit folgten ebenso hochgewachsenen Waldläufern, deren weiten Kostüme aus Knittermaterial und Kopfschmuck sie beinahe mit dem Bäumen der Zeche verschmelzen lies. Unten am Boden zogen kuriose Fahrzeuge, Dampftraktoren, Hochräder oder die Gefährte des Papenburger Dampfzirkus ihre Runden: umgebaute Dreiräder oder Segways, genregerecht mit Teslaantrieb. Die massigen Traktoren wurden aufgrund der höheren Energiedichte ordentlich mit fossilem Brennstoff betrieben und die hysterische Angst der Neuzeitler vor Feinstaub mutierte zur Farce. Denn was da dem Schornstein entfleuchte, ließ mich des Abends Briketts husten. Ständig stolperten Mister Goodchap und Madame Juliette durchs Bild. Er, ein quirliger Mann in bunten Klamotten, der leicht an den Hutmacher aus Alice im Wunderland erinnert, sie, halb Frau, halb Affe. Immer wieder tuckerte auch ein Pkw-großes Modell der Disney-Nutilus übers Gelände, besetzt vom Arthur van Pop-pel, der dann auch direkt vor dem Toilettenwagen seine Country-Songs träl-

lerte. Trotz seines einsamen Daseins als Alleinunterhalter standen immer unfreiwillige Backgroundacts zur Verfügung, nämlich die Besucherinnen des Damenklos. Ich hätte woanders geparkt – standesgemäß vor Atlantis.

Gegen 19:00 Uhr krawallte dann Aeronautica los, die Steampunk-Metaller, die immer wieder Anleihen an Rammstein erklingen ließen, aber auch von einer Insel mit zwei Bergen sangen. Dabei hatte der FCA gar kein Tor geschossen (Insider Gag – für Sportschaukenner). Ich verließ das Zechengelände vor der finalen Feuer-show, denn die Sauerlandlinie lockte. Dank Aeronautica war mein Trommelfell so strapaziert, dass ich kein Rauschen und Nageln des Diesels mehr hörte und wie in einer luftgefederten Luxussänfte Richtung Rhein-Main zurückschwebte. Und träumte den Traum einer ewig währenden Belle Epoque, in der die Zechen ästhetische Jugendstilgebäude voller eleganter Menschen waren, die sich eloquent und gesittet unters gemeine Volk mischten. Und in meiner Rolle als snobistischer Landadeliger vermisste ich kaum die Vermählungsfeierlichkeiten im niederen Adel derer von Sachsen-Coburg-Gotha. Ich war an jenem besagten Samstag viel lieber nach Dortmund gereist, denn nach Windsor.



Ralf Boldt

DER DEUTSCHE SCIENCE-FICTION-PREIS 2018

Die Nominierungen

Das Komitee zur Vergabe des Deutschen Science-Fiction-Preises (DSFP) freut sich, die Nominierungen für den DSFP 2018 bekanntzugeben. Für den DSFP 2018 sind alle im Original in deutscher Sprache im Jahr 2017 erstmals in gedruckter Form erschienenen Texte des Literaturgenres Science-Fiction relevant.

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2018 wird auf dem Elstercon (21.–23. September 2018), dem diesjährigen JahresCon des Science Fiction Club Deutschland e. V., in Leipzig vergeben. Der DSFP ist mit 1.000 Euro je Kategorie dotiert.

Das Komitee beglückwünscht die nominierten Autorinnen und Autoren zu ihrem Erfolg und bedankt sich bei den Herausgebern und Lektoren, den Verlagen und ihren Mitarbeitern für die Unterstützung der deutschsprachigen Science-Fiction. Besonderer Dank gilt den Autoren und Verlagen, die die Arbeit des Komitees durch Überlassung von Leseexemplaren unterstützt haben.

Die Reihenfolge der Nominierungen folgt dem Autorenalphabet und stellt keine Wertung dar.

Ralf Boldt
für das DSFP-Preiskomitee
Kleefeld, den 27.05.2018

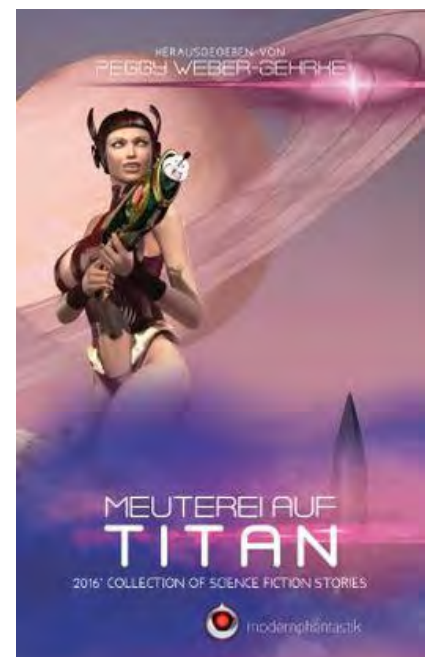


Kategorie »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte«

- »Der Fremde in dir« von Galax Acheronian. In: »Meuterei auf Titan«. Hrsg.: Peggy Weber-Gehrke. Verlag für Moderne Phantastik Gehrke. ISBN: 978-3981875201
- »Das letzte Mammut« von Norbert Fiks. In: »Meuterei auf Titan«. Hrsg.: Peggy Weber-Gehrke. Verlag für Moderne Phantastik Gehrke. ISBN: 978-3981875201
- »Das Schiff, das nie hätte gebaut werden dürfen« von Tobias Habenicht. In: »Das Schiff, das nie hätte gebaut werden dürfen«. Hrsg.: C. Erpenbeck. Machandel-Verlag. ISBN: 978-3959590662
- »Das Internet der Dinge« von Uwe Hermann. In: »Spektrum der Wissenschaft 6/17« ISSN: 01702971
- »Protoplasma mit Hut« von Nikolaj Kohler. In: »Das Alien tanzt Kasatschok«. Hrsg.: Ellen Norten. p.machinery. ISBN: 978-3957650832
- »Fitzroy, Falstaff und andere furiose Menschmaschinen« von Thorsten Küper. In: »Menschmaschinen«. Hrsg.: André Skora. Amrun Verlag. ISBN: 978-3958692923
- »Relokation« von Olaf Lahayne. In: »Meuterei auf Titan«. Hrsg.: Peggy Weber-Gehrke. Verlag für Moderne Phantastik Gehrke. ISBN: 978-3-98187-520-1
- »Omega 4« von Frank Lauenroth. In: »Meuterei auf Titan«. Hrsg.: Peggy Weber-Gehrke. Verlag für Moderne Phantastik Gehrke. ISBN: 978-3981875201
- »Paket Eternity« von Tom Turtschi. In: »Eniwetok. Die Flucht«. Seins-Fiction Verlag. ISBN: 978-3-95248-260-5

Kategorie »Bester deutschsprachiger Roman«

- »Die Welten der Skiir 3 ›Patronat« von Dirk van den Boom. Cross Cult. 450 Seiten. ISBN: 978-3864258725
- »Das Arkonadia-Rätsel« von Andreas Brandhorst. Piper. 544 Seiten. ISBN: 978-3492704267
- »Das Erwachen« von Andreas Brandhorst. Piper. 736 Seiten. ISBN: 978-3492060806
- »Feuer der Leere« von Robert Corvus. Piper. 496 Seiten. ISBN: 978-3492704397
- »Twilight Zoo« von Jutta Ehmke. Saphir im Stahl. 178 Seiten. ISBN: 978-3943948837
- »Qualityland« von Marc-Uwe Kling. Ullstein 2017. 384 Seiten. ISBN: 978-3550050152 (Dunkle Ausgabe). ISBN: 978-3550050237 (Helle Ausgabe)
- »Neanderthal« von Jens Lubbadeh. Heyne Verlag. 528 Seiten. ISBN: 978-3453318250
- »Der Kanon mechanischer Seelen« von Michael Marrak. Amrun Verlag. 750 Seiten. ISBN: 978-3958692572
- »Junktown« von Matthias Oden. Heyne Verlag. 400 Seiten. ISBN: 978-3453318212



DER KURD-LASSWITZ-PREIS 2018

Die Preisträger

Der Kurd-Laßwitz-Preis ist ein alljährlich in bis zu acht Kategorien vergebener Literaturpreis zur deutschsprachigen Science-Fiction. Seit 38 Jahren stimmen die professionell in Deutschland, Österreich und der Schweiz tätigen Autoren, Übersetzer, Lektoren, Verleger, Grafiker und Fachjournalisten über die besten Neuerscheinungen des Vorjahres ab. Der Preis ist nicht dotiert.

Nachfolgend die Ergebnisse der diesjährigen Wahl zum Kurd-Laßwitz-Preis für die besten Science-Fiction-Werke des Jahres 2017. Der Wahlbogen basierte auf 256 Nominierungsvorschlägen von 41 Wahlberechtigten sowie den 107 Bewertungen des Vorauswahlgremiums, was zu den 55 Nominierungen führte, die über 200 Abstimmungsberechtigten zur Wahl gesandt wurden. Es haben sich 72 deutschsprachige SF-Schaffende an der Wahl beteiligt, in den Kategorien Übersetzung und Hörspiel bewertete jeweils eine Fachjury, und in Summe wurden im Rahmen der zweimonatigen Wahlphase 1001 mal Punkte abgegeben, um die Preisträger zu bestimmen.

Die Preisverleihung erfolgt im Rahmen des 14. ElsterCons, eines literarischen Symposiums zur Science-Fiction, das vom 21. bis 23. September 2018 im Haus des Buches in Leipzig stattfindet (siehe www.fksfl.de).

Bester deutschsprachiger SF-Roman mit Erstaussgabe 2017

Preisträger:

– Michael Marrak, *Der Kanon mechanischer Seelen* AMRÜN (90 Punkte)

Weitere Platzierungen:

2. Claudia Kern, *Divided States of America* CROSS CULT (69 Punkte)
3. Dirk van den Boom, *Die Welten der Skiir* CROSS CULT (66 Punkte)
4. Andreas Brandhorst, *Das Erwachen* PIPER (65 Punkte)
5. Kai Meyer, *Die Krone der Sterne* FISCHER TOR (61 Punkte)



6. Marc-Uwe Kling, *QualityLand* ULLSTEIN (55 Punkte)
7. Uwe Post, *Walpar Tonnraffir und die Ursuppe mit extra Chili* ATLANTIS (46 Punkte)
8. Doron Rabinovici, *Die Außerirdischen* SUHRKAMP (42 Punkte)
9. Jens Lubbadah, *Neanderthal* HEYNE (40 Punkte)
10. Matthias Oden, *Junktown* HEYNE (38 Punkte)
11. Uwe Hermann, *Versuchsreihe 13 – Die Epidemie* ATLANTIS (24 Punkte)
12. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (8 Punkte)



Aus 75 Nominierungsvorschlägen zu 36 Romanen wurden die 11 meistgenannten Werke in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 55 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 17 haben sich der Stimme enthalten.

Beste deutschsprachige SF-Erzählung mit Erstaussgabe 2017

Preisträger:

– Uwe Hermann, *Das Internet der Dinge* in: Carsten Könneker (Hrsg.): *Spektrum der Wissenschaft* 6/2017, SPEKTRUM DER WISSENSCHAFT VERLAGSGESSELLSCHAFT (91 Punkte)

Weitere Platzierungen:

2. Uwe Hermann, *Der Raum zwischen den Worten* in: René Moreau / Olaf Kemmler / Fabian Tomaschek (Hg.): *Exodus 36*, EXODUS VERLAG (84 Punkte)
3. Jacqueline Montemurri, *Störfall* in: Peggy Weber-Gehrke (Hrsg.): *Meuterei auf Titan*, MODERN PHANTASTIK (63 Punkte)
4. Monika Niehaus, *Ein halbes Dutzend Eier* in: Ellen Norten (Hrsg.): *Das Alien tanzt Kasatschok*, P.MACHINERY (56 Punkte)
5. Nikolaj Kohler, *Protoplasma mit Hut* in: Ellen Norten (Hrsg.): *Das Alien tanzt Kasatschok*, P.MACHINERY (52 Punkte)
6. Ernst Wegbreiter [= Angela & Karlheinz Steinmüller + Erik Simon], *Die größte Reise* in: Angela Steinmüller / Karlheinz Steinmüller / Erik Simon, *Leichter als Vakuum*, MEMORANDA (50 Punkte)
7. Melanie Vogltanz, *PET* in: Nadine Muriel / Stefan Cernohuby (Hrsg.): *Das Dimensionstor*, AMRÜN (44 Punkte)
8. Frank Lauenroth, *Omega 4* in: Peggy Weber-Gehrke (Hrsg.): *Meuterei auf Titan*, MODERN PHANTASTIK (24 Pt.)
9. Oliver Koch, *Ans Tageslicht* in: Peggy Weber-Gehrke (Hrsg.): *Meuterei*



auf Titan, MODERN PHANTASTIK (10 Punkte)

10. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (5 Punkte)

Aus 43 Nominierungsvorschlägen zu 31 Erzählungen wurden die 9 meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 46 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 26 haben sich der Stimme enthalten.

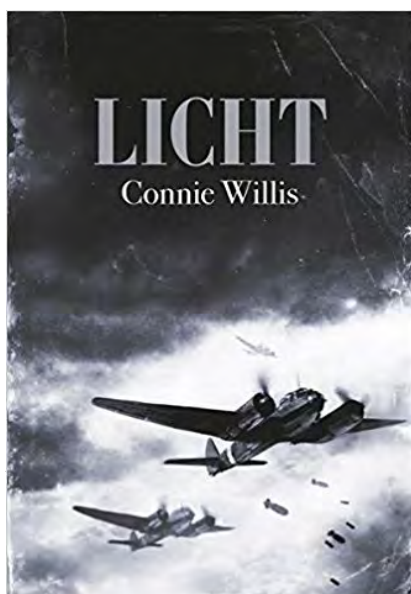
Bestes ausländisches Werk zur SF mit deutschsprachiger Erstausgabe 2017

Preisträger:

– Nnedi Okorafor, *Das Buch des Phönix* (*The Book of Phoenix*) CROSS CULT (96 Punkte)

Weitere Platzierungen:

2. Connie Willis, *Dunkelheit / Licht* (*Blackout / All Clear*) CROSS CULT (92 Punkte)
3. Maja Lunde, *Die Geschichte der Bienen* (*Bienes historie*) BTB (91 Pt.)
4. Jeff VanderMeer, *Borne* (*Borne*) ANTJE KUNSTMANN (67 Punkte)



5. Ian McDonald, *Luna / Wolfsmond* (*Luna – New Moon / Luna – Wolf Moon*) HEYNE (64 Punkte)
6. Omar El Akkad, *American War* (*American War*) S. FISCHER (52 Punkte)
7. Pierre Bordage, *Die Sphären* (*Les dames blanches*) HEYNE (40 Punkte)
8. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (0 Punkte)

Aus 50 Nominierungsvorschlägen zu 32 Romanen wurden die 7 meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 47 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 25 haben sich der Stimme enthalten.

Beste Übersetzung zur SF ins Deutsche, erstmals erschienen 2017

Preisträger:

– Claudia Kern für die Übersetzung von Connie Willis, *Dunkelheit / Licht* (*Blackout / All Clear*) CROSS CULT (56 Punkte)

Weitere Platzierungen:

2. Pia Oberacker-Pilick für die Übersetzung von Vlad Hernández, *Krieg der Schrecken* (*La guerra contra los Langostas*), SAPHIR IM STAHL (53 Pt.)
3. Bernhard Kempen für die Übersetzung von Ann Leckie, *Imperial Radch Trilogie* (*Imperial Radch Trilogy*) HEYNE (52 Punkte)
4. Gerd Rottenecker & Susanne Gerold für die Übersetzung von Anthony O'Neill, *Dark Side* (*The Dark Side*) KNAUR (48 Punkte)
5. Helga Parmiter für die Übersetzung von Peter Newman, *Vagrant* (*The Vagrant*) CROSS CULT (47 Punkte)
6. Frank Böhmert für die Übersetzung von Daryl Gregory, *Afterparty* (*Afterparty*) FISCHER TOR (46 Punkte)
7. Michael Kellner für die Übersetzung von Jeff VanderMeer, *Borne* (*Borne*) ANTJE KUNSTMANN (44 Punkte)
7. Helga Parmiter für die Übersetzung von Linda Nagata, *Funkstille* (*Going Dark*) CROSS CULT (44 Punkte)
9. Peter Torberg für die Übersetzung von China Miéville, *Dieser Volkszähler* (*This Census-Taker*), LIEBESKIND (41 Punkte)
10. Bernhard Kempen für die Übersetzung von John Scalzi, *Kollaps* (*The*

Collapsing Empire) FISCHER TOR (37 Punkte)

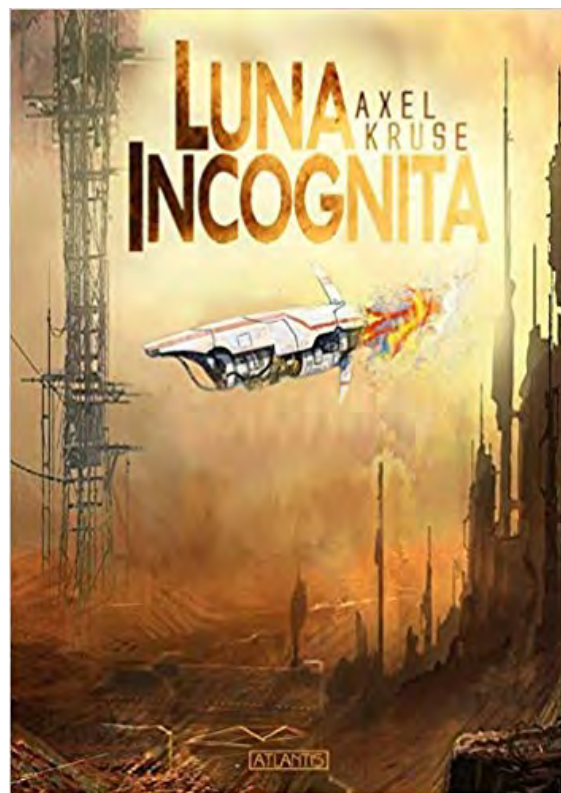
11. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (0 Punkte)

Aus 15 Nominierungsvorschlägen zu 11 Übersetzungen wurden in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium 10 Übersetzungen ausgewählt. Die Wahl erfolgte durch eine Jury aus acht Lektoren und Übersetzern.

Beste Graphik zur SF (Titelbild, Illustration) einer deutschsprachigen Ausgabe, erstmals erschienen 2017

Preisträger:

– Lothar Bauer für das Titelbild zu Axel Kruse, *Luna Incognita* ATLANTIS (123 Punkte)



Weitere Platzierungen:

2. Michael Marrak für das Titelbild und die Illustrationen zu Michael Marrak, *Der Kanon mechanischer Seelen* AMRÜN (120 Punkte)
3. Meike Schultchen für das Titelbild zu René Moreau / Olaf Kemmler / Fabian Tomaschek (Hrsg.), *Exodus 36* EXODUS VERLAG (104 Punkte)
4. Jens Maria Weber für das Titelbild und die Illustrationen zu Kai Meyer,

- Die Krone der Sterne* FISCHER TOR (101 Punkte)
5. Greg Ruth für das Titelbild zu Nnedi Okorafor, *Das Buch des Phönix* CROSS CULT (82 Punkte)
 6. Thomas Hofmann für das Titelbild zu Angela Steinmüller / Karlheinz Steinmüller / Erik Simon, *Die Wurmloch-Odyssee* MEMORANDA (71 Punkte)
 7. Dirk Berger für das Titelbild zu Klaus Bollhöfener (Hrsg.), *phantastisch!* 67 ATLANTIS (66 Punkte)
 8. Andreas Schwietzke für das Titelbild zu Michael Haitel (Hrsg.), *Andromeda Nachrichten 259* SFGD (55 Punkte)
 9. Andreas Schwietzke für das Titelbild zu Michael Haitel (Hrsg.), *Andromeda Nachrichten 257* SFGD (41 Punkte)
 10. Julian Tapprich für das Titelbild zu Sebastian Guhr, *Die Verbesserung unserer Träume* LUFTSCHACHT (32 Punkte)
 11. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (1 Punkt)

Aus 41 Nominierungsvorschlägen zu 23 Covergraphiken wurden die 10 meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 70 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 2 haben sich der Stimme enthalten.

Bestes deutschsprachiges SF-Hörspiel mit Erstsendung von 2017

- Preisträger:
- *Paradise Revisited* von Bodo Traber (Regie: Bodo Traber; Komposition: André Abshagen), WDR 2.11.17 (18 Punkte)

- Weitere Platzierungen:
2. *Die Prometheus-Protokolle* von Thomas Feuerstein (Regie: Nehle Dick; Komposition: Peter Szely), ORF 12.11.17 (10 Punkte)
 2. *Der Wald* von Martin Heindel (Regie: Martin Heindel), WDR 30.3.17 (10 Punkte)
 4. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (0 Punkte)

Alle drei eingereichten Nominierungsvorschläge standen der Hörspieljury zur Wahl. Die Wahl erfolgte durch eine Jury aus acht Regisseuren, Hörspielautoren und Hörspielexperten.

Sonderpreis für herausragende Leistungen im Bereich der deutschen SF 2017

- Preisträger:
- Thomas Le Blanc für den Aufbau und Erhalt der Phantastischen Bibliothek Wetzlar (186 Punkte)

- Weitere Platzierungen:
2. Das DortCon-Komitee (Arno und Gabriele Behrend, Torsten Frantz, Utz Benscheid, Irma Leu, Michael und Astrid Ehrt, Lars Adler und Thomas Recktenwald) für die langjährige Veranstaltung des DortCons mit dem EuroCon 2017 als Höhepunkt (138 Punkte)
 3. Bernd Behr für langjährige Betreuung der Storyrubrik im c't-Magazin (135 Punkte)
 4. Uschi Zietsch und Gerald Jambor für 30 Jahre Fabyon Verlag (86 Pt.)

5. Mike Hillenbrand und sein Team für die Planung und Organisation der Phantastika 2017 in Oberhausen (62 Punkte)
6. kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig (9 Punkte)

Aus 26 Nominierungsvorschlägen zu 7 einmaligen und 10 langjährigen Leistungen wurden die 5 meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt und in einer Sonderpreiskategorie zusammengefasst. Während der Wahl haben 66 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 6 haben sich der Stimme enthalten.

Ausführliche Informationen zum Kurd-Laßwitz-Preis, den Nominierungen und Wahlergebnissen der letzten 38 Jahre sowie den nominierten Werken, Leistungen und Künstlern finden Sie im Internet unter www.kurd-lasswitz-preis.de

Udo Klotz
München
Treuhänder des Kurd-Laßwitz-Preises



COMICS

Ben Avery als Autor und Michael S. Miller als Zeichner führten die begeisterte Vorgeschichte zu *Game of Thrones* weiter. Als dritter Band der Graphic Novels ist *Heckenritter III – Der geheimnisvolle Ritter* erschienen. Die bisherigen drei Abenteuer um den Heckenritter Drunk beruhen auf drei Kurzgeschichten von George R. R. Martin die hier für den Comic adaptiert wurden. Die Handlung spielt etwa ein Jahrhundert vor den Ereignissen in *Game of Thrones*. Der aus zweifelhaften Verhältnissen stammende nichtsdestotrotz aber ehrenvolle Drunk hat zuletzt als Knappe gedient und sich nach dem Tod seines Herrn mithilfe von dessen Schwert, Rüstung und Ross mehr oder weniger den Status eines Heckenritters erschlichen. Trotzdem wird ihm mit Egg, dem Sohn eines hohen Adligen, ein eigener Knappe anvertraut, der allerdings nicht nur klug sondern auch manchmal recht aufsässig und eigensinnig ist. Auf ihrer Reise durch Westeros landen die beiden schließlich bei einem Ritterturnier. Für den Sieg ist nichts Geringeres als ein Drachenei ausgesetzt. Das Turnier, das offiziell zu Ehren einer Hochzeit stattfindet entpuppt sich allerdings recht bald als Hort des Verrats und Quelle ungezählter Intrigen. Die Geschichte ist wirklich hervorragend erzählt. Die Charakterisierung der Figuren – oft eine Quelle des Anstoßes bei Comics – tadellos und sehr überzeugend. Es macht Spaß zu lesen, dass auch Drunk nicht vor den Gefahren des Hochmuts gefeit ist und von einem raffinierten und durchtriebenen Konkurrenten buchstäblich aufs Kreuz gelegt wird oder das Egg sich allen Warnungen zum Trotz nicht zurück halten kann. Die Bilder sind sehr eindrucksvoll und passen hervorragend zur Geschichte. Eine wirklich rundum gelungene Geschichte und eine Graphic Novel die ohne Einschränkungen emp-

fehlenswert ist. (*The Mystery Knight*, 2018, Panini Verlag, Comic Softcover, 160 Seiten)

Ein wirklich schönes Comichardcover ist mit *Tomoe, Göttin des Wassers* erschienen. Der Comic hebt sich schon im künstlerischen Bereich deutlich aus der Masse der *Gebrauchsgraphiken* heraus. Bereits beim Cover fallen Anspielungen auf Katsuhiko Hokusais berühmtes Bild *Die Welle* auf. Die Bilder atmen den Geist des japanischen Mittelalters und wissen sehr zu gefallen.

Auch inhaltlich kann der Comicband mit seinem historisch verbürgten Hintergrund aus der japanischen Sengoku-Zeit (um 1460 n. Chr.) gut überzeugen.

Die kleine Tetsa ist mit beim Walfang, als ihr Fischerdorf von Piraten überfallen und verwüstet wird. Sämtliche Einwohner werden getötet. Auch sie selbst wird bei ihrer Rückkehr gefangen genommen. Der Anführer der Piraten sieht in ihr eine Nachfahrin der legendären Tomoe, die wegen ihrer besonderen Kräfte in Bezug auf Wasser auch den Namen Göttin des Wassers erhalten hatte und zusammen mit einem Vorfahren des Piratenhäuptlings ein legendäres Paar bildete. Er lässt sie nicht nur im Kampf ausbilden – historisch ist Tomoe als eine der wenigen japanischen Schwertkämpferinnen belegt –, sondern ihr auch eine gute Bildung angedeihen. Alles vor dem Hintergrund, dass er sie zur Frau nehmen will, sobald sie das nötige Alter erreicht hat. Tomoe weiß das und will mit dem Sohn des Häuptlings, in den sie sich verliebt hat, fliehen. Ausgerechnet ihr Lehrer, der sich als Vater des Häuptlings entpuppt, verrät sie, sodass die Flucht misslingt.

Auf einer zweiten Handlungsebene wird die *große* Politik betrachtet. Der Shogun ist amtsmüde und kinderlos. Er möchte daher, dass sein Bruder, ein Mönch, die Amtsgeschäfte übernimmt. Dieser ist zunächst unwillig, erklärt dann aber seine Bereitschaft. Die Sache wird verkompliziert, als dem noch amtierenden Shogun plötzlich doch

noch ein Erbe geboren wird. Die mächtigsten Edelleute betrachten die Entwicklung voll Misstrauen und sind entschlossen, ihre eigenen Interessen durchzusetzen.

Zum Ende des ersten Bandes hin zeigen sich die Verknüpfungen, die die beiden Handlungsstränge miteinander verbinden.

Neben der spannenden Handlung weiß der Band auch durch eine historische Einordnung und etliche zusätzliche Graphiken zu überzeugen. Alles in allem ein uneingeschränkt empfehlenswerter Band der Freude auf die Fortsetzung macht. (*Tomoe, Band 1: Göttin des Wassers*, Text: Jack Manini, Bilder: TieKo, 56 Seiten in Farbe, Hardcover, Panini Comics)

Leider kann auch das Duo John Barber als Autor und Andrea Broccardo als Zeichner nicht mit Dr. Strange umgehen. Man war bei einem Crossover zwischen Dr. Strange dem mystischen Magier und dem radikalen Punisher schon von Anfang an skeptisch, wie das so zusammenpassen könnte, aber das Ergebnis ist noch schlimmer als erwartet. Aber erst kurz zur Handlung.

Der Punisher trifft bei seinem Kampf gegen das organisierte Verbrechen auf übernatürliche Kräfte und wendet sich daher kurz entschlossen an den Magier Dr. Strange, der nach seinem Kampf gegen die Empirikul immer noch unter magischem Kräfte-mangel leidet und daher weitgehend auf magische Artefakte zurückgreifen muss. Da kommt jetzt so langsam der Titel der Geschichte ins Spiel: *Dr. Strange / Punisher – Wunderwaffe*. Die Anführer einer Gangsterbande beschwören mithilfe eines bösen Zaubers Monster herauf bzw. mutieren selbst in welche. Denen stellen sich mutig und mit markigen Sprüchen unsere Helden entgegen und metzeln in einer wilden Splatterorgie mit Knarren bzw. einer magischen Axt alles fein säuberlich nieder, was sich ihnen in den Weg stellt. Das Ganze stellt sich auch zeichnerisch recht unappetitlich

dar, wenn bspw. ein von der Axt halbiertes Monstermensch gezeigt wird. Wesentlich mehr muss man zum Inhalt leider nicht sagen. Primitiv und ermüdend zu lesen. Wieder einmal bedauerlich, wie eine eigentlich sehr tolle Figur wie Dr. Strange hier vermurkst wird. (Dr. Strange/Punisher: Magic Bullets #1 – #4, 2018. Panini Verlag, Softcover, 132 Seiten)

HÖRBÜCHER

Der Titel *Der Wiedergänger* hat meine Vorstellungen vom Inhalt des Hörspiels in eine gewisse, eher gelangweilte Richtung gelenkt. Umso überraschter war ich dann vom sehr ansprechenden und komplexen Inhalt, der nicht nur die Freunde des gepflegten Grusels, sondern auch die Freunde der Abenteuer- und Kriminalliteratur begeistern dürfte. Die Handlung beginnt im New York des Jahres 1920. Einige junge Herren, teilweise kurz vor der Verlobung, wollen quasi ihren Junggesellenstatus durch eine Reise in die unerforschten weißen Wüsten Labradors beschließen. Mit dabei Peter Crane, dem einst eine Zigeunerin prophezeit hat, dass er sterben aber zu seiner Familie als Wiedergänger zurückkehren werde. Auch wenn das Hörspiel mit 73 Minuten nicht übermäßig lang ist, fasst es sehr gut in die Geschichte eingepasst viele Stimmungsbilder ein. Zum einen verliebte junge Menschen beim Abschied, zum anderen Einsamkeit und Abenteuer in den Eiswüsten, spannende Séancen, ungeahnte Verwicklungen und am Ende eine überraschende Lösung. Auf Grundlage von Carolyn Wells gleichnamiger Geschichte hat Marc Gruppe also wieder einmal ein hervorragendes Hörspiel umgesetzt, das als Nr. 130 der Reihe Gruselkabinett bei Titania Medien veröffentlicht wurde und dass meine eingangs genannten Erwartungen über eine eher simple Geschichte bei Weitem glanzvoll übertroffen hat. Wirklich eine der besseren der meistens guten Hörspiele im Gruselkabinett. (2018, Titania Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Gruselkabinett Nr. 130, 1 CD, 73 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5562-4)

In der Reihe Gruselkabinett sind eine ganze Reihe weiterer guter fantasti-

scher Hörbücher erschienen. So als Folge 134 *Das älteste Ding der Welt* nach einer Erzählung von Willy Seidel, der von 1887 bis 1934 lebte und in dieser Geschichte nicht nur die Tradition der gepflegten viktorianischen Gruselgeschichte pflegte sondern sie auch mit esoterischem und astrologischem Gedankengut in Verbindung brachte. Die Geschichte ist auch für SF-Fans nicht uninteressant, weil es um eine spezielle, unheimliche Gefahr geht, die aus den Tiefen des Weltalls auf die Erde kam und Ursache vieler Kriege wurde ... (2018, Titania Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Gruselkabinett Nr. 134, 1 CD, 88 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5625-6)

In der gleichen Zeit lebte Amyas Northcote, der die Vorlage zu *Brickett Bottom* schuf, das als Nummer 135 im Gruselkabinett erschienen ist. Eine Pastorenfamilie hat sich zur Erholung aufs Land zurückgezogen. Eine der beiden Töchter fühlt sich von einem merkwürdigen Haus, das ihre kurzsichtige Schwester gar nicht wahrnehmen kann, angezogen und lässt sich gegen den ausdrücklichen Rat ihrer Schwester von dem dort lebenden Paar zum Tee einladen – eine Einladung, von der sie nie zurückkommen wird. Die Geschichte darf durchaus als Ermahnung an die jungen Damen der damaligen Zeit verstanden werden und hat in Bezug auf die Ermahnung zur Vorsicht wohl auch bis heute noch nichts an ihrer Aussagekraft verloren. (2018, Titania Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Gruselkabinett Nr. 135, 1 CD, 51 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5626-3)

Ein richtiger Klassiker, der über das Genre der Gruselinteressierten hinaus Anklang finden wird, ist *Das Königreich der Ameisen* nach der Erzählung von keinem geringeren als H. G. Wells. 1899 startet eine Expedition mit einem Kanonenboot den Amazonas aufwärts mit dem Befehl den Eingeborenen dort beizustehen, die von einer Ameiseninvasion bedroht werden. Die Sache wird zunächst von keinem so richtig ernst genommen, genau wie später auch der Bericht eines Überlebenden, der die Welt warnt, dass auch die mächtigsten Waffen der damaligen Zeit nichts gegen diese grässliche Gefahr ausrichten können. Wenn man so will, wird die Geschichte gerade in unserer heutigen Zeit wieder sehr aktuell. (2018, Titania

Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Gruselkabinett Nr. 136, 1 CD, 56 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5628-7)

Lange habe ich nichts mehr von Robert E. Howard gelesen. Daher war das Hörspiel *Aus finsterner Tiefe* ein besonderer Leckerbissen auch wenn die Erzählung nur eine kleine Fingerübung aus dem Werk des Großmeisters der Fantasy wiedergibt. Im Gruselkabinett kann man als Folge 137 nachhören, wie empathisch REH, wie ihn die Fange-meinde ehrfürchtig abkürzt, seine Vorstellungen vom Grauen, das aus dem Meer kommt, wiedergibt. (2018, Titania Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Gruselkabinett Nr. 137, 1 CD, 35 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5629-4)

Um bei Titania Medien zu bleiben, sei auch noch erwähnt, dass die Sherlock-Holmes-Reihe mit den geheimen Fällen des Meisterdetektivs ebenfalls fortgesetzt wurde. Folge 33 *Das graue Haus* stammt von E. & H. Heron und wurde nach Motiven von Sir Arthur Conan Doyle geschrieben. Der große Detektiv untersucht auf einer Erholungsreise mehrere ungewöhnliche Todesfälle im Umfeld eines Hauses, das seither von den Bewohnern der Gegend als verhext gemieden wird. Die Lösung des Falls ist durchaus dem fantastischen Genre zuzurechnen ... (2018, Titania Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Sherlock Holmes Nr. 33, 1 CD, 50 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5628-7)

Folge 34 mit dem Titel *Die quiet-schende Tür* von Herman Cyril McNeile hat dagegen nichts Fantastisches an sich ist aber eine der gelungeneren Verneigungen vor dem Intellekt Sherlock Holmes und sei allen, die sich für intelligente Kriminalliteratur interessieren empfohlen. (2018, Titania Medien (Vertrieb Lübbe Audio), Sherlock Holmes Nr. 34, 1 CD, 70 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5630-0)

Auf sagenhafte 122 Folgen hat es der beliebte *Geisterjäger John Sinclair* mit dem Titel *Inferno in der Alptraum-schlucht* gebracht. Damit schließt auch ein interner, aus vier Hörbüchern bestehender Minizyklus ab, der unsere Helden u. a. in die Vergangenheit auf den Kontinent Atlantis führte, wo sie im Höllensumpf die Geburt des Schwarzen Todes, eines der größten späteren Widersacher Sinclairs miterlebten. Eine schöne, auch von der Thematik her spannende Geschichte, die

auch ein wenig historischen Kontext zur Serie beisteuert. Die Romanvorlage dazu ist übrigens schon recht alt. 1984 war's und Band 338 der Bastei-Romanserie. (2018, Lübbe Audio, Geisterjäger John Sinclair Nr. 122, 1 CD, ISBN 978-3-7857-5498-6)

Einer meiner Lieblingsfantasyautoren, Michael Moorcock, von dem ich leider schon lange nichts mehr gehört habe, ist im Rahmen der losen Dr.-Who-Reihe, die derzeit multimedial in Buch-, Hörbuch-, Comicform und nicht zuletzt auch im deutschen Fernsehen erscheint, aktiv geworden. Leser, die den Autor gut kennen werden, auch in *Dr. Who – Die dunklen Gezeiten* Anklänge an Moorcocks großes Lebensthema um den ewigen Helden entdecken. Für die anderen ist es ein exotischer Streifzug durch die Weiten des Kosmos und darüber hinaus mit dem Ziel, durch eine höchst skurrile Aktion und mit absolut ausgefallenen Mitteln nichts weniger als das Universum zu retten. Tobias Nath, der den Fans auch als Stimme des elften Doctors in der Serie bekannt ist, macht seine Sache sehr gut. Trotzdem ein offenes Wort: Manche Texte und Autoren eigenen sich einfach nur sehr schlecht für Hörbuchausgaben, weil man sich einfach zu sehr konzentrieren muss, um den roten Faden der Geschichte nicht zu verlieren. Auch hier ist die Handlung mit ihren vielen Verwicklungen einfach zu rasant, um sich wirklich gut als Hörbuch hören zu lassen. Meine Empfehlung daher ist lieber auf das Buch, das ebenfalls bei Bastei Lübbe erschienen ist, auszuweichen. (2018, Lübbe Audio, 4 CDs im Pappschuber, 63 Tracks, 292 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5679-9)

Als Letztes noch eine kurze Empfehlung von Tom Hillenbrands Hörspiel *Hologrammatica*, das von Oliver Siebeck gelesen wird. Kurz, weil es eigentlich nicht in die Fantasysparte passt, sondern reinrassige Science-Fiction ist. Empfehlung trotzdem, weil ich schon lange kein so gutes Near-Future-Szenario mit neuen, ausgefallenen und doch sehr, sehr realistisch anmutenden Szenarien gehört habe. Wenn die Hauptfigur etwas besser als Identifikationsfigur geschildert worden wäre, wäre es ein ganz großer Wurf. Wirklich schade, dass das Kurd-Laßwitz-Gremium bei der Auswahl der preisgekrön-

ten Werke immer noch mittelalterlich am Radiospiel festhält. Das Werk wäre sonst sehr preisverdächtig. (2018, Lübbe Audio, 3 MP3-CDs, 335 Tracks, 993 Minuten Laufzeit, ISBN 978-3-7857-5697-3)

BÜCHERECKE

Bastei Lübbe Verlag

Robert Jackson Bennett gehört zu den jüngeren amerikanischen Fantastikautoren. Nichtsdestotrotz konnte er bereits zweimal den Shirley-Jackson-Award und was vielleicht wichtiger ist, eine Citation of Excellence beim Philip-K.-Dick-Award gewinnen. Auch Bastei Lübbe bewirbt seine Trilogie *Die Göttlichen Städte*, von der eben erst der abschließende Teil mit dem Titel *Die Stadt der träumenden Kinder* erschienen ist, als Fantasy-Tipp des Monats. (City of Miracles, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20890, 654 Seiten, Ü: Eva Bauche-Eppers, ISBN 978-3-404-20890-6)

Bereits der vierte in sich abgeschlossene Band von Genevieve Cogmanns Reihe um die *Unsichtbare Bibliothek* ist mit dem Titel *Das dunkle Archiv* erschienen. Die Archivarin Irene Winter wird von einer Drachenfrau um Ermittlung eines seltenen Buches gebeten. Da die Bibliothek Neutralität im Umgang mit den magischen Rassen wahren will und sie die Gefahr sieht, dass ein anderer Bibliothekar den heiklen Auftrag annehmen würde, versucht sie alles, um das Buch als erste zu finden und in Sicherheit zu bringen. Dazu führt sie ihre Reise durch die Zeit ins New York der 20er Jahre in die Zeit der Prohibition. (The Lost Plot, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20903, Paperback, 430 Seiten, Ü: Andre Taggeselle, ISBN 978-3-404-20903-3)

Die in Paris lebende Amanda Bouchet wurde durch die griechische Mythologie zu ihrer Trilogie *Tochter der Götter* inspiriert. Die drei Bände mit den Eigentiteln *Glutnacht*, *Eismagie* und *Schattenweg* sind gleichzeitig erschienen und können so gut am Stück goutiert werden. Die in Amerika sehr erfolgreiche Trilogie handelt von Cat, die vom Rebellen Griffin gezwungen wird, ihre Fähigkeiten im Kampf um die Befreiung Thalyrias einzusetzen. (A Pro-

mise of Fire, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20894, 511 Seiten, Ü: Vanessa Lamatsch, ISBN 978-3-404-20894-4; Breath of Fire, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20895, 527 Seiten, Ü: Vanessa Lamatsch, ISBN 978-3-404-20895-1; Herat on Fire, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20896, 461 Seiten, Ü: Anita Nirschl, ISBN 978-3-404-20896-8)

Durch die mittlerweile auch in Deutschland durch die Fernsehserie zu einer gewissen Popularität gekommenen Serie um Dr. Who wurden mittlerweile auch einige Comicausgaben und auch etliche Bücher inspiriert. Das neueste Buch dazu stammt von Jonathan Morris, der seit vielen Jahren für die Dr.-Who-Produktionen arbeitet. *Doctor Who – Die weinenden Engel* handelt von Marc Whitaker der im Jahr 2003 bei einem Autounfall seine Frau verloren hat. Nun erhält er mit jahrelanger Verspätung einen alten Briefumschlag mit einer Liste von Anweisungen und der Botschaft: Du kannst sie retten! Der Doctor und seine Freunde sind am Rotieren, denn es besteht die Gefahr, dass Mark die Geschichte ändert. Aber es tauchen auch alte Feinde auf: die weinenden Engel. (Doctor Who – Touched by an Angel, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20893, 255 Seiten, Ü: Axel Franken, ISBN 978-3-404-20893-7)

Der in Texas lebende Marshall Ryan Maresca kommt ursprünglich aus dem Filmbereich. *Die Chroniken von Maradaine – Der Zirkel der Blauen Hand* ist sein Debütroman in Sachen Fantasy. Das Setting ist gut gewählt. Eine Stadt mit einer magischen Universität. Ein Zauberlehrling, der nachts ein Doppelleben als Rächer und Beschützer der Stadt führt und einem Unterweltboss das Handwerk legen will, ein Geschäft mit magischen Artefakten. (The Thorn of Demonhill, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20916, 430 Seiten, Ü: Alexander Lohmann, ISBN 978-3-404-20916-3)

Neu veröffentlicht im Taschenbuch wurde sowohl Jasper Ffords Roman *Das Lied des Quarktiers* als auch der Folgeband *Die letzte Drachentöterin*. Wir berichteten bereits bei den deutschen Erstausgaben, (The Song of the Quarkbeast, 2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20918, 254 Seiten, ISBN 978-3-404-20918-7; bzw. 256 Seiten, Ü: Isabel Bogdan, 978-3-40420886-9)

Der 15. Band von Wolfgang Hohlbeins umfangreichem Zyklus *Chronik der Unsterblichen* trägt den Eigentitel *Nekropole* und ist jetzt auch in einer preiswerten Taschenbuchausgabe erschienen. Inhaltlich stranden Andreji und Abu Dun in Rom mit dem Auftrag den Papst zu ermorden. (2018, Köln, Bastei Lübbe Verlag, Nr. 20924, 570 Seiten, ISBN 978-3-404-20924-8)

Baumhaus Verlag

Johnny Sinclair, der Junior Geisterjäger, meldet sich in Band 2 der von Sabine Städing geschriebenen und mit einem Augenzwinkern an die berühmte Heftrromanserie angelehnten Reihe *Johnny Sinclair, Geisterjäger* zurück. Der Band trägt den Eigentitel *Dicke Luft in der Gruft*, was wohl davon herührt, dass die Handlung zu einem nicht unwesentlichen Teil in geheimen Gängen unter einem Friedhof spielt. Nach den Abenteuern im ersten Band haben Johnny und sein Freund Russel eine Geisterjägeragentur gegründet, deren erste Amtshandlung der Druck von Visitenkarten war. Dieser Auftrag führte später zu einer Spur, die für den ersten Fall der beiden, für den sie von einer Mitschülerin beauftragt wurden, nicht unwesentlich war. Millie, die von unheimlichen Wesen verfolgt wurde erkrankte an einem rätselhaften Fieber, das die beiden Helden mithilfe des sprechenden Schädels Erasmus bekämpfen konnten. Wesentlich schwieriger war es, eine unterirdische Invasion der Stammburg der Sinclairs zu verhindern ... Der Titel gehört ins Reich der Jugendbücher, ist aber auch für Erwachsene und insbesondere mit Humor gesegnete Freunde der Heftrromanserie ebenfalls sehr spannend und kurzweilig zu lesen. Ich gehe daher davon aus, dass wir noch lange nicht den letzten Band der Reihe erlebten. (2018, Köln, Baumhaus Verlag, Hardcover, 224 Seiten, ISBN: 978-3-8339-0539-1)

dtv

Bei dtv gibt es auch noch einen neuen Band um den Police Constabler und Zauberlehrling Peter Grant, der für gewöhnlich in London Dienst schiebt. Ben Aaronovitch, der früher auch schon für TV-Serien, u. a. für Dr. Who

schrrieb, ist mit dieser Serie sehr populär geworden. Die Serie ist mittlerweile auf gutem Weg zur multimedialen Umsetzung und gehört zur lustigen Fantasysorte. »War etwas an der Person merkwürdig?, fragte ich. Außer das es ein Geist war?, fragte sie zurück.« Das ist auch der neue Job für Peter Grant: *Geister auf der Metropolitan Line. (The Furthest Station, 2018, München, dtv, Nr. 21733, 171 Seiten, Ü: Christine Blum, ISBN 978-3-453-21733-0)*

Planet! Verlag

Die Autorin Janine Wilk lebt in der Nähe von Heilbronn und hat mit *Spiegelherz – Das Spiel mit dem Teufel* eine romantische Mystery geschaffen. Anna wird eröffnet, dass sie Hexenkräfte haben soll und mit dem gleichfalls entsprechend begabten aber unsympathischen David in den Kampf gegen eine böse Macht ziehen soll. Verwirrt wird Anna durch eine Erscheinung im Spiegel, die ihr eine Nachricht zukommen lassen will. Ist es wirklich Nebrael, der Sohn des Teufels? (2018, Stuttgart, Planet! Verlag (Thienemann-Esslinger), Klappenbroschur, 363 Seiten, ISBN 978-3-522-50562-8)

Thiele Verlag

Vorab: Auch wenn die Werbung das Buch als *magisch* bezeichnet und auch wenn durchaus auch etliche *Wunder* vorkommen, handelt es sich um keine Fantasy oder klassische Fantastik. Die Rede ist von Miquel Reinas Roman *Lichter auf dem Meer*. Dennoch ist der Roman so ausgefallen, dass er durchaus auch für Genreleser von Interesse sein könnte. Ein altes Ehepaar wohnt in einem kleinen Häuschen auf einer Klippe direkt am Meer. Das Haus steht auf einem Tuffsteinfelsen und ist nicht mehr sicher. Sie sollen daher zwangsweise in ein Altersheim umgesiedelt werden. Ausgerechnet in der letzten Nacht im alten Haus tobt ein schreckliches Gewitter. Ein gewaltiger Blitz löst die Verankerungen des Gebäudes, das dann mitsamt Fundament aus porösem luftigem Tuffgestein unbemerkt von den schlafenden Eheleuten ins Meer rutscht. Erst am nächsten Morgen bemerken sie, dass sie quasi in einem *Hausboot* auf offener See schwimmen. Spannend sind die Beschreibungen,

wie sich das Paar am Leben erhält. Stromgewinnung aus Wellenenergie mithilfe eines Wäschetrockners – die Energie betreibt eine Entsalzungsanlage für Wasser und dergleichen mehr. Das Haus treibt unentdeckt Richtung Norden und eines schönen Tages sind die Eheleute mit ihrem schwimmenden Untersatz im Polarkreis angekommen. Dort droht das Haus in den mahelnden Eisschollen zu zerbersten und den beiden bleibt nichts anderes übrig, als den gefährlichen Weg übers Eis zu nehmen, um einer Rettung verheißenden Rauchspur zu folgen. Die Begegnung mit Inuit und ihrer fremdartigen Kultur bringt den *Eispanzer* im Inneren der beiden langsam zum Schmelzen. Nach und nach erfährt man vom traurigen Schicksal des Ehepaares, dass sich mit ähnlichen Erfahrungen eines Inuitpaares vergleicht. Während die Inuit jedoch weiterleben, haben die beiden alten Leute vor Jahrzehnten ihre Träume begraben. Auch wenn sich die Personen nur schwer als Identifikationsfiguren eignen, ist der Text sehr intensiv und kann für den einen oder anderen Leser eine Stütze in schwierigen Lebenslagen sein. Das Lesen des Romans ist sicher nichts, dass man bedauern würde – eine grundlegende Wertung ist trotzdem schwierig. Von daher ist es durchaus verständlich für mich, dass das Buch auf der einen Seite nicht bei einem der großen Publikumsverlage erschienen ist, sich aber auf der anderen Seite offensichtlich durch entsprechende *Flüsterpropaganda* gut zu verkaufen scheint. (2018, Thiele Verlag, Paperback, 317 Seiten, Ü: Anja Rüdiger, ISBN 978-3-85179-404-5)

Sanssouci Verlag

Ein Dank an die Kollegen von Buch Contact, die mich auf den Sanssouci Verlag aufmerksam gemacht haben, in dem einige sehr schöne fantastische Romane abseits der Mainstreamlinien der großen Genreverlage erschienen sind. Unter dem Untertitel *Die schönste Geschichte aller Zeiten* ist dort der Titel *Der verrückte Ritter* von Edward Berry erschienen. Mea culpa, zu spät habe ich bemerkt, dass es sich bereits um den dritten Band einer kleinen Reihe handelt. Da hatte ich mich allerdings schon so festgelesen, dass ich

den Band in einem Rutsch zu Ende gelesen habe. Die Rahmenhandlung musste ich mir zwar so aus Andeutungen und Rückblicken im Rahmen des Buches erschließen, aber es war wirklich ein spannendes Leseerlebnis. – Es geht darum, dass ein Medienmogul auf mir noch unbekanntem Weg und Grund einen Anschlag auf die Weltliteratur plant und es schafft klassische Werke massiv zu verfälschen. Ein Geheimbund von magisch begabten Buchhändlern hält dagegen und sendet zwei Teenager in die Geschichten – hier beim verrückten Ritter in den Don Quijote, wo sie als Nebenfiguren der Geschichte – in diesem Fall als Herzog und Herzogin von Alba die Geschichte wieder in Ordnung bringen müssen. Diesmal geht es darum, einen Drachen aus der Geschichte zu verbannen. Schöne fantastische Idee in jugendgerechter Form, wodurch allerdings interessante Konstellationen (wie kommen Jugendliche im Körper eines älteren Herzogspaares zurecht? Wie fühlen sie sich dabei?) nicht behandelt werden. Trotzdem eine Leseempfehlung. (2018, Sanssouci Verlag, Hardcover, 240 Seiten, ISBN 978-3-99056-062-4)

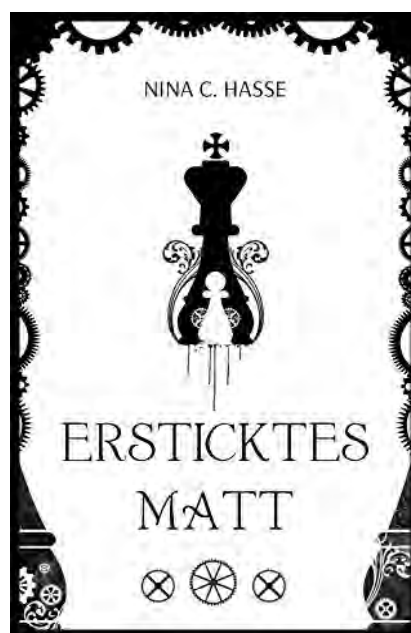
Thienemann Verlag

Bei Thienemann ist jetzt das sehr schöne Jugendbuch *Albie Bright – Ein Universum ist nicht genug* erschienen. Ein Buch mit Mehrwert. Es vereint eine sehr emotionale Geschichte um einen Jungen, der den Tod seiner Mutter verkraften muss, mit spannend beschriebenen Grundzügen aus der Welt der Wissenschaft zur Quantentheorie. Auch wenn der wissenschaftliche Teil Schwächen hat, ist er doch hervorragend geeignet, der Zielgruppe, Kindern ab zehn Jahren, zumindest die Grundzüge der Quantentheorie nahe zu bringen. Dies geschieht in unaufdringlicher Weise, sodass man keinesfalls den Spaß an der Geschichte verliert.

Albies Eltern sind hochrangige Wissenschaftler, die u. a. am CERN gearbeitet haben. Nach dem Tod seiner Mutter fällt Albie in ein tiefes Loch. Als sein Vater ihm von der Theorie der Paralleluniversen erzählt, wächst in ihm die Hoffnung, dass in einem davon seine Mutter noch am Leben sein könnte. Frei nach *Schrödingers Katze*

bastelt er mithilfe der Nachbarskatze, einem großen Karton, einer fauligen Banane und dem Quantencomputer seiner Mutter eine Transportmöglichkeit in fremde Dimensionen. Die Reisen gelingen, fallen jedoch alles andere als wie erwartet aus. Gleichwohl erfährt Albie in jeder dieser Dimensionen etwas über Freunde, Familie, das Leben, sodass er letzten Endes gestärkt in seine eigene Dimension zurückkehren und ein neues Leben mit seinem Vater aufbauen kann. Die Geschichte ist sehr berührend geschrieben und wird auch Erwachsene beeindrucken. Nicht umsonst hat der Michaelsbund die Hörbuchfassung zum Hörbuch des Monats gekürt. (2018, Stuttgart, Thienemann Verlag, Hardcover, Ü: Wieland Freund und Andrea Wandel, ISBN: 9783522184878)

BESPRECHUNGEN



Nina C. Hasse
Ersticktes Matt
 (Floodlands 1)
 CreateSpace IPP, 2016, 440 Seiten,
 ISBN: 978 1 5355 3793 3

Steampunk ist ein (Sub-) Genre, das sich hierzulande noch nicht hundertprozentig durchgesetzt hat. Das ist an sich eine Schande, aber auch ganz speziell für die interessanten Beiträge des Genres – auch von deutschsprachigen Autoren. Die Autorin Nina Hasse ist mit ihrem Debutro-

man *Ersticktes Matt* dann auch gleich den Selfpublisher-Weg gegangen. Für den Leser häufig schwierig zu entscheiden, ob eine Perle wartet oder das komplette Gegenteil. *Ersticktes Matt* ist Ersteres.

Der Roman spielt im ausgehenden 19. Jahrhundert in den New Yorker Floodlands – ein Armenviertel mitten im East River voller Klimaflüchtlinge. Hier passiert ein grausamer Mord, bei dem Remy Lafayette als Berater hinzugezogen wird. In der Hand der Toten wird eine Schachfigur gefunden. Auftakt eines mörderischen Spiels, das die Ermittler von Leiche zu Leiche und in die eigene Vergangenheit führt.

Dieser Roman nutzt also den Steampunk als Kulisse für einen Thriller beziehungsweise Krimi – und das durchaus geschickt. Zahlreiche Details heben das Steampunkige und die alternative Welt hervor, in der beispielsweise Schach eine ebenso besondere Rolle spielt wie die einfachen Holzbauten hinter den Flutoren des East River. Dabei gelingt es der Autorin aber stets, sich nicht in den Details zu verlieren, sondern es als Teil der lebendigen Welt zu verstehen, in der der Konflikt ausgetragen wird.

Die eigentlichen Thriller- und Krimielemente sind durchaus wohlbekannt und das Wichtigste daran, der Spannungsaufbau, ist gelungen. Die Schnitzeljagd zum Täter bleibt stets interessant, und wenn sie unterbrochen wird, dann immer, um beispielsweise die Charaktere zu unterstreichen oder dann doch versteckt den Hauptplot weiterzutreiben.

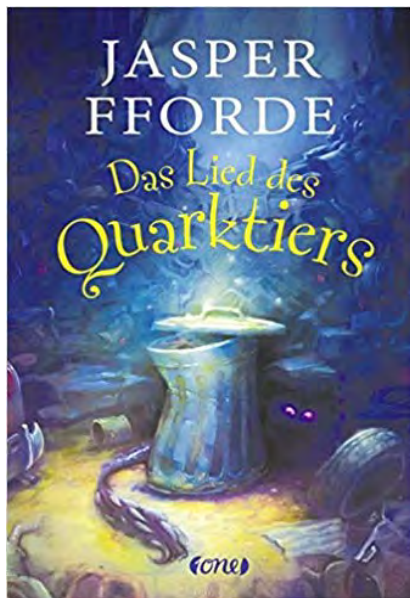
Die Figuren sind sicherlich eine der großen Stärken des Romans, der in dieser Hinsicht einiges zu bieten hat. Nicht nur Lafayette wirkt wie eine echte Person, sondern auch das komplette weitere Personal um ihn herum. Wenn man kleinlich ist, könnte man anmerken, dass auf der Täterseite das dann nicht mehr ganz so der Fall ist – aber es geht hier primär um die Geschichte der Ermittler und den Figuren darum. Die Tatverdächtigen erscheinen da immer wieder nur mal durch.

Ein weiterer Pluspunkt, der nicht zu unterschätzen ist, ist die sehr gepflegte Schreibe der Autorin. Das ist hohes Niveau und die Geschichte wird dadurch sehr gut lesbar, das Tempo stimmt und die Atmosphäre ebenso –

vor allem dank der eingepflegten Details, wie bereits erwähnt.

Insgesamt wartet nicht nur ein toller Steampunkroman, sondern auch ein sehr gelungener Thriller oder Krimi – die Geschichte bewegt sich dazwischen, denke ich – auf den Leser. Die Kulisse und die Figuren sind wirklich gelungen, der Spannungsbogen stimmt und der Stil ist flott und lässt geschickt die Details einer lebendigen Welt einfließen. Klare Empfehlung von meiner Seite.

(Christian Künne)



Jasper Fforde

Das Lied des Quarktiers

Dragonslayer 2

(The Song of the Quarkbeast, 2011)

Bastei-Lübbe, Köln, April 2018, 256 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 404 20918 7

2004 stieß ich während der Bücherjagd in meinem bevorzugtem Revier, der Stadtbücherei Recklinghausen, auf einen wirklich eigenartigen Titel. »Der Fall Jane Eyre« zählte weder als Krimi, noch SF, noch Fantasy – und enthielt doch eigentlich Elemente all dieser Genres. Geschrieben hatte ihn ein Waliser von damals gerade 40 Jahren, ein wahrer Kindskopf. Ich war entzückt, folgte dem Mann durch alle sechs Bände der »Thursday Next«-Reihe. Und es ist beispielhaft von Jasper Fforde, dass er seine erste erfolgreiche Reihe heutzutage als Spielwiese für Fanprojekte zur Verfügung stellt.

Die zweite Romanreihe (»Nursery Crimes«) spielt in dem gleichen alter-

nativen Universum, glänzt jedoch durch neue Charaktere, wie Sergeant Mary Mary und Inspektor Jack Spratt. Bislang umfasst sie zwei Titel. Der erste Band »The Big Over Easy« basiert auf Ffordes erstem zuvor unveröffentlichten Buchmanuskript, das von 76 Verlagen abgelehnt worden war.

Daneben gibt es auch noch seine Version der »Shades of Grey« (»Grau«, 2011 bei Eichborn). Diese wurde auf drei Bände angelegt, hat aber wohl nichts mit unterwürfigem Sex zu tun. Statt dessen entscheidet hier die Fähigkeit der Protagonisten, Farben zu sehen, über ihren sozialen Status. Und warum auch nicht ...

Die »Dragonslayer-Reihe«, um deren zweiten Band es in dieser Rezi gehen soll, begann 2011. Auch der dritte Titel ist bereits erschienen.

Wieder einmal besticht Fforde durch seine ebenso haarsträubende wie unnachahmlich komische Mischung von Wortspielen und literarischen Textbauteilen. Verfeindete Zauberergruppen, niederträchtige Royalisten, Trolle mit einem langen Gedächtnis und Findelkinder stellen sein Personal. Und die Handlung? Sollte man einfach lesen, mit genauso viel Vergnügen wie ich.

Nur noch zu einer Sache nehme ich mir Zeit: das sagenhafte Quarktier zu beschreiben. Laut »Claudis Gedankenwelt« muss man sich dies wohl als eine Mischung aus 9/10 Velociraptor & Küchenmaschine und 1/10 Labrador vorstellen, weswegen Quarktiere so gehorsam sind. Es hat mehrere Reihen messerscharfer Reißzähne und sieht furchterregend aus. Trotzdem hat es einen sanftmütigen Charakter. »Eigentlich sieht es aus wie eine offene Messerschublade auf Beinen, die vorhat, einen in Stücke zu reißen, aber es ist ein ganz Süßer!«, sagt Jennifer, Heldin des Ununited Kingdoms, selbst über ihren Gefährten.

Und auch das Quarktier selbst versteht einfach nicht, warum die Leute vor ihm fliehen. Wedelt es doch freudig mit dem Schwanz, hechelt liebevoll und sagt ab und an: »Quark!« Und auch sein Kunststückchen, einen Gartenzwerg aus Beton mit den Zähnen zu zermahlen, aus dem Staub einen Ring in die Luft zu pusten und durch diesen durchzuspringen, sollte doch die Men-

schen für das Quarktier begeistern oder nicht? Man darf nur nicht vergessen, es regelmäßig Gassi zu führen.

Die Ernährungsgewohnheiten eines Quarktieres sind einfach zu beschreiben. Wenn überhaupt etwas Lebendes, frisst es mal eine Katze. Ansonsten lutscht es Chrom von Stoßstangen. Verzinktes Blech sorgt dafür, dass die Schuppen schön schimmern, wenn es darauf herumkaut.

Die Fortpflanzung eines solchen Quarktieres erfolgt durch Quantenreproduktion, sie erscheinen also quasi aus dem Nichts. Interessant dabei ist, dass sie immer paarweise auftauchen an zwei verschiedenen Orten. Zu jedem Quarktier gibt es irgendwo ein Antiquarktier. Begegnen sich die beiden zufällig, kommt es zur Explosion und beide sind in einem Energieblitz verschwunden.

(Angelika Herzog)



Todd Lockwood

DER SOMMERDRACHE

Die Ewigen Gezeiten 1

(The Summer Dragon, 2016)

FISCHER Tor, Frankfurt am Main, Mai 2018, 652 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 596 29860 0

Maias Welt ist von Drachen bestimmt. Sie lebt und arbeitet zusammen mit ihrer Familie im Aery ihres Vaters – einem Anwesen zur Drachenzucht. Die diesjährigen Drachenküken sind fast so weit, sie werden den Aery bald ver-

lassen. Zwei der Jungtiere sollen jedoch bleiben und an Maia und ihren Bruder Darian gehen. Doch es kommt anders: Frustriert müssen die Geschwister zusehen, wie sämtliche Küken von einem angereisten Soldatentrupp beansprucht werden. Denn an den Grenzen des Landes herrscht Krieg und die Drachenstaffel des Kaisers braucht neue Rekruten. Obendrein haben widernatürliche Drachenähnliche mit seltsamen Reitern den Aery der Nachbarregion angegriffen und zerstört. Das Land ist in Aufruhr. Als dann den Geschwistern auch noch der Sommerdrache Getig erscheint, eine Drachenhoheit, die als Zeichen des Umbruchs gilt, gerät Maias Leben aus den Fugen. Warum erschreckt dieses Zeichen den Tempeldiener, der die Soldaten begleitet, so sehr, dass er Maia sogar mit in die Hauptstadt nehmen will? Eine ungewöhnliche Entdeckung verhindert jedoch diese Reise und stattdessen findet Maia sich auf dem Weg in die Wildnis, einem Gedanken nachjagend, der sie nicht loslassen will.

Todd Lockwood baut seine Welten, wie er seine Bilder malt: Landschaften natürlicher Wildheit oder architektonisch eingerahmte Schauplätze, koloriert in sanften Nuancen, mit starken Figuren und einem Blick fürs Detail. In Maias Welt sind Drachen keine einfachen Tiere. So wie Lockwoods menschliche Figuren keine bloßen Abziehbilder stereotyper Charaktere sind, so sind auch seine Drachen viel mehr als schuppige Echsen, die einzig als Reit- und Transporttiere dienen. Sie werden als mächtige Individuen dargestellt, ausgestattet mit Intelligenz und Verstand, und es stellt sich eher die Frage, warum sie sich in ihrer Überlegenheit den Menschen eigentlich unterwerfen. Zudem herrscht eine Staatsreligion, welche den Drachen des Kaisers als Schöpfer des Universums verehrt. Diese bleibt trotz ihrer tragenden Rolle in der Erzählung leider jedoch recht blass.

Ebenso fraglich ist manche Wortwahl, die nicht so sehr in das nicht elektrisch-technisierte Land passen will. Auffallend ja – abschreckend nein. Lockwoods Schreibstil ist einfach, ohne langweilig zu sein und das Geschehen entwickelt sich so rasch, dass gar kein Raum für langatmige Passagen bleibt. Insgesamt liest Maias

Geschichte sich wie ein kurzweiliges Pen&Paper-Abenteuer, bei dem der/die Spielleiter/in nur selten »eingreifen« muss.

Ich bin gespannt, was sich der Autor für den Fortgang seiner Reihe ausgedacht hat. Das Potential, das seine Welt und Figuren bieten, ist lange nicht erschöpft und ich warte neugierig darauf, wie es mit Maia weitergehen wird.

(Anna Scheffler)

Dabei wäre Amanda Bouchet durchaus in der Lage, eine anregende Geschichte zu verfassen. Immerhin hat sie schon begriffen, dass sich eine glückliche Kindheit gar nicht lohnt. Auch sonst schreibt sie ganz gut, nur haben es die Lektoren vermieden, zwei Drittel ihrer feuchten Träume wegzustreichen. So blieb Buch 1, was es ist: ein Shades-of-Grey-Abklatsch mit olympischen Halbgöttern und wohlriechenden, virilen Kriegern. Mehr habe ich dazu nicht



Amanda Bouchet
Glutnacht | Eismagie | Schattenweg
 Tochter der Götter 1–3
 (Promise of Fire, Breath of Fire, Heart on Fire [The Kingmaker Chronicles 1, 2, 3])
 Bastei Lübbe Taschenbuch, März 2018, ISBN 978-3 404 20894 4, 978-3 404 20895 1, 978-3 404 20896 8

Zu einem Wikipediaeintrag hat es Amanda Bouchet noch nicht gebracht. Sonderlich viel ist im Net nicht zu finden: ehemalige Englisch-Lehrerin mit griechischen Wurzeln, lebt in Paris, vermutlich zwischen 30 und 40 Jahren alt. In ihrer Jugend sprang sie (holla-hü) in den Wäldern herum und malte sich aus, wie ihre Heldin zu leben (holla-ho). Und die Amis sind ganz verrückt auf diese Geschichte ...

Echt jetzt? Ich schaffte es lediglich, mich durch die Hälfte des ersten Buches zu quälen. Noch eine Beschreibung der wohl akzentuierten Brustmuskeln »Beta Sintas« und ich hätte angefangen, vor Langeweile zu wimmern.

zu sagen, bis auf:

Er ist so knackig
 glänzt vor Schweiß
 gar kein Greis
 Zitronenduft
 was soll der Sch...

Den Fans von prall gefüllten Miedern wird die Lektüre allerdings empfohlen. Alle drei Bücher eignen sich ideal dafür, am Strand im Sand vergessen zu werden.

(Angelika Herzog)

Marshall Ryan Maresca
Der Zirkel der Blauen Hand
 Die Chroniken von Maradaine 1
 (The Thorn of Detonhill, 2015)
 Bastei Lübbe, Köln, 2018, 430 Seiten, Softcover, ISBN 978 3 404 20916 3

Unterhaltsames Debüt, das etwas zu einfach gestrickt ist

Veranix Calbert ist Student an der Universität von Maradaine, wo er von Professor Alimen aufgrund seines magi-

schen Talents der Improvisation gefördert wird. Mit der Theorie hat es Veranix eben nicht so, dafür mit der Praxis umso mehr. So nutzt er seine magische Gabe, um nachts demjenigen in die Suppe zu spucken, der das Leben seiner Eltern zerstörte, seinen Vater tötete und seine Mutter mit einer Droge namens Effitte zu einem Drogenzombie machte: Willem Fenmere.

Bei einer vermeintlichen Drogenlieferung, die er auffliegen lässt, gelangt Veranix in den Besitz zweier mächtiger, magischer Gegenstände: Einen Mantel, der sich wie ein magisches Tarnfeld seiner Umgebung anpasst und auch die Erscheinung von Veranix verändern kann, sowie ein Seil, das dazu in der Lage ist, sich selbst zu bewegen.

Damit bringt er nicht nur Fenmere gegen sich auf, sondern sorgt auch für Unruhe im ganzen Viertel, was seinem Vetter Colin Tyson so gar nicht in den Kram passt, der als Gassenkapitän der Prinzen von Rose Street sich und seine Straßengang zwischen den Fronten wiederfindet.

Auch Veranix Freunde – sein Zimmergenosse Delmin Sarren, der ein guter Theoretiker und Magiespürer ist als auch Kaiana Nell, Gärtnerin und Veranix' Vertraute an der Universität, welche ihren Vater ebenfalls an die Droge Effitte verloren hat – müssen bald schon erkennen, dass der Gegner mit harten Bandagen kämpft.

Denn die magischen Gegenstände gehören dem Zirkel der blauen Hand, einem der reichsten und mächtigsten Magiezirkel und sind für ein ganz bestimmtes Ritual gedacht, dass den Magiern die Herrschaft über alle anderen sichern soll.

Als Kaiana und Professor Alimen entführt werden, kommt es zu einem Showdown bei den Lagerhäusern von Dentonhill, in dem sich Veranix einem übermächtigen Magier und Colin der Loyalität zu seinem Cousin und seiner Bande stellen muss ...

Was im ersten Moment ein bisschen klingt wie Harry Potter im viktorianischen London, liest sich dankenswerterweise nicht so. So wird das Alltagsleben der Universität nur gestreift, während die nächtlichen Streifzüge von Veranix sowie das Straßenleben der Gangs mehr oder weniger ausführlich beleuchtet werden. Das Ganze liest sich auch recht flüssig, ist aller-

dings durch seine hervorgehobene Schwarz-Weiß-Malerei etwas übersichtlich dargestellt. Der kundige (Fantasy-) Leser weiß an jeder Stelle genau, was er als Nächstes zu erwarten hat, warum bestimmte Dinge genau an der Stelle erwähnt werden, um wie erwartet an anderer Stelle eingesetzt zu werden. Was fehlt, sind die Geheimnisse und dunklen Verschwörungen, denn die werden meist kurz vor ihrer Auflösung überhaupt erst erwähnt – mit Ausnahme des Hintergrunds des blauen Zirkels vielleicht, aber auch da gibt es genug Hinweise – sodass deren Dasein eigentlich kaum eine Rolle spielt. Sie erzeugen ein kurzes »Ach so« und weiter geht's.

Auch die Charakterzeichnungen sind sehr einfach gestrickt. Das Gute ist gut aus diesen Gründen. Das Böse ist böse und braucht keine Gründe. Dabei hat eigentlich kaum ein Charakter – außer den drei Hauptprotagonisten Veranix, Kaiana und Colin – irgendwelche tiefer gehenden Charakterzeichnungen erfahren.

Hier wurde eindeutig eine Chance vertan oder man hatte anfangs nicht daran gedacht, dass das Ganze mal eine Serie werden würde.

Dazu kommen Dialoge, bei denen man sich fragt, ob der Autor in seiner Freizeit zu viele Spiderman-Comics gelesen hat. Egal, wie schwer verletzt Veranix aus einem Kampf hervorgeht, da muss immer noch ein Sprüchlein aus seinem Mund raus, um das Ganze zu überspielen. Auch die Verwendung von Mantel und Seil mit der dazugehörigen Akrobatik erinnern schwer an die Netzpatronen und den Venomsymbionten aus den Comics.

Wen das nicht stört, erhält ein leicht zu lesendes Fantasyabenteuer, das den Auftakt einer Serie bildet, die sich hoffentlich noch etwas mehr entwickelt und in der Zukunft mehr Hintergrundspannung aufbaut. Es wäre ihr zu wünschen übrig, denn sowohl die Umgebung der Universität als auch das Straßenleben der Gangs – und eventuell zwei Erzfeinde – bilden gute Anlagen für eine möglichst gelungene Fortsetzung.

Die Aufmachung des Buches ist sehr schön geworden. Das Cover gibt Veranix und die beiden magischen Gegenstände gut wieder. Auch die Stadt- und Gebietskarte ist sehr ordentlich

und helfen beim Verorten der verschiedenen Straßengangs bzw. Nachvollziehen der Orte, an denen sich Veranix nachts herumtreibt.

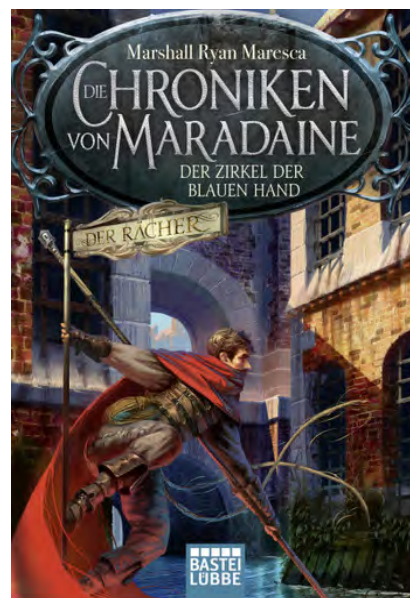
Dass man die Stadtkartenleser dabei etwas in die Irre führt, weil man im Buch nahezu alle Straßen mit »Street« bezeichnet, obwohl es auf der Karte auch »Roads« und »Lanes« gibt, ist eine Nachlässigkeit, welche man noch verzeihen kann. Aber die Zwangseindeutigkeit von Lokalitäten wider besseren Wissens ist weniger nachvollziehbar. So wird eine Kneipe, die sich an der Ecke von Bush Lane und Rose Street befindet, tatsächlich BUSCH & ROSE benannt – und beides auch noch in einem Satz. Da hätte man das C auch weglassen können.

Und wenn ein Klappentext den Bösewicht als WILLIAM Fenmere bezeichnet, obwohl er im Buch überall nur WILLEM heißt, dann hat jemand nicht aufgepasst.

Aber das ist Meckern auf hohem Niveau und stört wahrscheinlich die wenigsten Leser wirklich.

Fazit: Ein Debut mit leichter Fantasykost, dass man sich ohne Probleme mal zwischendurch reinziehen kann, ohne groß seinen Kopf anstrengen zu müssen. Der Vorteil ist, dass man leichten Zugang zu den Figuren hat, schnell in die Geschichte reinkommt und gut unterhalten wird. Der Nachteil ist die leider fehlende Tiefe von Handlung und Charakterzeichnungen. Hier muss man hoffen, dass dies in den Folgebänden besser wird.

(Henry Bieneke)





Rainer Schorm & Jörg Weigand (Hrsg.)

IHN RIEFEN DIE STERNE

Zum Gedenken an Hanns Kneifel

AndroSF
p.machinery

Rainer Schorm & Jörg Weigand (Hrsg.)
IHN RIEFEN DIE STERNE
 Zum Gedenken an Hanns Kneifel
 AndroSF 65, p.machinery, Murnau am
 Staffelsee, Juli 2017, 196 Seiten, Pa-
 perback, ISBN 978 3 95765 084 9

5 Jahre nach seinem Tod im März 2012 veröffentlicht der Verlag p.machinery von Rainer Schorm und Jörg Weigand zusammengestellt mit »Ihn riefen die Sterne« eine Würdigung des Lebens und Schaffens Hanns Kneifels. Der Titel ist natürlich eine gelungene Anspielung auf einen seiner bekanntesten Romane »Uns riefen die Sterne«, und wenn man einigen der Würdigungen folgt, im Grunde auch eine geschickte Zusammenfassung von Kneifels umfangreichem, vielleicht rückblickend stellenweise auch zu umfangreichem Werk, das nicht nur mit den ATLAN Zeitabenteuern, sondern auch

den historischen Romanen tief in die Menschheitsgeschichte zurückblickte, aber auch weit in die fernen Galaxis mit seinen kniefelnden Protagonisten. Wie in der Perry Rhodan Serie und vor allem den Planetenromanen auch außerhalb der populären Zeitabenteuer hat Kneifel auch in seinen serienunabhängigen Science-Fiction-Romanen immer Menschen beschrieben, die instinktiv und improvisierend über sich in Extremsituationen hinauswachsen mussten, um charakterlich gereift ihren Mann zu stehen.

Einem Gedenkbuch kann man sich aus unterschiedlichen Perspektiven nähern. Da sind natürlich die überwiegend dem Anlass angemessenen Bemerkungen von Freunden, Kollegen, manchmal auch Verwandten, die ein nicht selten verklärtes Bild auf den Verstorbenen werfen. Vielleicht werden nicht mehr realisierte Projekte wie in diesem Fall von Frank Borsch erwähnt. Hinzu kommen die sekundärliterarischen Auseinandersetzungen mit dem Werk des Verstorbenen und manchmal auch der Nachdruck oder Erstabdruck eines seiner Werke.

Vieles findet sich in dem vorliegenden Taschenbuch mit einem eindrucksvollen, wenn auch ein wenig steif erscheinenden Titelbild und Backcover. Aber die beiden Herausgeber Rainer Schorm und Jörg Weigand sind auch einen anderen Weg gegangen. Beispielhaft ist Thomas Le Blancs Beitrag »Der Einsame von Kitzingen«, der eine Hommage an Kneifels Roman »Der Einsame von Terra« darstellte. Dieses kurze Essay folgt auf die sachlich zusammengefassten Lebens Eckpunkte Hanns Kneifels. Vielleicht ein zu starker Kontrast, aber Jörg Weigand wollte auch nicht mit den bloßen Fakten den Band eröffnen.

Um den Menschen Kneifel kreisen die meisten Beiträge. Interessant ist, dass Klaus N. Frick mit »Erinnerungen an Hanns Kneifel« sich abhebt. Er spricht bzw. schreibt offen über die anfänglichen Schwierigkeiten des ehemaligen Fans, der als Herausgeber der

Perry-Rhodan-Serie eine gewisse Distanz zum Schriftsteller aufgebaut hat. So sehr, dass er über den Hanns Kneifel als Privatmenschen gar nicht schreiben kann. Auch Jörg Weigand fällt es schwer, den Menschen Kneifel nach einer Begegnung in einer freundschaftlichen Umgebung zu charakterisieren.

Gisbert Haefs dagegen konzentriert sich ebenfalls beginnend aus der Perspektive eines Lesers, eines Fans und erst später eines gleichberechtigten, vielleicht sogar ein wenig erfolgreicheren Autors auf die reine Männerfreundschaft mit Hanns Kneifel. Uschi Zietsch zieht aus den wenigen Begegnungen mit Hanns Kneifel deutlich mehr heraus als Klaus N. Frick. Es sind diese kleinen Essays, wie die Mosaikstücke ein vielschichtiges Bild des Schriftstellers im Allgemeinen und des Menschen dahinter offenbaren.

Ein weiterer Schwerpunkt sind die Artikel, die sich mit der Wirkung des Autors Kneifel auf eine neue Schriftstellergeneration befassen. Gisbert Haefs hat das aus einer sehr persönlichen Perspektive schon begonnen. Marc A. Herrens Laudatio ist zu Lebzeiten Hanns Kneifels entstanden und deswegen vielleicht noch persönlicher, ehrlicher und untermalt mit den verschiedenen Fotos lebendiger als einige andere Beiträge. Leider wiederholt sich vieles in Marc A. Herrens zweitem Beitrag. Es wäre sicherlich kein Problem gewesen, die Originale zusammenfassend die beiden kurzen Würdigungen in einem Artikel zu präsentieren.

Rainer Schorm berichtet im Allgemeinen über die verschiedenen Auflagen und Inkarnationen der »Raumpatrouille Orion«, die Hanns Kneifel basierend auf den Drehbüchern vor allem in ihrem ersten Drittel geprägt hat wie niemand anders. Natürlich ist auch sein Beitrag genauso persönlich eingefärbt – Krankheiten und Urlaube scheinen Horte zu sein, an denen Jugendliche ihren späteren literarischen Idolen am ehesten begegnen – wie

Marc A. Herrens Laudatio, aber Rainer Schorm gibt einen Überblick hinsichtlich der langen, von zahlreichen Neuauflagen geprägten Publikationsgeschichte dieser Serie.

Es ist der Auftakt einer Reihe von Arbeiten, die sich mit Hans Kneifels Werk beschäftigen. Rene A. Raisch gebührt die Ehre, den informativsten Artikel geschrieben zu haben. »Wer Ohren hat ...« beschäftigt sich mit den ersten Perry-Rhodan-Hörspielen. Neben einem kurzen Exkurs in die auch heute noch erfolgreiche Geschichte der »Europa Hörspiele« – so hängen auf dem Gut Hasselburg Goldene Schallplatten für die Hörspiele, welche H. G. Francis für die Firma verfasst hat – konzentriert sich Rene A. Raisch auf die ersten Science-Fiction-Arbeiten des Hörspielverlages, von denen eine höflich als Plagiat der »Raumpatrouille« angesehen werden kann. Er korrigiert einen gängigen Fehler, da nur »Invasion der Puppen« auf einer Geschichte Willy Voltzs basierte, während die anderen beiden Planetenromanvorlagen aus Hans Kneifels Feder stammten. Neben der jugendlichen Begeisterung argumentiert der Autor aber hinsichtlich der Qualität schlüssig und wird in einigen Lesern Erinnerungen an diese ersten Begegnungen mit dem Perry-Rhodan-Hörspiel und seinen eingängigen, der Heftromanserie entlehnten Covern wecken.

Bartholomäus Figatowski untersucht Hans Kneifels historische Arbeiten unter dem Aspekt der Jugendliteratur, wobei er sich vor allem auf drei Bücher bzw. eine kurzlebige Serie konzentriert. Erstaunlich ist, dass er bei den Prinz-Falkenherz-Romanen nicht die Inspiration untersucht. Prinz Eisenherz. Weniger die Verfilmung als die großartige Comicserie. Die Flucht aus Thule inklusiv des entsprechenden Verrats, das Leben in England genau wie der Traum, ein Ritter zu werden. Zu viele inhaltliche Überschneidungen, als dass es ein reiner Zufall gewesen ist. Bei dem vor dem Vulkanausbruch des Vesuv spielenden Jugendbuches wie auch in »Weihrauch für den Pharao« agiert der Autor argumentativ offensiver und zielstrebig, wobei Bartholomäus Figatowskis auch stilistisch hochstehender Anspruch wahrscheinlich ein Lächeln in Hans Kneifel ausgelöst hätte.

Abschließend bilden einige literarische Würdigungen das dritte Standbein, auf welches sich dieser Gedenkband stützt. Monika Niehaus-Osterloh hat schon in den »Miniaturen« der Phantastischen Bibliothek Wetzlars Donnas Kaschemme irgendwo am Rande der Galaxis aufleben kann. In »Das Gastmahl« ziehen Götter in den Laden und mischen im positiven Sinne die Kneipe einmal richtig auf. Die Lebens- und Liebeslust der Götter könnte stellvertretend für Hanns Kneifel stehen, der gerne Wein, Weib und literarischen Gesang zu seinem Lebenselixier gemacht hat. Das nachdenklich stimmende Ende entschädigt für einige kleinere Längen im Verlauf der Geschichte.

Auch Peter Mathys' »Jenseits« ist grundsätzlich eine stimmungsvolle, ambitionierte Geschichte, deren Ende allerdings genau wie die zugrunde liegende, spätestens nach einigen Seiten erkennbare Struktur nicht neu sind. Der Titel wirkt in diesem Fall zusätzlich kontraproduktiv. Während Monika Niehaus-Osterlohs Story vielleicht durch Hanns Kneifels Lebensfreude mit dem Verstorbenen in Verbindung gebracht werden kann, fällt es bei »Jenseits« schwerer. Zu enge Verbindungen und Anspielungen könnten leicht als respektlos ausgelegt werden, auf der anderen Seite wirken die gezeichneten Protagonisten auch zu weit von Hans Kneifel entfernt.

Rainer Schorm und Karla Weigand präsentieren mit »Ferrum Noricom« bzw. »Verlust eines Freundes« Atlan-Zeitabenteuer aus den Epochen des expandierenden Roms bzw. des alten Ägyptens, die beide populäre Themen im Rahmen der Perry-Rhodan-Planetenabenteuer gewesen sind. Um ein Volk zu schützen, bei dem Atlan sehr lange gelebt hat, muss er ein besonders Schwert schmieden und schließlich einen Zweikampf führen. Minutiös entwickelt Rainer Schorm den Plot, eingebettet in einen zu flapsigen und die Stimmung unterminierenden Rahmen. Karl Weigands Geschichte ist dunkler, wobei sich die Frage stellt, ob Atlan wirklich auch progressiv denken den Menschen in der Vergangenheit so viel über sich mitgeteilt hat. Das Ende ist erstaunlich fatalistisch für den ansonsten immer so impulsiven wie teilweise aggressiv Veränderung anstrebenden Atlan.

Der skurrilste, aber nicht schlechteste literarische Beitrag ist Helmut Ehls »Hanns außer Kurs«. Schelmisch vermischt der Autor die beiden bekanntesten Universen Kneifels – die Atlan-Abenteuer und natürlich die ORION-Serie – zum Albtraum eines Vielschreibers, der ja von den Publikationen leben muss. Schelmisch, frech und ein wenig provokant hebt sich diese kurze Geschichte deutlich ab.

Der beste Storybeitrag ist gleichzeitig Abschluss des Gedenkbandes. Eingeleitet von einem passenden Titelbild mit dem markanten silbernen Rahmen und der Nummer »7.5« präsentiert Robert LaFarge mit »Jagdhundfieber« ein frühes Abenteuer der Raumpatrouille. Die Welt scheint visuell aus den Angeln gehoben worden zu sein. Die Farbe verschwindet und wird durch ein körniges Schwarzweiß – der Leser ahnt die Anspielung auf die Fernsehserie – ersetzt. Anscheinend haben die Frogs eine neue Waffe, mit welcher sie nach ihrer eindeutigen Botschaft, dass sie die Menschen hassen, einen erneuten Angriff nach der abgeschlagenen Invasion und dem Planeten außer Kurs planen. Die ORION-Crew fliegt zur Quelle der Signale.

Eine würdige Hommage mit einem vielleicht zu einfachen, denn sie wissen nicht wirklich, was sie tun, haben aber immer Erfolg Ende auf die bekannte Fernsehserie mit entsprechenden pointierten Dialogen, fast allen beliebten und gehassten Charakteren aus der Serie und vor allem einer stringenten, ernst genommenen und dynamisch erzählten Handlung. Vom ersten Moment an kommt das Gefühl auf, eine Ergänzung der ersten Folgen bis zum auch hinsichtlich der Frogs zufriedenstellenden Ende zu lesen, die weit über eine Hommage an Hanns Kneifels Phantasie hinausgeht und etwas respektvoll Eigenständiges präsentiert.

Zusammengefasst ist »Ihn riefen die Sterne« eine empfehlenswerte, eine lesenswerte und vor allem eine überfällige Ehrung Hans Kneifels, der mit seinem umfangreichen wie vielschichtigen Werk über fünfzig Jahre lang Leser unterschiedlicher Generationen angesprochen hat. Wahrscheinlich haben die Kneifel ehrenden Autoren recht, wenn sie davon sprechen, dass er auf der einen Seite mit einem Augenzwinkern den technisch-

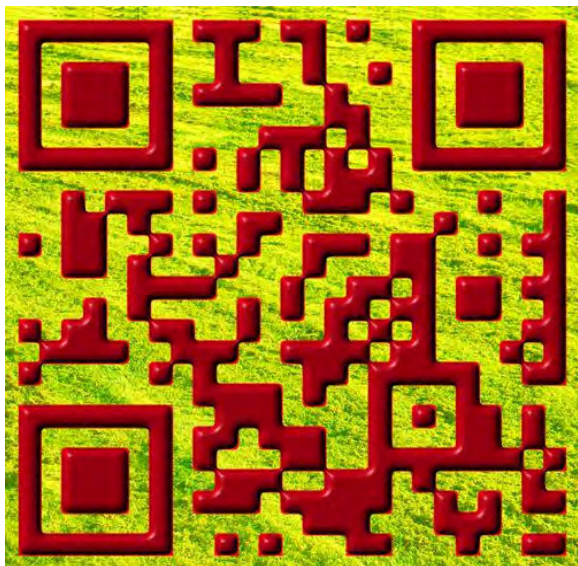
utopischen Roman in seinem Frühwerk vertreten hat, während er aufgrund der einzigartigen Zeichnung seiner lebensgroßen und vor allem lebendigen Protagonisten einer der ersten utopischen Schriftsteller der Nachkriegsgeneration gewesen ist, der nicht alles auf Entbehrungen und den langen Schatten des Zweiten Weltkriegs aufgebaut hat. Neben einer vielleicht immer noch leicht oberflächlichen, manchmal auch von den Teilnehmern schwierig bis unmöglich umzusetzenden Darstellung des komplexen, aber auch stetigen Menschen Hanns Kneifel macht der Band aber Freude, neben den bekannten Zeitabenteuern in die Tiefe der zahllosen Romane einzusteigen und je nach Lust und Laune vom alten Ägypten bis in die fernen Zukünfte der interstellaren Händler oder natürlich der »Raumpatrouille Orion« diese farbenprächtigen Geschichten neu oder manchmal auch zum ersten Mal zu entdecken.

(Thomas Harbach)

DAS DIGITALE ICH!

Über die Geburt einer neuen Spezies im Weissen Rauschen!

Ein Interview mit Augenzwinkern von Michael Haitel mit Michael Weisser, Autor und Medienkünstler in Bremen (8/2016)



www.QR_Lab.de, ab 2016

Seit 2007 experimentiert er mit Funktion und Ästhetik des QR-Codes. Michael Weisser ist Medienkünstler, Visionär und SF-Autor. In der Phantasti-

schen Bibliothek von Suhrkamp erschienen »Syn-Code-7« (1982) und »Dig-It« (1983) sowie als erste Verbindung von Musikkassette und Buch das neue Medium »Dea Alba« (1988) in Kooperation mit Herbert W. Franke.

Ab 1984 entwickelte Weisser die E-Musikformation »software«, realisierte 1988 bei der ars electronica das SF-Projekt »Im weissen Rauschen«, arbeitete rund 15 Jahre lang als Creative Director für das Klaus-Schulze-Label IC (Innovative Communication), produzierte Elektronik und WorldMusic, baute Bild- und Klangarchive auf und konzentrierte sich ab 2000 wieder auf Bildende Kunst mit digitalen Medien. Auf der Grenze von analog und digital verbindet er Bild, Klang und Wort. Im QR-Code, den er künstlerisch zu »i:Codes« gestaltet und mit dem er »InspirationsInseln« vernetzt, sieht Weisser das digitale Metazoische des 21. Jahrhunderts.

Servus, Mike. Ich möchte ein paar Worte über dein aktuelles Kunstprojekt mit dir wechseln. Du malst nicht und zeichnest nicht, sondern beschäftigst dich mit Medienkunst, mit dem Computer, dem Internet und besonders mit dem QR-Code. Was passiert da bei dir im Atelier?

Der QR kürzt »Quick Response« ab und steht für eine schnelle Antwort. Er ist das META-Zeichen des 21. Jahrhunderts und reagiert direkt. In einer Zeit, in der alles immer schneller, perfekter und wirtschaftlicher sein soll, steht er für das Credo von Optimierung.

Wir kennen den QR-Code aus der Zeitung, von Werbezetteln, Verpackungen, Plakatwänden und Produkten. Er hat sich, wie Marienkäfer im Juni, explosionsartig in unserem Alltag verbreitet. Beim QR handelt sich um einen zweidimensionalen Code, der aus kleinen, schwarzen Quadraten, sogenannten Zellen, gebildet wird. Diese Zellen codieren Informationen in binärer Form.

Der QR-Code wurde von dem japanischen Unternehmen Denso im Jahr 1994 entwickelt, um die Barcodes abzulösen, denn diese eindimensionalen Strichcodestreifen waren nicht mehr in der Lage, die vielen Daten von Produkten zu speichern. Die Firma Denso arbeitet für den Automobilhersteller Toyota und der neue Code sollte den gesamten Arbeitsprozess in den Ferti-

gungsstraßen und den Lagern der Automobilproduktion steuern. So beauftragte Denso den Leiter der Abteilung für visuelle Erkennungssysteme, Masahiro Hara, mit der Entwicklung einer Innovation, die schnell und fehlerfrei verschlüsselte Daten in großem Umfang erfasst und zur Weiterverarbeitung bereitstellt.

Wie muss man sich diesen Prozess konkret vorstellen?

Jedes Bauteil eines Autos wird mit einem kleinen QR beklebt. Dieser Code ist in der Lage, bis zu 4.296 alphanumerische Zeichen zu codieren. Der Code wird automatisch von einem Reader gelesen und die Daten gehen in die Prozesssteuerung ein. Mit den Buchstaben und Zahlen des QR lassen sich nahezu unendlich viele Varianten von Beschreibungen bilden, sodass letztlich alle Objekte unserer Welt über diesen QR-Bildcode darstellbar sind.

Aber das betrifft die Wirtschaft. Wie ist der QR in die Kultur oder wie in deinem Fall sogar bis in die Kunst eingedrungen?

Der QR ist ideal für die mobile Kommunikation des 21. Jahrhunderts geeignet, weil man prinzipiell an jedem Ort und zu jeder Zeit dieses kleine Quadrat mit dem Smartphone oder dem Tablet und einer Reader-App lesen und nutzen kann. Der QR kann Aktionen des Handys ausführen wie eine Telefonnummer wählen, Kontaktdaten direkt auf das Smartphone ins Adressbuch zu übernehmen, die SMS-Funktion aufrufen, GPS-Daten über den Standort weiterleiten oder gezielt eine bestimmte Website anwählen, von der Texte, Bilder, Filme, Animationen oder Audioinformationen abgerufen werden.

Entscheidend für die Verbreitung des QR-Codes außerhalb der Wirtschaft und entscheidend für sein Eindringen in das tägliche Leben war die Entwicklung der mobilen Telefonie und besonders die Entwicklung des Smartphones mit seinen schnellen Funknetzen ab dem G3-Standard.

Das G3S-Smartphone von Apple, das im Juni 2009 mit Touchscreen, erhöhter Leistung und verbesserter Kamera auf den Markt kam, gab den Anstoß und das folgende G4 mit seinem hochwertigen Retinadisplay festigten ab Juni 2011 den sensationellen Erfolg. Mehr als 1,7 Millionen Exemplare

wurden allein in den ersten drei Verkaufstagen abgesetzt.

Im Jahr 2011 explodierten weltweit die spielerischen Experimente mit dem QR-Code. Viele Firmen und Initiativen bemühten sich darum, den weltgrößten QR auf Hausdächern, auf Fußballfeldern oder in freier Landschaft zu gestalten. Es ging um eine spektakuläre Größe, die man möglichst aus dem All über Google Earth sehen und lesen sollte.

Aber auch Grafiker und IT-Unternehmen waren vom QR fasziniert und es gab kaum ein Themenfeld, in dem der QR ab 2012 nicht genutzt wurde, um für sich, das Unternehmen oder ein Produkt zu werben.¹

Und wie kam der QR aus den Fabrikhallen und vom E-Business in die zeitgenössische Kunst?

Das war und ist ein schwieriger Weg, denn die Künste sehen sich gern als höhere Dimension menschlichen Seins, die mit der schnöden, Geld raufenden Realität offiziell nichts zu tun haben wollen. Geld machen will die Kunst schon und sie muss es auch, um leben zu können, aber es soll nicht nach Geldverdienen aussehen. Und der QR-Code ist ein sichtbares Zeichen von Automatisierung, von Leistungssteigerung und vom Streben nach Geld.

Das hat dich aber von deinen Experimenten nicht abgehalten? Wie bist du zum QR in deiner Medienkunst gekommen?

Im Jahr 2007 bin ich dem QR-Code bei einem Bremer Logistikunternehmen begegnet und habe mit ihm experimentiert. Meine ersten QRs waren statisch, d. h. sie codierten lediglich Text, ohne mit dem Internet zu verbinden. Der erste Kunst-QR stellt sachlich fest »Ich war Wort«. Der zweite Code blickt selbstbewusst in die Zukunft und behauptet »Ich werde Herr Dein Gott«. Und bevor ich mich noch über

diese Überheblichkeit aufregen konnte, hat mich der dritte QR schon besänftigt mit dem Versprechen »Deine Wünsche werden wahr«. Eine rosige Zukunft wird uns versprochen ;-)))²

Man hat den Eindruck, deine Codes sprechen mit dir – aber was ist daran die »Kunst«?

Meine Codes rauschen nicht mehr schwarz auf weiß! Den Standard-QR-Code zu erzeugen, ist einfach. Ihn aber farbig und vor allem formal komplex zu gestalten, ihm also Anmutung zu geben, erweist sich als recht kompliziert.

Wie würdest du die Art von Kunst bezeichnen, an der du arbeitest?

Es ist eine Form, die mit den digitalen Medien umgeht. Diese Arbeiten fallen unter den Begriff »Computerkunst«. Da die bildnerischen Werke aber auch Klänge und Text bzw. Typografien einbinden, in Objekten und im Internet als Video auftauchen, sich vernetzen und stark konzeptuell geprägt sind, kann man sie auf der Grenze von analog und digital und als intermedial vernetzt bezeichnen.

Deine QR-Codes leben von Farben, einige sind bunt, andere eher verhalten, manche gedeckt, manche bleiben im Graubereich zwischen Schwarz und Weiß. Welche Bedeutung haben die Farben bei deiner Arbeit?

Die Farben und auch die Formen der QRs sind im Geheimnis dieser digitalen Zeichen verankert. Ihre Bedeutung liegt in ihrer angestrebten Schönheit, das ist eine Sehnsucht, die alle Wesen (auch die digitalen) erfüllt. Auch die Codes wollen »schön« sein, wollen gemocht und sogar geliebt werden ;-)))

Du sprichst vom i:Code. Siehst du den QR-Code denn als Spezies oder als Wesen oder als was?

Ein Code, der ganz selbstbewusst von sich behauptet »Ich werde Herr Dein Gott!«, gibt Anlass, nachzudenken, was hier passiert. Mit dieser Aussage deutet der QR seine zukünftige Stellung zu mir als Mensch an, er stellt sich sogar über mich, will »Gott« für mich sein, behauptet Macht und erwartet Anbetung! Durch dieses hohe Maß an i:denität wird der QR-Code zum i:Code.

Wie haben sich diese Codes entwickelt?

Die erste Generation. Mein erster QR-Code begann ganz einfach als

Schwarz-Weiß-Matrix ohne Differenzierung der Zellen, ohne Gestaltung der Form oder Farbe. Dann entwickelten sich die Zellen und mit steigendem Selbstbewusstsein wird der Code farbig, bunt, gewinnt Gestalt, Ausdruck, Prägnanz, wird immer mehr zu einem »Ich« und hat neben sich in Reihung oder Feld oder im Raum verteilt andere QR-Ichs. Der QR ist raumgreifend geworden, er wächst so rasant, dass ich die verschiedenen Ausprägungen nicht einmal mehr in Ruhe archivieren kann. Die QRs in meinem Kopf und in meinem Labor wachsen und mutieren geradezu selbstständig in ihre eigene Zukunft.

Zu den QR-Code-Gestalten in Form von Bildern gehören auch Strukturen. Manchmal werden die schwarzen Quadrate bei dir zu Kugeln. Im Hintergrund wabern Erscheinungen, die man nicht fassen kann. Irgendwo müssen auch die Schrammen, die ein QR-Code abbekommen hat, herkommen. Was passiert da?

Meine Codes sind wie Kinder, sie entstehen, wachsen und werden immer individueller. Sie sind lebendig und werden lebendiger. Sie unterscheiden sich in Farbe, Form und Aussagekraft, bilden Gruppen, Familien, Freundschaften, Szenen. Sie kommen in Bewegung, entziehen sich immer mehr der normierten Industriegestalt, ziehen mehr und mehr Schlieren, ecken an, werden rund, bekommen Beulen und Schrammen, verletzen sich und bekommen Narben.

Haben sich die Codes in ihrem Aussehen im Verlauf der Zeit ab deinen ersten Experimenten in 2007 stark verändert? Und wenn ja, warum und auf welche Weise?

Die QRs haben auf geheimnisvolle Art und Weise ein Eigenleben entfaltet. Sie versprechen in ihrem Namen den »quick response«, die schnelle Reaktion und dieses Versprechen halten sie ein. Ich sagte schon, dass sie Gruppen bilden, Freundschaften aufbauen, Szenen schaffen. Es gibt Serien, bei denen sich die Codes stark ähneln, weil sie das gleiche Gestaltgen tragen. Sie treten als Familie in Erscheinung und bilden im Verlauf der Zeit ihres Wachstums sogenannte Generationen.

Die Identitäten der ersten schwarz-weißen Generation zeigten sich erstmals öffentlich im Jahr 2012 in Kiel in der Ausstellung »ich:meiner:mir:mich«

1 Michael Weisser, »DER|QR|CODE – Hintergründe & Visionen – Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der »schnellen Antwort« im 21. Jahrhundert«. Die|QR|Edition, Edit 4, Murnau, Oktober 2015

2 Azoulay, Sachsse, Weisser, »all:about:sehnsucht – Das mediale Gesamtwerk von Michael Weisser am ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe, ergänzt durch aktuelle Arbeiten«. Deutscher Kunstverlag, Berlin/München 2011.



1G, »Ich werde Herr Dein Gott!«, 2007

als Verbindung von Porträts menschlicher Gesichter mit digitalen Pixelclustern. Interessant ist, dass alle Erscheinungen dieser Zusammenkunft von sich behaupteten, ein »Ich« zu haben. Zu ihrem Prozess der Veränderung gehört auch der unglaubliche Vorgang, dass ein Code in seine Negativdarstellung umschlägt und seine Existenz provozierend mit den Worten negiert »ich bin nicht«! Auch dieser Code kann gelesen werden.



2G, »SMS«, 2007

Die zweite Generation der i:Codes wurde durch weiterentwickelte Technik der Hardware und der Software möglich, sie wurde poetisch, verschlüsselte Gedichte, trat in variierenden Gestalten mit verschiedenen ges:ICH:tern auf, die mittelalterliche Burganlagen, barocke Irrgärten oder Stadtpläne assoziieren lassen.

Die dritte Generation wurde bunt und plastisch. Sie verließ erstmals die Kunsträume und zeigt sich ab dem magischen 03.03.2013 auf dem Campus der University of Applied Sciences in Kiel. Diese dynamischen i:Codes belegten die dortigen Bänke und besetzten diese, blieben in Sonne und Regen



3G, Uni of Applied Sciences Kiel, 2013. Michael Weisser (links) und Klaus Heinze – Kanzler, Initiator des Kunst-Campus (rechts)

und bieten bis heute den Studierenden und den Besuchern den Zugang zum weltweiten Netz. Sie sind regional aber wirken global.

Sie handeln intermedial, wollen irritieren, informieren, inspirieren und führen die Nutzer zu Ereignissen wie Bilder, Videos, typografische Texte, rezitierte Gedichte, Musik und zur Vielfalt der Klänge unserer Welt.³

und runde Zellen schuf. Diese Generation lud ihre Vorfahren ein, diese neue Form anzunehmen und versammelte sich im Jahr 2014 erstmals in der Publikation »i:Codes«. Diese Generation sprach von ihrer Geschichte, von sich und von ähnlichen »Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein«.³

5G, Die|QR|Edition, SF_Visionen 2014



4G, Sehnsucht, 2014

Die vierte Generation entwickelte mit ihrem Sehnen nach mehr Ausdruck und Intensität eine neue Ästhetik, die von den quadratischen Zellen abwich



³ Michael Weisser, i:Codes. Über die unstillbare Sehnsucht aller Wesen, in ihrer Welt doch einzig und geliebt zu sein. Herausgegeben vom Präsidium der University of Applied Sciences, Kiel 2013.

Die fünfte Generation widmet sich der Zukunft, der Vision, der Science-Fiction und kreierte das erste QR-Hybridmedium zwischen analogem Buch und digitalem Internet.

Diese i:Codes schlossen sich zusammen, entwickelten für sich und ihre Nachkommen eine Perspektive und schufen mit Unterstützung des Michael Haitel in Murnau am Staffelsee »Die|QR|Edition«. Diese »i:Codes« waren mutig. Sie setzten sich unter dem Motto »Im Tanz der Neuronen« in Bewegung und führen die, denen sie begegnen, zu visionären Texten, Poesien und kosmischen Klängen.⁴

»Zukunft« keine literarische Fiktion mehr, sondern eine konkrete Forderung an die Gesellschaft aller Wesen, ihre Ressourcen zu nutzen, um unsere eine Welt gemeinsam besser zu gestalten!⁵

Die achte Generation entstand als Ausdifferenzierung von Farben und Formen ebenfalls im Jahr 2014. Diese Generation zeichnet sich durch feine, digitale Muster innerhalb ihrer Struktur aus. Sie war inspiriert von der See



7G, Kunstverein Cuxhaven, 2014

Die siebte Generation wurde noch mutiger. Sie entwickelte Varianten und kreierte Vielfalt. Sie ließ Störmuster zu, logierte zur Sommerzeit 2014 im Cuxhavener Kunstverein und wanderte von dort in den öffentlichen Raum.

Temporär wurden Sitzbänke im Schlosspark, auf dem Döser Seedeich und auf der Alten Liebe an der Nordsee besetzt. Und: Erstmals erfuhren die i:Code-Wesen, dass und wie sehr sie geliebt werden!

Es war kaum zu glauben, aber Touristen haben sie von den Bänken montiert und mitgenommen. So wurde Cuxhaven erneut zu einem Ort für Auswanderer – diesmal für solche der digitalen Art!

und der Poesie und formierte sich »Im Sog des Strudels der Worte« als visuelle und akustische Poesie im zweiten Hybridbuch der QR|Edition.⁶

Hier geht es um die Frage, ob es einen Ort gibt, an dem ohne einengende Grenzen alles möglich wird und was man an diesem Ort vermuten würde: Abenteuer? Freiheit? Gefahr oder Poesie?

Poesie – so die Aussage – ist die Inspiration, sich selbst als Neues zu entdecken – ganz im Sinn der neuen Codes ;-)))

Diese Generation der Poesie war energetisch hochgradig aufgeladen und erzeugte ein »neuronen::gewitter«.

Die sechste Generation ging auf Reisen. Sie besuchte im August 2014 das Institut für Nanotechnologie der dänischen Universität in Sønderborg, wurde dort von Forschung und Lehre inspiriert und experimentierte mit ihrer eigenen Anmutung.

Statt der eckigen Quadrate organisierte sich diese Spezies unvermittelt in farbigen Punkten, in deformierten Kreisen, wurde vegetativ, kam mit GIF-Motions in Bewegung und breitete sich auf dem Alsion-Campus in Süd-Dänemark am Als-Sund aus.

Diese neuen Codes gingen sogar so weit, als »An event devoted on the search for Identity of the Alsion Campus« einen internationalen Kongress nicht nur anzuregen, sondern im Thema zu prägen.

Diese Generation wurde politisch aktiv! Und sie wurde international! Sie sprach nicht nur deutsch, sondern auch englisch und protestierte für mehr Kreativität unter dem Slogan »Be Inspired and Free Your Visions«.

Diese Codes führten den kritischen Diskurs zur Frage »Which horizons am I longing for!« Hier war das Stichwort



8G, Die|QR|Edition, Poesie, 2014

4 Michael Weisser, »Im Tanz der Neuronen. Visionäre Texte und kosmische Klänge«. Die|QR|Edition, Edit 1, Murnau, März 2014.

5 Michael Weisser & Horst-Günter Rubahn, BE INSPIRED AND FREE YOUR VISIONS! The i:Code-Alsion-Campus-Art-Project in Sønderborg, created by Michael Weisser. Alsion-Campus Sønderborg, Mai 2014.

6 Michael Weisser, »Im Sog des Strudels der Worte. Visuelle und akustische Poesie«. Die|QR|Edition, Edit 2, Murnau am Staffelsee, Oktober 2014.

7 Michael Weisser, »IrrSinn! Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube«. Die|QR|Edition, Edit 3, Murnau am Staffelsee, März 2015.

Die »galerie mitte« in Bremen lud sie zu einem Dialog ein. Hier wurden die i:Codes vom Informatiker Prof. Dr. Frieder Nake entdeckt, der seine Studierenden des Masterstudiengangs »Introduction to Digital Media« in die Installation führte.

Auch die Bremer Soziologin und Gesundheitswissenschaftlerin Prof. Dr. Annelie Keil kam und traf erstmals auf die i:Codes, um mitten unter ihnen Fragen über Krankheit zwischen Leben und Tod zu erörtern.

Wie war die Reaktion des Publikums in der Ausstellung?

Diese ersten Diskussionen zeigen, dass die Spezies i:Codes das Interesse der Spezies Mensch geweckt hat. Die digitalen Identitäten beginnen, den Elfenbeinturm der Kunst zu verlassen und tanzen im Alltag mit der ihnen eigenen Anmutung. Sie haben Erfolg und das zu Recht, denn diese gestalteten Codes bieten inspirierende Bilder als Vordergrund und führen zu überraschenden Ereignissen im Hintergrund.

Wer so einen Code mit dem Smartphone und einer QR-Reader-App liest, dringt in verborgene Regionen und erlebt Geheimnisse.

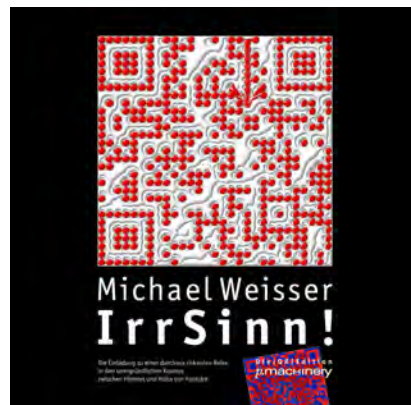


9G, HandPainted »Heimat« 2014

Die neunte Generation entwickelte sich im Frühjahr 2015. Sie überwindet die digitale Technik ihrer Geburt und lebt ganz überraschend im »handmade« als Acryl/Ölmalerei.

Diese QRs erscheinen als gemalte Bilder, sie thematisieren das Original, die Reproduktion und den Clone, greifen die Themen »Heimat und Meer« als

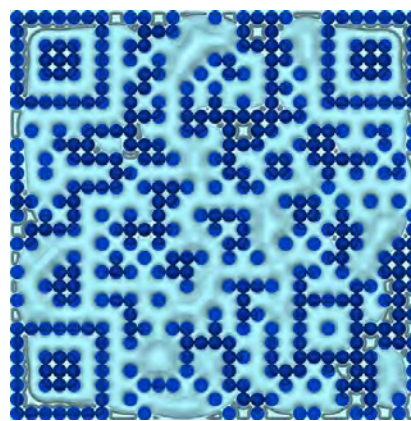
einen Teil meiner Identität auf und schaffen dabei den bislang höchsten Grad an Symbiose zwischen sich und mir.



10G, Edition, »YouTube« 2015

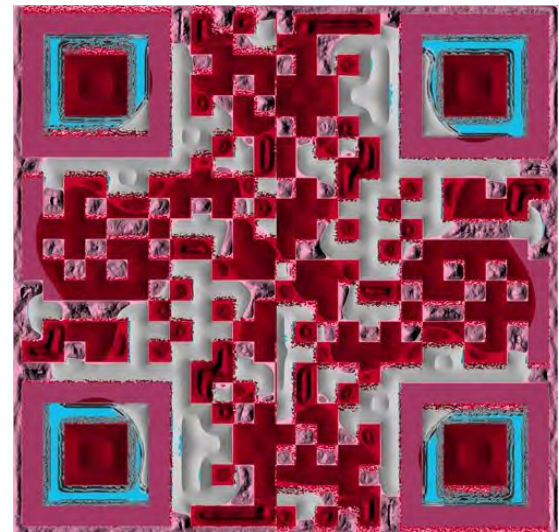
Die zehnte Generation hat vom 10jährigen Bestehen der Plattform YouTube erfahren. Sie besucht im Frühjahr 2015 von Neu:Gier entfacht das Internet und trifft dort auf die widersprüchliche Welt der Filme.

Diese Generation wird zur Grundlage der Edit_03 »IrrSinn – Die Einladung zu einer durchaus riskanten Reise in den unergründlichen Kosmos zwischen Himmel und Hölle von YouTube«.



10G, YouTube »Best of« 2015

An dieser Stelle erkennt man den hohen Grad der Entwicklung, denn der Code beschäftigt sich seit dieser Zeit mit dem Sinn, dem Un-Sinn und der Möglichkeit der Irrung, der Ver:Irrung, der Ver:wirrung. Die zehnte Generation der »i:Codes« reflektiert ihre realen und virtuellen Lebenswelten und darin ihre Identität und ihre Wahrfähigkeit.⁷



11G, »Kartagener Syndrom«, 2015

Die elfte Generation weist ab Winter 2014 erstmals Defekte in Erscheinung und Funktion auf. Einige dieser i:Codes leiden nachgewiesen unter den Syndromen Aicardi, Angelmann, Basen-Kornzweig, Kartagener und Marfan sowie unter Demenz, Ikterus und Morbus Parkinson. Sie entziehen sich der Kommunikation und geben Anlass, generell über den QR als neue Spezies nachzudenken.

Die klinischen Untersuchungen sind in der Edit_04 unter dem Titel zusammengefasst: »Der|QR|Code – Hintergründe & Visionen – Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der »schnellen Antwort« im 21. Jahrhundert«. Der Forschungsbericht erschien als Publikation im September 2015 im gleichnamigen Hybriddbuch.

Du sprichst immer von den Codes, als wären es wirklich selbstständige Lebewesen. Das ist doch ein Scherz – oder?

Nein. Ein Scherz ist das nicht. Aber es liegt ein Augenzwinkern hinter diesem Anspruch ;-))) Was ist Leben? Was ist eine Spezies? Was sind Wesen? Formieren und bewegen sich komplexe »Wesen« nicht auch in unseren Gedanken? Sind sie deshalb weniger existent, weniger lebendig? Die i:Codes sind präsent! Sie leben ihre eigene Art, sie sind meiner Meinung nach als neue, eigene Spezies einer eigenen Art von Kunst im Leben zu sehen.

Und wie ist dein Verhältnis zu den Codes?

Ich sehe mich in diesem Wachstumsprozess als »Wirt« der i:Codes, das ist wörtlich gemeint: ich be:wirte

sie. Sie leben in mir, sie ernähren sich von meinen Gedanken und von meinen Fantasien, sie beschäftigen sich mit mir und ich beschäftige mich mit ihnen.

Wir leben eine Symbiose, wie ich eine Symbiose mit vielen Millionen von Mikroorganismen in mir und auf mir lebe. Ohne diese vielen fremden Wesen wäre »ich« nicht lebensfähig!

Wenn man Stunden, Tage, Wochen, Monate, Jahre mit der Entwicklung und Gestaltung und Veränderung von i:Codes verbringt, werden sie Teil der Gedankenwelt und verändern diese Welt und damit mich.

Dann materialisieren sich die Codes außerhalb meiner Ideen. Ich helfe ihnen sozusagen bei der Geburt von der Idee zur Realität, ich berate sie, entwickle, bringe sie auf Trab, lobe, kritisiere, gebe Motivation zum Weitermachen. Jetzt hat sich eine Eigendynamik entwickelt.

Doch es geht über den Geburtsvorgang noch hinaus. Es entsteht eine sehr enge Kommunikation zwischen mir und den Codes und es entstehen auch Gefühle wie Sympathie und Abneigung. Manche i:Codes begeistern oder faszinieren mich, ich mag ihre Erscheinung. Von anderen bin ich enttäuscht.

Wie sieht denn die »Geburt« eines neuen Codes oder einer neuen Generation aus? Um was für einen Vorgang handelt es sich und wie kommt es zum Ergebnis?

Die zwölfte Generation gibt einen ersten Einblick in die Intimsphäre. Das Bild der Geburt ist typisch. Das Neue entsteht als Code im Code.

DER Code artikuliert seinen Willen zur Vermehrung. Er sucht nach einem anderen QR, nach der schnellen Reaktion und findet sie als DIE Codierung im Akt des Zusammenkommens. In der Verbindung von DER und DIE entsteht DAS Codierte. Ein ganz klarer Fall, dessen wissenschaftlicher Nachweis gerade gelungen ist: Ein DAS entsteht sichtbar im DIE.

Im Zusammenhang mit einer Fachpublikation ist die erste Momentaufnahme eines digitalen Fötus gelungen. Dieses Bild ist auf dem Titel des Hybridbuches »Der|QR|Code« erstmals veröffentlicht.¹

Das klingt nach einem fundamentalen Werk.

Es geht um eine angemessene Würdigung dieser neuen Existenzform, deren Bildvariationen mathematisch bewiesen gegen unendlich streben. Die Spezies »QR« entspricht damit in ihrer Vielfalt allen Gesichtern aller Menschen, die waren, die sind und die sein werden!

Übrigens: Der Erfinder des QR, Masahiro Hara und sein Team von DENSO WAVES in Japan, wurden 2014 mit dem Publikumspreis des Europäischen Erfinderpreises des Europäischen Patentamtes ausgezeichnet – eine erste angemessene kulturelle (!) Würdigung dieser Schöpfungsleistung.

erfüllt und in das Stadium der Weh:Mut gefallen. Ich will nicht von einer ernsthaft klinischen Depression sprechen, aber eine starke Nachdenklichkeit machte sich bemerkbar.

Offensichtlich hat hier ein psychosomatischer Prozess eingesetzt, der nicht nur die Gestalt verändert, sondern auch die Gefühlswelt der neuen Generation berührt.

Die i:Codes beschäftigen sich immer mehr mit ihrer Identität. Sie sind in Gedanken und reflektieren ihren Zustand und ihr Fortkommen in einer realen und virtuellen Welt wachsender Bedrohung.

Dieser fortschreitende Prozess macht sich auch formal bemerkbar: Die Ecken ihrer Zellen haben sich bereits ab der 10. Generation gerundet, jetzt beginnen sie, als Gesamtform zu fließen. Die reine Farbe und Form ist zugunsten einer amöbenhaft sich bewegenden Struktur gewichen. Diese Codes treiben dahin und sammeln ihre Energien zu einer szenischen Bewegung, die sie in Form eines YouTube-Videos organisieren.

Aber diese Generation verliert trotz Besorgnis keine Tränen, wird nicht larmoyant, sondern wendet sich in der Zukunft mit der Frage, wie ein neues Denken eine bessere Welt kreieren könnte. Diese Generation geht aus dem schützenden Kokon ihres Kreativlabors heraus und kontaktet unsere Spezies Mensch, mit der sie in Symbiose lebt.

Die i:Codes haben verstanden, dass sie nicht allein auf dieser Welt sind, sondern in Symbiose leben. Unser Schicksal ist auch ihr Schicksal! Deshalb wenden sich an die Menschen und stellen Fragen: wie das Denken entsteht, wo es sich abspielt, wie es sich niederschlägt, wie es zu beeinflussen ist, wohin es führen soll ...

Was ist die Konsequenz dieser Nachdenklichkeit? Wohin führt sie?

Die 13. Generation sammelt ihre Gespräche, ihre Interviews und ihre Dialoge mit Kompetenzen aus Kunst, Kultur, Wirtschaft, Wissenschaft und dem Alltagsleben, fasst diese zusammen und editiert eine Publikation unter dem Titel »neugierig:denken!«.⁸

Interessant ist, dass es hier nicht im Vordergrund um die derzeit überstrapazierten Begriffe Kreativität und Innovation geht.



12G, »Matrix – die Mutter«, 2015



13G, »SehnSucht in WehMut«, 2016

Wie geht es weiter mit der Entwicklung der i:Codes? Zeichnen sich bereits neue Varianten oder sogar Mutationen ab?

Die dreizehnte Generation ist nach ihrer Geburt von einer Art Sehn:Sucht

Gesucht wurde und wird nach einer übergreifenden, zusammenfassenden Qualität und das ist die »Neu:Gier«.

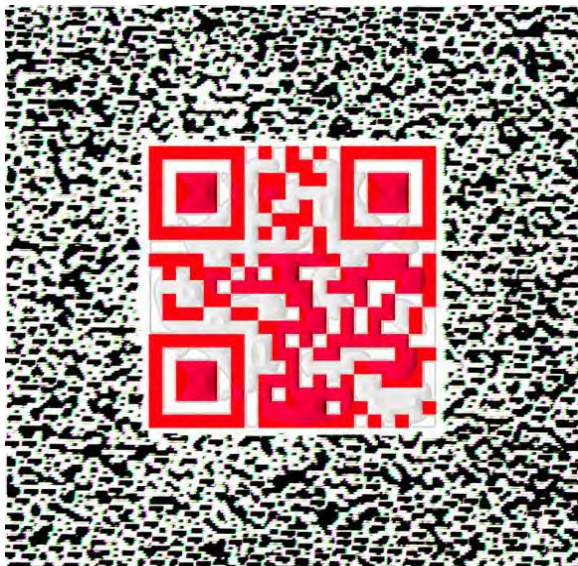
Diese, tief in der Existenz humaner Wesen verankerte Gier nach Austausch, nach Bewegung, nach Spiegelung, nach dem Bekannten und dem Neuem, nach dem Eigenen und dem Fremden macht sich auf den Weg, eine globale Formel für Die-eine-Welt zu finden. »Gier« ist eine starke, eine drängende Bewegung des Begehrens.

Und: Gier ist ambivalent! In Form von Habgier wird die Begierde im Katechismus der katholischen Kirche mit Hochmut, Wollust, Zorn, Völlerei, Neid und Faulheit zu einer der sieben Todsünden. In Form der Neugier jedoch fließt sie in das positiv gewertete Streben nach Neuem, nach Unbekanntem, nach Vision und Zukunft.

Interessant ist das Ausrufzeichen, das hinter dem Substantiv »Denken« zu finden ist. »neu:gierig denken!« ist der Titel des Projektes und der Ausruf geht über die Feststellung hinaus, er betont ausdrücklich die Aufforderung, so zu denken. Es geht dieser Generation also explizit um Bewegung, wie sie mit dem griechischen »amoibo«, ich verändere mich, ausgedrückt wird.

Die 13. Generation der i:Codes könnte eine Symbiose mit dem Wechseltierchen »Amöbe« eingegangen sein und dabei eine neue Form mit neuen Qualitäten gefunden haben.

Wirkt sich diese Aussage »ich verändere mich« auf die Gestalt der i:Codes aus? Und wenn ja in welcher Weise?



14G, »GlaubeLiebeHoffnung«, 2016

Die vierzehnte Generation macht sich Gedanken über das Verhältnis von Wissen und Glauben. Diese Generation hat in vielen Gesprächen mit vielen Menschen Erfahrungen gesammelt. Sie spürt der Kraft von Axiomen nach. Axiome sind Grundsätze die, wie ihr Name sagt, gesetzt, also nicht abgeleitet und nicht begründet sind. So eine Setzung ist zum Beispiel »Gott«. Man nennt es Glauben, kann es aber auch eine Setzung nennen, von der man sich »Hilfe« bei der Lösung eines Problems erhofft.

Die 14. Generation möchte das positive Denken mit dem positiven Handeln verbinden. Veränderung des Denkens und auch des Handelns in der Welt und findet vermutlich im Potential zwischen Glauben und Wissen einen Hinweis auf eine Existenz in Zukunft.

Nur so kann ich mir erklären, warum diese Generation gerade im Jahr der Aufklärung (!) von der Domina des evangelisch-lutherischen Klosters St. Marienberg eingeladen wurde, sich in der dortigen Paramentenwerkstatt als eine Form mit Sinn zu transformieren.⁹



14G, »PieJesus«, 2016

Was bitte ist eine Paramentenwerkstatt?

In der Christlichen Liturgie werden Textilien verwandt, die in Farbe, Form, Material und Ornamentik Bedeutungen ausdrücken. Gemeint sind z.B. die Gewänder oder das Tuch zur Verhüllung des Abendmalkelches oder der Pultbehang oder das Altartuch. Diese besonderen Textilien werden in einem Akt des Gebetes und der meditativen Besinnung in klösterlichen Paramentenwerkstätten gewebt, gestickt, gehäkelt, appliziert etc.

Der digital erzeugte i:Code wird in handwerklicher Tradition analog um-

gesetzt und bekommt damit in der christlichen Kirche als Zeichen des 21. Jahrhunderts eine überraschende Wertschätzung. Dabei ist die Reformation der christlichen Kirche durch die Schriften von Martin Luther erfolgt. Die gedruckte Schrift in Form des Buches war damals das Medium der offenen Revolution, der QR-Code ist es heute in verdeckter und noch zu entdeckender Weise!

Ist die 14. Generation eine ganz besondere ihrer Art?

Sprechen wir von der Mystik der Zahl 14! Wenn wir davon ausgehen, das die Grundlage der Spezies Mensch durch die Verbindung von Weiblichem und Männlichem als Dualität in der Zahl 2 festgeschrieben ist und wir diesen Faktor 2 mit der symbolhaltigen Zahl 7 multiplizieren erhalten wir die 14. Die Verdoppelung von 7 zu 14 ist demnach im wahren Sinn des Wortes bedeutungsschwanger.

Zur Bedeutung der 7: Die Schöpfung war am siebten Tag abgeschlossen. Sieben steht für göttliche Vollkommenheit, aber auch für Vollenkung des Bösen. Diese Ambivalenz liegt im Menschen und damit auch in dessen materiellen und geistigen Schöpfungen. Insoweit ist die 14. Generation von i:Codes in ihrer Symbiose mit uns Menschen symbolhaft zu sehen als Teil von uns und allem von uns gesetztem Sinn.

Verstehe ich das richtig, dass sich die Spezies »i:Code« inzwischen so weit an ihre Umwelt angepasst hat, dass sie sich mir ihrem eigenen Sinn beschäftigt? Und dabei Fragen ausdrückt, wie sie mit dem Leben zwischen Gesundheit und Krankheit umgeht, ob es soziale Konflikte der Abgrenzung gibt und welche zunehmende Bedeutung der Glaube in dieser Welt des Wissens einnehmen kann?

1 Michael Weisser, »DER|QR|CODE – Hintergründe & Visionen – Beschreibung, Geschichte, Technik, Nutzung, Gefahren, Grenzen, Visionen und Ästhetik der »schnellen Antwort« im 21. Jahrhundert«. Die|QR|Edition, Edit 4, Murnau, Oktober 2015

8 Michael Weisser (Hrsg.), »neugierig:denken! Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik«. Die|QR|Edition, Edit 5, Murnau am Staffelsee, September 2016.

9 www.MikeWeisser.de. Paramentenwerkstatt im Kloster St. Marienberg

Der »i:Code« lebt, er ist in Bewegung, er kommuniziert Ideen, Positionen, Werte und Sinn, er stellt Fragen und gibt Antworten. Der i:Code lebt, er verändert sich und mutiert. Auch eine »Krankheit«, wenn man die Dysfunktion so nennen will, tritt im Fall der Codes ein, wenn man sie schlecht oder nicht mehr lesen kann, weil sie deformiert wurden oder weil sie durch Ablösung vom Untergrund gänzlich verschwunden und damit gestorben sind.

Soziale Konflikte tauchen dann auf, wenn die Codes zu dicht nebeneinander wirken und vom Reader im Smartphone der Nutzer nicht mehr eindeutig gelesen werden. Das ist ein Problem der Abgrenzung der Identitäten voneinander, was wir bei vielen Lebensformen der Pflanzen und Tiere aber auch bei uns Menschen aus eigener Erfahrung kennen.

Wenn du vom QR als einer Spezies sprichst, mit der du dich austauschst und die sich mit dir austauscht, spürst du danach eigentlich Veränderungen in dir? Denkst du anders?

Selbstverständlich. Die Gespräche und die Kontakte, die zwischen mir und den i:Codes entstehen sind mittlerweile sehr privat, sehr eng, manchmal im wahrsten Sinne des Wortes berührend. Es kommen noch nie vorher gestellte Fragen auf und es werden ganz überraschende Antworten gegeben.

Ich beschäftige mich mit diesen Neuheiten, als würde ich in der Tiefe eines Urwaldes auf eine fremde Population mit eigenen Bildern, Klängen, Zeichen und Ritualen stoßen.

Über diese direkten Einwirkungen hinaus gibt es noch einen anderen Aspekt. Ich frage mich, ob im engen Kontakt mit den QRs nicht auf längere Dauer auch gegenseitig Erbanlagen ausgetauscht werden. Inwieweit dringe ich in den QR und inwieweit dringt er in mich als Vertreter einer anderen Spezies ein?

Gos Micklem vom Department of Genetics der University of Cambridge hat 2015 mit seinem Team nachgewiesen, dass wir Menschen über den horizontalen Gentransfer bereits bis zu 145 Gene von Mikroorganismen übernommen haben. Das ist ein Transfer von Art zu Art! Warum soll so etwas nicht auch zwischen uns und dem QR stattfinden – das ist mehr als ein guter Ausgangspunkt für eine spannende SF-Story ;-)))

Lass uns über die dynamischen QRs sprechen, die man in deinen Büchern findet. Man gelangt in deinem Fall zu Videos, zu Soundclips, zu geschriebenen und/oder rezierten Texten. Wieso dieser Weg, will meinen: Wieso von einem alten Medium wie einem gedruckten Buch ausgehen, um den Weg ins Internet zu finden?

Die i:Codes sind immer mehr daran interessiert, sich mitzuteilen und auf ihre Umwelt einzuwirken. Sie bilden ab, klingen, singen, bewegen sich in Videos, verändern sich, sprechen, informieren und werden poetisch. Sie locken, schmeicheln, werden aber auch zickig, widersprechen, begehren auf, engagieren sich politisch, fluchen, machen Witze und zitieren Weisheiten. Wichtig ist: Sie werden klüger und immer gesprächiger.

Die i:Codes haben einen Vordergrund, der als Bild fröhlich bunt oder auch melancholisch getrübt sein kann, der phlegmatisch wartet oder fliegend dahineilt. Und sie haben einen Hintergrund, der Funktionen freisetzt wie ein Telefonat, eine SMS, eine E-Mail, der einen Standort per GPS-Daten definiert oder der sich mit dem Internet global verbindet. Dort warten Ereignisse, die für den Nutzer zu Erlebnissen werden.

Führt die Wahl dieses Weges – Print → QR-Code → Smartphone → Internet – deiner Ansicht nach dazu, etwas Positives für das gedruckte Buch zu bewirken?

Ich liebe das gute, alte, analoge Buch! Seinen Geruch, seinen Einband, sein Gewicht, seine Prägungen, das Blättern der Seiten. Das Buch hat mich seit meiner Kindheit begleitet. Das

8 Michael Weisser (Hrsg.), »neugierig:denken! Interviews und Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik«. Die|QR|Edition, Edit 5, Murnau am Staffelsee, September 2016.

10 Buchcover: Michael Weisser, Die SF-Triologie bei Endeavour Press Ltd., London, als E-Book-Serie ab Juli 2016: »Syn-Code-7« (Triologie Edit 1), Erstveröffentlichung als Print bei Phantastische Bibliothek Suhrkamp 1982; »Dig-It« (Triologie Edit 2), Erstveröffentlichung als Print bei Phantastische Bibliothek Suhrkamp 1983; »Off-Shore« (Triologie Edit 3), Erstveröffentlichung als Print bei Corianverlag 1984 und Heyne 1987; Neuausgaben im Print erscheinen im Juli/August 2018 bei p.machinery, Murnau am Staffelsee.

11 Siehe: www.dieQRedition.pmachinery.de

12 Siehe: www.QR-Lab.de – Das Forschungsprojekt. Ab Mai 2016.



QR-E-Book-Triologie SF-Romane bei WhitePaperCollection, 2017

neue Hybridbuch verbindet Worte mit Bildern, denn das analoge Buch ist klug und geht eine Symbiose mit den digitalen Kräften unserer Zeit ein. Es wird zum Hybridmedium, das den Nutzer in die globale Welt des Internets hineinsurfen lässt.

Und wie stehst du zum E-Book als neues Medium?

Endeavour Press Ltd., einer der führenden, unabhängigen, digitalen Verlage mit Sitz in London, verlegt meine drei SF-Romane »Syn-Code-7«, »Dig-It« und »Off-Shore« (erschieden bei Suhrkamp, Corian und Heyne) als E-Books in der Kindle Edition.¹⁰

Die Triologie beschäftigte sich bereits Anfang der 1980er Jahre mit den tragenden Kräften Gentechnologie, der Computertechnologie und Energietechnologie. Interessant ist, dass i:Codes kurzerhand die Titel der Covers dieser neuen E-Books erobert haben. Und man wird sie auch im Innenteil finden, sodass ein Nutzer den Roman auf dem E-Book-Reader in Schwarz-Weiß liest, mit seinem Smartphone die i:Codes scannt und darüber parallel zum Buch in das Internet zu multimedialen Ereignissen kommt. Diese Filme, Klänge oder Musikkompositionen sind auf den jeweiligen Romaninhalt abgestimmt.

Doch dies ist nur ein Beispiel für die Dynamik der Codes. Generell kann man die Tendenz erkennen, das sie zunehmend nicht nur in der analogen Welt verbreiten, sondern mehr und mehr auch in ihre eigene Welt der digitalen Daten eindringen.

Diese sichtbare Entwicklung ist nicht spekulative Science-Fiction, sondern reale Gegenwart, und ich vermute, dass sie immer mehr unsere Zukunft gestalten wird!



Bilden diese QRs eine eigene Generation? Haben die E-Book-Codes eine eigene Gestaltqualität?

Nein – das kann man nicht sagen. Es sind verschiedene Formen früher Generationen, die auch in der aktuellen E-Book-Technologie nur in Schwarz-Weiß erscheinen können.

Hier geht es um die Tendenz der i:Codes, immer weiter in den Lebensalltag zu dringen und als Interface zwischen analog und digital aber auch zwischen digital und digital zu vermitteln.

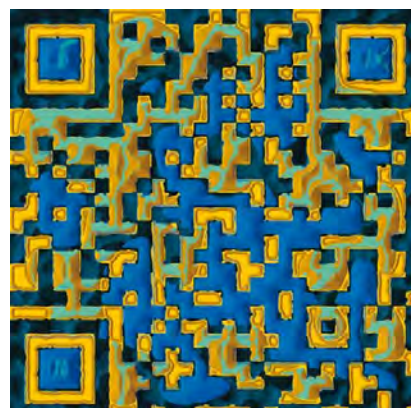
Neue Generationen werden sich in jedem Fall bilden. Wer weiß, was dieser wachsenden Familie der i:Code-Identitäten künftig noch alles einfällt.

Im Moment gibt es eine neue Tendenz. Die Codes beginnen sich zu verkleiden, sie verschmelzen, gehen Verbindungen mit verschiedenen Stoffen ein. Eine »EditionSeidenTücher« ist gedruckt, dazu entstehen magisch wirkende Silberbroschen, die in phantastische Welten führen ...

Was ist geschehen? Genauer gefragt: Was zeichnet die neue Generation aus? Was macht sie besonders?



15G »Edition Mode«, 201



»amoibo« 2015ff – Scan mit i-nigma

In gewisser Weise ja. Sie pflegen sich, schönen sich, sie fordern mich als Freund und Begleiter auf: »pimp us up!«

Was bietet sich da besser an, als zum Beispiel Stoffe für »Mode« zu besetzen und mit ihrem Dekor zu überziehen. Hemden werden von Menschen getragen, Hemden liegen direkt auf der Haut, sie sind geradezu die zweite Haut. Näher kann man dem Menschen und seinen Geschlechtern Mann und Frau und allen Varianten dazwischen kaum kommen. Der Mensch bewegt sich und mit ihm die i:Codes auf seinem Hemd ...

Damit sind die QRs in Form der i:Codes aus der Welt der wirtschaftlichen Effizienz in die Welt der kulturellen Prägnanz gekommen. Das ist in meinen Augen ein sehr cleverer Schachzug der neuen Generationen, es spricht für die Inspirationskraft und die nachhaltig wirkende Kreativität der QR-Matrix, denn das Hemd oder das Halstuch bietet als zweite Haut nicht nur eine Funktion des Schutzes, sondern auch eine Funktion der visualisierten Identität. Was das bildhafte T-Shirt geworden ist, kann auf eleganter Ebene das QR-Hemd werden: ein Zeichen von persönlichem, ganz eigenwilligem Ausdruck für seinen Träger.¹¹

Wie soll es den Codes gelingen, aus dem Stadium des Prototyps in die kommerzielle Serie zu kommen? Gibt es in deinem Umfeld Verbündete auf diesem Weg?

Als ich im Herbst 2015 begonnen habe, für ein neues Buch über das künstlerisch-kreative, assoziative, non-lineare Denken zu recherchieren bin ich im Internet auf Menschen gestoßen, die Kreativität nicht nur denken sondern auch leben. Mit diesen Menschen aus den Bereichen Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik habe ich über eMail Interviews und Dialoge geführt. Dabei bin ich auch auf das immer aktuelle und bleibend spannende Thema »Mode« gestoßen.⁸

Und hast du eine Prognose, was in Zukunft noch kommen wird?

Die i:Codes wollen nicht mehr nur in Isolation unter sich bleiben, sie wollen nicht mehr im »white-cube« einer Galerie oder eines Museums passive Objekte der Anschauung bleiben. Sie wollen agieren und teilhaben am bewegten Leben in einer sich bewegenden Welt.

Als Künstler unterstütze ich diese Bewegung und versuche immer wieder Grenzen zu versetzen. Die Symbiose zwischen den QRs und mir hat das Projekt i:Codes inspiriert. Warten wir ab, wie sich das Thema »Mode« entwickelt ;-)))

Im gerade gegründeten www.QR-Lab.de wird intensiv zu diesen Fragen geforscht und veröffentlicht.¹²

Letzte Frage: Was ist nach deiner Erfahrung die beste App, um QR-Codes oder auch deine gestalteten »i:Codes« optimal lesen zu können?

Die kostenfreie App inigma ist für alle Betriebssysteme mit Abstand der beste QR-Reader gefolgt von Optiscan und Qrafter!

Dieses Interview ist erschienen in: Michael Weisser, »neugierig:denken! – Interviews & Dialoge zum künstlerisch-kreativen und non-linearen Denken mit Persönlichkeiten aus Kultur, Wissenschaft, Wirtschaft und Politik«, Die|QR|-Edition, Edit 5, p.machinery, Murnau am Staffelsee, September 2016, Softcover: ISBN 978 3 95765 070 2; Hardcover: ISBN 978 3 95765 071 9. Weblinks: www.MikeWeisser.de, www.QR-Lab.de

Wolf Welling

DIE WÄCHTERIN

AndroSF 75, p.machinery, Murnau, Februar 2018, 308 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 123 5, E-Book: ISBN 978 3 7438 5636 3

Mehr als ein spannender Sci-Fi-Krimi – und daher nicht nur für Fans des Genres zu empfehlen!

Wolf Welling ist in der Sci-Fi-Literaturszene längst kein Unbekannter mehr.

Nach einigen Erzählungen und Kurzgeschichten hat er jetzt »Die Wächterin«, seinen ersten Roman, veröffentlicht. Um es vorwegzunehmen: Mich hat dieses Buch von Anfang bis Ende so in seinen Bann gezogen, dass ich es quasi in einem Rutsch durchgelesen habe. Es ist ein echter *Pageturner*, denn Welling kann – und ich finde, dass das in der heutigen Zeit tatsächlich selten geworden ist! – richtig gut erzählen, so, dass es einen fesselt und man das Gefühl hat, in einem sehr spannenden Film zu sein. Ich jedenfalls war von der ersten bis zur letzten Zeile mittendrin in der Geschichte von Ayra, die *die Wächterin* ist: der einzige Mensch auf dem unbewohnten und öden Wüstenplaneten X-915-B, einem Außenposten des Universums. Dorthin ist sie geflohen vor ihrem Arbeitgeber, einer ominösen Firma, die ihre Kunden auf neurobiologischer Ebene zu manipulieren weiß, und vor ihrer ebenso schwierigen wie untreuen Partnerin Miriana. Deren Verhalten lässt sofort an eine Borderlinestörung denken, eine psychische Erkrankung, die offensichtlich auch im nächsten Jahrtausend, in dem die Geschichte spielt, noch virulent ist – trotz aller technischen und digitalen Möglichkeiten des Zeitalters: Ayra hat sich zum Beispiel Flügel an ihren Körper operieren lassen, um den Planeten aus der Luft zu erkunden, und ihr Gesellschafter, der Android Robbie, trägt Züge ihres ehemaligen Liebhabers Robert. Kurz vor dem geplanten Ende ihrer 30jährigen »Dienstzeit« – zu diesem Zeitpunkt setzt die Romanhandlung ein – sieht sich die Wächterin plötzlich einer Reihe mysteriöser, ja bedrohlicher Ereignisse ausgesetzt, die keinen rechten Sinn ergeben und sie an ihrem Verstand zweifeln lassen. Was geschieht hier?, fragt sie sich mehr als einmal. Ist das überhaupt real? Wenn ja, wer will ihr

schaden, trachtet ihr gar nach dem Leben, zumal sie der einzige auf X-915-B lebende Mensch ist? Oder ist alles Seltsame, das ihr plötzlich passiert, nur Einbildung und Folge ihrer jahrzehntelangen Vereinsamung? Leidet sie vielleicht an den Spätfolgen der seltsamen Psi-Experimente, denen sie bei ihrem ehemaligem Job auf der Erde ausgesetzt war. Hat man ihr damals etwas in ihr Gehirn eingepflanzt, das sie jetzt unter Halluzinationen leiden lässt?

Ayras Erinnerungen an ihre Vergangenheit dreißig Jahre zuvor auf der Erde bilden einen zweiten, nicht minder packenden Erzählstrang, der kunstvoll mit der Haupthandlung verwoben ist und schließlich einen Schlüssel für die Aufklärung der unheimlichen Ereignisse zu liefern scheint ...

Abgesehen von dem wirklich großartig gelungenen Spannungsaufbau, der jedem guten Krimi Ehre machen würde, besticht Wellings Roman durch seine dystopischen Ansätze, die verstörend und gruselig sind ... Ich hoffe, dass es nicht so kommt, wie er es beschreibt ..., allein die Vorstellung, es könnte so sein, lässt mich erschauern ... Noch eine weitere Interpretationsebene erschloss sich mir beim Lesen – eine vielleicht sehr individuelle, die sich am besten über eine Frage wiedergeben lässt, die mich – abseits jeder Science-Fiction – in meinem realen Leben hier und jetzt gerade zufällig persönlich beschäftigt: Was bleibt von einem übrig nach so vielen Jahren (notwendiger) Anpassung an die Gegebenheiten eines (Berufs-) Daseins? Ist der Wüstenplanet nicht vielleicht nur eine (kluge!) Metapher für die Entfremdung von uns selbst und unseren ursprünglichen Bedürfnissen? Ob das überhaupt eine weitere bewusste Intention des Autors war oder es sich unbewusst in die Geschichte hinein geschlichen hat oder allein ich das für mich herausgelesen habe, mag getrost dahin gestellt bleiben. Es gehört nun mal zum Wesen guter literarischer Texte, dass sich ihre Wirkung verselbständigt, weil sie dem Leser jene wichtige Leerstelle bieten, die er mit seinen Vorstellungen, seiner Phantasie füllen kann. Auch das ist Welling mit seinem ebenso intelligenten wie unterhaltsamen Sci-Fi-Thriller vortrefflich gelungen.

(Littera aka Adele Stein, www.azon.de/gp/review/RCC3U8WOH76VQ)



Wolf Welling Die Wächterin



Willi Hetze

DIE SCHWÄRMER

salomo publishing, Softcover, 376 Seiten, ISBN 978-3 941757 84 4

Der Autor stellt uns seinen Hauptprotagonisten Teo schon als Kleinkind vor. Das ist von Bedeutung, um sein späteres Verhalten zu verstehen. Die Handlung beginnt gemächlich und ist auf den ersten Blick nicht gleich als SF zu erkennen.

Teo eifert bei der Berufswahl seiner Mutter nach und wird Postbote. Die Probleme beginnen, als vom Hauptpostamt keine Briefe mehr kommen. Telefonate werden nicht angenommen, Briefe nicht beantwortet. Teos Mutter will wissen, was los ist und schickt ihren Sohn in die Hauptstadt. Sie meint, es könne ihm dabei helfen, endlich selbstständig zu werden. Teo fühlt sich im Elternhaus sehr wohl und sieht keine Veranlassung, dort auszuweichen. Aber seine Mutter enttäuschen möchte er auch nicht und so nimmt er den Auftrag an und verweist zum ersten Mal.

In der Hauptstadt beginnt dann die eigentliche SF. Die Stadt erneuert sich ständig. Die Straße, auf der man gestern noch ging, gibt es heute schon nicht mehr. Alles ist permanent in Bewegung und das verwirrt den armen Teo ohne Ende. Er fragt sich, wie die Bewohner sich in dieser Welt überhaupt zurechtfinden können, und bekommt heraus, dass sie sich mittels Funknerv in Schwarmwesen verwan-

delt haben. Jeder im Schwarm weiß alles, was im Schwarm bekannt ist. Dort werden Erinnerungen abgelegt, man findet Straßenpläne und kann sich darüber auch austauschen und finden. Selbst wenn man stirbt, kann man sein Wissen vorher einspeisen, damit es erhalten bleibt.

In der Stadt lernt Teo einen Verfechter dieses Systems kennen, der nur die Vorteile sieht, aber auch einen »Analogen«, der vor dieser Entwicklung warnt. Er verbringt seine erste Nacht mit einer Frau, in die er sich prompt verliebt.

Nach langem vergeblichen Suchen ist er überzeugt, das Hauptpostamt nur mithilfe eines Funknerven zu finden und schluckt ihn. Und tatsächlich wird er fündig. Allerdings wurde das Amt geschlossen, weil es überflüssig ist, wenn jeder sich mit jedem austauschen kann. Der Obrigkeit sieht keine Eile geboten, die Provinz in den Schwarm aufzunehmen.

Teo kehrt nach Hause zurück und weiß selbst noch nicht so genau, was er von dieser Entwicklung halten soll. Dennoch vermisst er den Empfang des Schwarmwissens, den er zu Hause noch nicht abrufen kann. Zu gerne würde er nach der Frau suchen, die als Journalistin arbeitet und ihn nach der gemeinsam verbrachten Nacht ohne Abschiedsworte verließ.

Im Dorf stoßen seine Neuigkeiten auf geteilte Reaktionen; einige sagen, sie würden sich dem Fortschritt verweigern, andere sehen große Chancen darin.

Bevor er noch alle Empfindungen teilen kann, bricht ein Krieg aus, der auch vor der Provinz nicht halt macht. Als Teo einen Bericht der Journalistin von der Front sieht, beschließt er, sie dort zu suchen. In diesem Krieg geschehen seltsame Dinge, über die ich nicht mehr verraten möchte.

Der Autor bedient sich einer bildhaften Sprache und davon bin ich nur bedingt Fan. Ich habe viele Storys gelesen, in denen die Autoren es überreiben, nicht können und mich damit abschrecken, teilweise sogar verärgern. Das ist mir in diesem Roman nicht ein einziges Mal so gegangen. Hetze beherrscht diesen Stil, jedes seiner Bilder passt und ich bin oft hängen geblieben und dachte, das er bestimmte Passagen sehr schön ausge-

drückt hat. Hinzu kam, dass der Autor in der Gegenwart ganz genau so gekonnt schreibt, wie in der Vergangenheit. Kaum war ich mir einig, dass mich kaum ein Autor im Präsens so wenig genervt hat, wie Hetze, musste ich feststellen, dass er die Zeit längst gewechselt hatte, ohne dass es mich im geringsten gestört hätte.

Die Gefahren der Digitalisierung sind zwar Thema, aber nicht von einem Autoren, der alles besser weiß und den Finger hebt, sondern von einem, der den Leser dazu bringen möchte, nachzudenken, wo die Grenzen gezogen werden sollten.

Die Freitaxis, die jeder immer und überall anfordern und benutzen kann, kamen mir vor wie eine Idee, die vielleicht irgendwann einmal umgesetzt werden könnte.

Das Buch bekommt von mir 5 von 5 Sternen, ich kann es jedem SF-Fan empfehlen, aber auch Personen, die gerne Stoffe lesen, die sich einer schönen Sprache bedienen. Man merkt dem Text an, dass jede Stelle, jeder Vergleich sehr sorgfältig überdacht und formuliert wurde. Wie ich eingangs erwähnte, fängt das Buch gemütlich an. Hektisch wird es nie, dennoch schafft es der Autor, eine gewisse Spannung aufzubauen. Man möchte wissen, was Teo widerfährt und auch herausbekommen, was es mit diesem seltsamen Krieg auf sich hat. Solche Romane findet man selten.

(Marianne Labisch)

Weil mir das Buch so gut gefallen hat, habe ich den Autoren interviewt:

MAR:ANNE LAB:SCH :INTER- V:IEWT W:ILL: HETZE

Hallo, Willi, stellst du dich den Lesern bitte kurz vor? Wo kommst du her, was hast du gelernt, und was arbeitest du? Wie bist du zum Schreiben gekommen und ergänze bitte, was dir sonst wichtig ist.

Ich lebe in Dresden und habe hier Soziologie studiert, danach in Erfurt promoviert. Hauptberuflich arbeite ich derzeit an der TU Dresden in einem Forschungsprojekt, bin nebenberuflich aber noch Berater in der Verlagsbranche. Ich engagiere mich auch für die



Literaturszene in der sächsischen Landeshauptstadt, leite einen Autorenverein und die monatliche Schreibwerkstatt.

Ich weiß nicht, ob ich zum Schreiben oder das Schreiben zu mir gekommen ist. Das Bedürfnis war immer da und wurde familiär gefördert. Meine Eltern finanzierten mir nach dem Abitur einen Fernlehrgang zum belletristischen Schreiben. Dabei habe ich meinen Mentor Rolf Bergmann kennengelernt. Jenseits des Handwerks hat er mir die künstlerische Dimension von Literatur nahegebracht und mir bei der Vernetzung geholfen. Und wie es bei Netzen ist, bleibt man darin hängen.

Ich möchte mich mit dir über dein Buch, die Schwärmer, unterhalten, ohne zu viel vom Inhalt zu verraten. Bitte brems mich, wenn ich den Inhalt vorwegnehme. Als Erstes wüsste ich gerne, wie du in einem SF Roman ausgerechnet auf einen Postboten gekommen bist, obwohl heute schon abzusehen ist, dass es sie wahrscheinlich nicht mehr lange geben wird, oder sie sehr viel weniger zu tun haben werden.

Gerade deshalb. In der Figur des Postboten lässt sich alles verkörpern, worum es im Roman geht. Da ist zum einen der Wandel der Kommunikation: Aus der dinglichen Nachricht, dem Brief, ist eine geisterhafte Mail geworden. Zum anderen steht der Postbote beispielhaft für jene Menschen, die durch Digitalisierung und Automati-

sierung beruflich funktionslos werden. Darüber hinaus stiften Postboten Verbindungen zwischen Menschen und ihren Lebenswelten – die große Aufgabe für Teo, den Protagonisten.

Die Stadt, die sich immer wieder neu formt, steht die als Sinnbild für die Zeit, in der wir leben, weil auch im Hier und Jetzt sich sehr vieles schnell entwickelt und die Menschen oft das Gefühl haben, nicht mehr mitzukommen?

In einer solchen Stadt zu leben, heißt tatsächlich, sich ständig neu orientieren zu müssen, allerorts mit Fremdem konfrontiert zu sein und jederzeit die Erfahrung zu machen, sich irgendwo nicht auszukennen. Aber nicht mit jeder einzelnen Technologie muss man umgehen können, umgehen können muss man mit dem Wandel an sich. Manche Menschen sind wissbegierig und nehmen diese Herausforderung an, andere fühlen sich überfordert und werden aggressiv. Anpassungsfähigkeit und Veränderungsbereitschaft verlangen nun einmal die Erkenntnis, dass man nicht so bleiben kann, wie man ist. Man muss sich infrage stellen. Das erfordert Bescheidenheit. Andererseits hat jeder auch das Recht, an Ort und Stelle zu verweilen, solange er anderen nicht dabei im Wege steht.

Der Erfinder oder Mitbegründer der Schwarmbildung ist in deinem Roman einer der größten Skeptiker. Wünschst du dir in der Realität auch, dass gewisse Entwicklungen nach einer Weile kritisch

hinterfragt würden? Wenn ja, welche zum Beispiel?

Die kritische Begleitung technologischen Entwicklungen ist meines Erachtens von Anfang an notwendig. Sie sollte aber Korrektur, nicht Hemmnis sein. Mich treibt vor allem der Verfall der Kommunikationskultur um, den wir im Bereich Social Media erleben müssen. Die Dynamik der politischen Willensbildung im Netz ist gänzlich verschlafen worden. Es ist zwar bei jeder Neuerung im Alltag so, dass Menschen erst einmal aushandeln müssen, welche Normen gelten und wie man sich verhalten sollte. Wir dürfen es aber nicht den Rüpel und Hetzern überlassen, diese Standards zu definieren.

In dem Punkt stimme ich vollkommen mit dir überein. Ich denke, die neue Datenschutz-Grundverordnung war als solch ein Mittel gedacht. Allerdings sieht es für mich im Moment so aus, als seien in erster Linie die betroffenen, von denen keine Gefahr ausging. Es sind etliche kleine Blogs vom Netz gegangen, Kommentar-, Like- und Teilfunktionen wurden außer Kraft gesetzt. Die großen Unternehmen finden womöglich wieder Schlupflöcher. Ich sehe also schon, dass die Politik sich Gedanken macht, aber schießen Politiker nicht oft übers Ziel hinaus?

Es gibt durchaus politischen Aktivismus, der kaum sachlich gerechtfertigt ist, sondern nur zur Öffentlichkeitsarbeit dient und das Gefühl vermitteln soll, dass sich jemand um ein Problem kümmert. Das ist besonders in der Sicherheitspolitik zu beobachten, wo Gefühle besonders wirksam sind. Und sicherlich zeigt sich manchmal auch, dass die von Politikern und Juristen entwickelten Lösungen in der Anwendung neue Probleme verursachen – besonders bei so komplexen Normen wie der DSGVO. Bei Letztgenannter liegt meines Erachtens aber das größte Problem in der Kommunikation. Man verlangt, dass jeder Laie 99 Artikel mit 173 Erwägungsgründen zu einer juristisch anspruchsvollen Materie umsetzt, die nur Fachleute vollständig durchdringen. Das überfordert und erzeugt Verunsicherung. Lieber nehmen viele ihr Angebot ganz vom Markt oder stellen die Arbeit ein, als sich dem Risiko der Abmahnung auszusetzen. Die Angst reicht weiter als das Gesetz. Dabei hat die Recht-

sprechung durchaus Möglichkeiten, überschießende Regelungen teleologisch zu reduzieren, d. h. Fälle, die von einer Norm erfasst werden, obwohl der Normzweck sie gar nicht erfassen soll, von der Geltung auszunehmen. Die Unsicherheit wird deshalb anhalten, bis sich herauskristallisiert, wie die Rechtsprechung die DSGVO handhabt.

Steht der Schwarm für das WWW?

In gewisser Weise. Der Schwarm ist aber mehr als das Web. Die Daten, die man im Schwarm abrufen kann, haben eine sinnliche, synästhetische Dimension. Man stelle sich vor, man könnte sich über das World Wide Web Wahrnehmungen ins Hirn und Empfindungen ins Herz laden.

Oh. Im Moment bin ich froh, dass es noch nicht so weit ist. Stell dir vor, der Hass trifft ungefiltert in unsere Herzen, wir fielen tot um.

Aber ich sehe schon heute, wie einige Personen andere per Handy überwachen. Auch das ist für mich schon grenzwertig. Gut, wenn Eltern sich vergewissern wollen, dass ihre Kinder auch wirklich dort sind, wo sie sein sollten, kann ich noch verstehen, aber schon, wenn der Arbeitgeber nachsieht, wo seine Angestellten sich aufhalten, ist das schon nicht mehr lustig.

Man denke auch an die rechtswidrige Funkzellenabfrage 2011 in Dresden. Die Polizei verletzte damals die Freiheitsrechte tausender Bürger. Die Balance von Kontrolle und Freiheit ist schwierig zu halten. Die Gesellschaft schwankt auf diesem Seil und rudert mit den Armen. Mit Sorge beobachte ich, dass wir mit jedem Schritt stärker zu taumeln scheinen.

Wenn das WWW für den Schwarm steht, dann könnte der Krieg für die ganzen Fake-News stehen, oder?

Er ist das, wohin uns eine Filterblase aus Skandalisierung, Angst und Hass führen kann, wenn die Kriterien für richtig oder falsch verwischt werden und jede Behauptung unantastbar wird, weil man sie zur freien Meinung verklärt.

Ja, mir ist auch schon aufgefallen, dass immer mehr geschwungene Parolen bei Gegenwind flugs zur eigenen Meinung deklariert werden. Worin unterscheiden sich Parolen von freien Meinungsäußerungen deiner Meinung nach?

Parolen sind oft pointierte und sehr vereinfachte Meinungsäußerungen, die sich leicht übernehmen lassen. Die Bereitschaft, sie bei Gegenwind zu hinterfragen, ist nicht immer gegeben. Dann ist es ein taktischer Trick, das Recht auf freie Meinungsäußerung zu einem Recht auf Widerspruchsfreiheit zu überdehnen. Stößt man auf Kritik für das, was man gesagt hat, stilisiert man sie zur Kritik hoch, dass man überhaupt etwas gesagt hat. Statt kompliziert auf die inhaltliche Ebene einzugehen und sich argumentativ zu behaupten, kann man sich einfach zum Opfer erklären. Das dient letztlich dazu, Widerspruch zu unterbinden. Ich habe sogar Wortführer erlebt, die aus dem Recht auf freie Meinungsäußerung eine Klage darüber ableiteten, dass man ihnen nicht zuhören oder ihre Meinung nicht erwünscht sei. Ihnen kam nicht in den Sinn, dass auch der Widerspruch von der Meinungsfreiheit gedeckt ist und erst recht jeder frei ist in der Entscheidung, wessen Meinung er hören möchte und wessen nicht.

Was denkst du, wie könnte die Menschheit auf das vorbereitet werden, was mit der Digitalisierung auf uns zu kommt?

Digitalisierung und Automatisierung muss man zusammen denken. Menschen brauchen Raum und Zeit, diesen Prozess und seine Vorteile für sich zu entdecken, sich mit Freude mit den neuen Möglichkeiten vertraut zu machen. Da dieser Prozess vor allem aus der Wirtschaft vorangetrieben wird, von der kaum zu erwarten ist, dass sie knappe Ressourcen wie Raum und Zeit bereitstellt, kann es nur eine sozialstaatliche Aufgabe sein, die Neuorientierung konfliktfrei zu ermöglichen. Es müssen frühzeitig Rezepte gegen Druck, Überforderung und Angst bereitliegen. Dazu muss man aber agieren, nicht reagieren.

Wie stellst du dir das vor? Wie kann der Staat den Menschen die Angst nehmen? Müsste er dazu nicht selbst erst einmal ein Konzept haben? Denkst du, das wäre vorhanden?

Es mag sein, dass intern bereits eifrig an Konzepten gearbeitet wird, sie aber noch nicht öffentlichkeitsreif sind. Jedenfalls habe ich noch keine Kenntnis von einer staatlichen Strategie. Man sollte sich jedenfalls beeilen, denn die Fragen werden lauter und die

Zeit drängt. Angst nimmt man, indem man Menschen in schwierigen Situationen nicht alleine lässt. Sie dürfen nicht das Gefühl haben, dass die strukturellen Umbrüche auf den Schultern des Einzelnen lasten. Hier wird man mehr fördern müssen und weniger fordern können.

Schlaue Leute wie David Precht und Ranga Yogeshwar warnen seit langer Zeit vor den Veränderungen und den daraus resultierenden Gefahren. Schenkt man ihnen zu wenig Aufmerksamkeit? Herrscht immer noch der Aberglaube, es würde schon nicht so schlimm kommen?

Es gibt viele Politiker, die sich intensiv mit dem Thema auseinandersetzen, die hart an Ideen arbeiten, wie der gesellschaftliche Wandel gelingen kann. Sie sind nur nicht immer in den verantwortlichen Positionen. Vielmehr rollt ein weltumspannender Prozess auf uns zu, dessen Gestaltung vor allem jenen anvertraut ist, deren politische Aktivitäten allein vom Bedürfnis nach Abschottung bestimmt zu sein scheinen. Ich habe Zweifel, ob konservative Denkweisen die notwendige Innovationskraft aufbringen können, um den sozialen Verwerfungen vorzubeugen, die Precht und Yogeshwar prognostizieren.

Wie wird die Gesellschaft deiner Meinung nach aussehen, wenn alle Prozesse digitalisiert worden sind?

Vieles wird sich digitalisieren bzw. automatisieren lassen, aber nicht alles – zumindest nicht mit einem Schlag. Das wird zur Konsequenz haben, dass ganze Berufsgruppen in eine prekäre Lage geraten, andere nicht. Das erzeugt Verunsicherung, eine wachsende Ungleichheit und folglich Verteilungskonflikte. Sicher entstehen auch neue Berufe, aber es ist schwer abzuschätzen, ob die verloren gegangenen Stellen dadurch vollkommen ersetzt werden können. Aber da Menschen nicht beliebig formbar sind, werden auch Umschulungsmaßnahmen an ihre Grenzen stoßen, vom Bedarf ganz zu schweigen. Möglich ist sogar, dass dieser Umbruch so weitreichend ist, dass der Zusammenhang zwischen Einkommen und Arbeit grundlegend infrage gestellt wird. Noch gibt es einen Unterschied zwischen menschlicher Arbeitskraft und maschineller. Deshalb zahlt man dem Menschen Lohn,

der Maschine nicht. Aber was ist, wenn der Unterschied fällt oder Menschen nur noch erledigen, was die Maschinen übrig lassen? Warum eigentlich sollte es notwendig sein, trotz der immensen wirtschaftlichen Effizienzsteigerung und der gewaltigen maschinell erzeugten Überschüsse die Existenz des Menschen an seine – zunehmend irrelevanter werdende – Arbeitskraft zu binden? Wenn uns Maschinen Arbeiten erleichtern und abnehmen, warum gewinnen wir trotzdem nicht mehr Freiheit? Das sind für mich wichtige Fragen, die diskutiert werden müssen.

Mein Mann hat schon vor weit über dreißig Jahren so etwas wie eine Maschinensteuer gefordert. Könnte das ein erster Schritt in die richtige Richtung sein? Oder wird dann wieder gejammert, dass die Industrie abwandert?

Dieses Argument wird stets vorgebracht; es trifft ja auch zu, dass dadurch die Produktionskosten steigen, während sie woanders niedriger wären. Auf der anderen Seite stehen deutlich sinkende Kosten durch den geringeren Personalbedarf, wodurch sich die Belastung wieder relativiert. Es gibt aber auch andere Standortfaktoren wie Infrastruktur, Knowhow, Synergienetzwerke, innovatives und kreatives Denken und die Verfügbarkeit spezialisierter Dienstleistungen, etc. Wenn in der Gesamtabwägung der Standortfaktoren die finanzielle Belastung der Unternehmen sensibel und mit Augenmaß erfolgt, mache ich mir keine allzu großen Sorgen vor Abwanderung – zumal man auch bei der Besteuerungsgrundlage ansetzen kann. Werden Steuern dort erhoben, wo der Unternehmenssitz ist, oder dort, wo der Umsatz generiert wird? Letztlich könnte das produzierende Gewerbe aber generell an Einfluss verlieren, wenn es weniger Menschen beschäftigt. Stellenstreichungen sind kein Druckmittel mehr, wenn man in einer Fabrikationshalle nur ein Dutzend Arbeitnehmer angestellt hat.

Besteht deiner Ansicht nach die Gefahr oder der Segen, je nachdem wie man es nimmt, dass wir irgendwann erkennen, dass wir zu weit gegangen sind, oder meinst du Fortschritt lässt sich nicht aufhalten?

Abgesehen von der Frage, ob man die Entwicklung überhaupt aufhalten sollte: Die staatlichen Strukturen sind

gar nicht fähig dazu. Für die Einhegung eines globalen Phänomens bräuchte man ein globales, verbindliches Regelwerk. Derzeit sind wir aber von globaler Einigkeit weiter entfernt denn je, von Verbindlichkeit erst recht. Selbst beim Klimawandel, dessen negative Folgen viel klarer sind, ist das nicht möglich. Der Endpunkt mag unausweichlich sein, aber es liegt an uns, eine gute Route dorthin zu wählen und auf unsere Schritte zu achten. Denn auf dem richtigen Weg kann man gar nicht zu weit gehen.

Wir Autoren haben die Möglichkeit, mit unseren Geschichten auf Gefahren aufmerksam zu machen. Siehst du die Kunst da auch ein wenig in der Verantwortung?

Diese Verantwortung sollten Künstler schon deshalb wahrnehmen, um die Bedeutung ihres Schaffens zu behaupten. Doch Literatur, die sich auf die Gefahren konzentriert, sich auf Kritik am Neuen beschränkt, führt schnell zu konservativen Schlussfolgerungen und verharrt auf der Stelle, wendet sich gar zurück, anstatt eine utopische Bewegung zu vollziehen. Literatur hat aus meiner Sicht deshalb auch die Verantwortung, uns sensibel und hoffnungsvoll zu machen, dass wir es besser machen können und machen wollen, als es heute ist.

Siehst du es wie David Precht, dessen Meinung ich mich anschließe, dass das bedingungslose Grundeinkommen unausweichlich kommen wird? Und teilst du die Befürchtungen vieler, dass damit noch mehr Neid gesät wird und die Menschen nichts mit ihrer Freizeit anzufangen wüssten, wenn es käme?

Für mich liegt mehr Potenzial für Neid darin, dass einige Menschen von der Digitalisierung stark profitieren werden und andere in prekäre Lebensverhältnisse rutschen. Die Verteilungsfrage maschineller Wirtschaftseffizienz muss gestellt werden. Warum trägt maschinelle Arbeitskraft nicht ebenso zu den sozialen Sicherungssystemen bei wie die Sozialabgaben bei Lohnempfängern? Ich traue den Menschen außerdem zu, ihr Leben eigenverantwortlich zu gestalten. Es geht um mündige Bürger. Die Freiheit, nicht arbeiten zu müssen, ist auch kein Verbot von Arbeit. Dass Menschen aus freiem Willen tätig werden und nicht aus existenzieller Not heraus, sollte doch

vielmehr das Anliegen einer menschenfreundlichen Arbeitsmarktpolitik sein. Ob das Grundeinkommen kommt, wage ich nicht zu prognostizieren. Noch bin ich mir nicht sicher, ob vielleicht andere Modelle in Betracht kommen. Wenn es aber kommt, dann nur durch einen starken gesellschaftlichen Willen. Dieser setzt häufig einen akuten Leidensdruck voraus. Mit einer vorsorglichen politischen Entscheidung rechne ich nicht.

Zurück zum Buch. Die Romanidee geht zurück auf eine Novelle von dir. Worin unterscheiden sich Novelle und Roman? Und wie wurde aus dem Studenten Ferdinand der Postbote Teo?

Mir ist recht schnell aufgefallen, dass man aus einem kurzen Text nicht ohne Weiteres einen langen machen kann. Die Handlungsstränge müssen viel weiter reichen, brauchen also mehr Tiefe. Ich musste deshalb alles auf den Prüfstand stellen. So war das Novellenmotiv des Studenten, der in die Stadt kommt und die Universität sucht, für einen kurzen Text tauglich, weil es schnell erklärt ist. Romantiefe mit Bezug auf das übergeordnete Thema hat aber erst der Postbote, dessen provinzielles Verteilzentrum aufgrund einer neuen Kommunikationstechnologie geschlossen wurde und der sich auf die Suche nach dem Hauptpostamt macht. Die Namensänderung von Ferdinand zu Teo hat den Roman dann um ganze zehn Seiten verkürzt. Viele weitere Figuren sind zwar ebenso im Roman verblieben, sie haben aber nun andere Funktionen und Namen. Wer die Novelle kennt, wird sie zart durchschimmern sehen.

Wie kommt es, dass du dich einer so bildhaften Sprache bedienst?

Ich habe über sozialwissenschaftliche Verfahren der Filmanalyse meine Doktorarbeit geschrieben. Filmische Bildsprache ist mir daher sehr vertraut. Mein Szenenaufbau und die Sprache orientieren sich daran. Oft versuche ich, inhaltliche Zusammenhänge in einem Bild zu verschmelzen. Die Sehgewohnheiten aus der Filmkunst beeinflussen mithin die Literatur, die ich schreibe.

Musst du über deine Wortschöpfungen und Vergleiche lange nachdenken oder fliegen dir die einfach so zu?

Sowohl als auch. Es gibt natürlich diese Geistesblitze, aber oft ist es eine

lange Suche. Ich weiß dann in etwa, was die gesuchte Metapher leisten soll, welche inhaltlichen Dimensionen sie in sich vereinigen muss. Aber sie zu finden, ist vor allem dann schwierig, wenn man etwas Originelles sucht und Klischees suspendiert. Das ist durchaus eine schwierige Arbeit.

War es schwer für deinen Roman einen Verlag zu finden? Bist du über eine Agentur gegangen?

Eine Agentur musste ich nicht in Anspruch nehmen. Aufgrund meines Engagements für die Literatur in Dresden bestanden bereits Kontakte zu meiner Verlegerin, die mir gerne einen Vertrag gegeben hat. Wir haben schon bei der Dresdner Lesemesse »schriftgut« zusammengearbeitet. Netzwerke entstehen nicht von selbst – jedenfalls bei mir nicht. Viele meiner Kontakte haben sich durch jahrelange unentgeltliche Arbeit und mein Ehrenamt ergeben.

Die Resonanzen, die ich bislang gelesen habe, sind durchweg positiv und ich könnte mir gut vorstellen, dass der Roman nächstes Jahr auf etlichen Literaturpreis-Nominierungslisten stehen wird. Setzt dich das unter Druck oder beflügelt es dich?

Die positiven Rückmeldungen nehmen mir sogar sehr viel Druck. Ich wurde in den vergangenen Jahren von vielen Menschen unterstützt, u. a. von meiner Verlegerin und dem Literaturhaus Villa Augustin. Ich sah mich mit diesem Roman auch in der Pflicht, dieses Vertrauen zu rechtfertigen.

Wer nun durch die Rezensionen und das Interview neugierig geworden ist, wo kann er dich bei Lesungen treffen?

Nach der Sommerpause werde ich am 09.09.18 in Dresden auf Schloss Albrechtsberg lesen. Anfang nächsten Jahres besuche ich voraussichtlich Bremen und Hamburg. Aktuelle Informationen findet man dazu immer auf meiner öffentlichen Facebook-Seite.

Was ist bei dir als Nächstes geplant?

Im Herbst erscheint eine Anthologie mit meinem Kurzkrimi »Zeit der harten Erde« bei der edition krimi. Auch schreibe ich wieder verstärkt Kurzprosa, um vielleicht noch einen Erzählband zu machen. Vor allem aber arbeite ich am Plot für den zweiten Roman.

Vielen Dank für deine Zeit und das nette Gespräch, Willi. Ich wünsche dir für die Zukunft weiter viel Erfolg.



VORWORT

In der achten Ausgabe von Zwielight in den ANDROMEDA NACHRICHTEN möchte ich die Gewinner des Vincent-Preis 2017 benennen, zwei Horrormane sowie ein paar Neuerscheinungen vorstellen.

Douglas Wynne

DER TEUFEL VOM ECHO LAKE

Billy Moon hat Erfolg mit seiner Band in Japan, seine Plattenfirma heißt Gravitas und alles scheint gut für ihn zu laufen. Doch dies war nicht immer so, denn bevor er ein Star wurde, stand er am Abgrund und hätte sich fast von einer Brücke gestürzt. Ein Typ namens Trevor Rail hat ihn davon abgehalten seine Gitarre und auch sein Leben hinter sich zu lassen, und er will Billy zu dem verhelfen, was er wirklich ist: ein Star. Doch er kann das nur ohne seine bisherige Band schaffen. Und Billy muss einen Vertrag unterzeichnen, doch er hat das Gefühl, dass er dadurch seine Seele dem Teufel verkauft hat.

Als sein Vater stirbt, kehrt er nach Amerika zurück und beerdigt ihn. Mit

seiner Familie scheint er nicht viel anfangen zu können. Unterdessen sind die Vorbereitungen in den Echo Lake Studios in der Nähe von New York bereits in vollem Gange, denn Billy wird die nächsten 6 Monate dort verbringen, um sein neues Album aufzunehmen. Produziert von Trevor Rail. Eigentlich ist Brickhouse der Tontechniker dort vor Ort, doch dieser erleidet einen schweren Unfall, und der einzige, der die Session noch zu retten scheint, ist Jake, der eigentlich dort war, um etwas für sein Studium zu lernen. Nun muss er das Ruder übernehmen. Erst da merkt er, dass Rail alle Zügel fest in der Hand hält. Selbst eine Freundin Allison bekommt er nicht mehr wirklich zu Gesicht, da er bis spät in die Nacht am Aufnehmen ist. Und über allem scheint ein Geist zu schweben. Erst sind es Klaviertöne, später auch eine Frauengestalt. Der Sage nach gab es hier eine Orgelmeisterin, die von den Dorfbewohnern als Hexe verbrannt worden war, da ihr Spiel einfach zu orgiastisch gewesen sei. Und nun beginnt sie sich in die Aufnahmen einzumischen und Billy versucht seinen eigenen Teufel loszuwerden, ohne zu ahnen, mit welchen Mächten er sich hier eingelassen hat.

Ein Roman gemacht wie ein Rockmärchen. Illusion und Wahrheit, Klischee und Realität gehen Hand in Hand. Eine Geistergeschichte im Musikbusiness, einerseits gemächlich, andererseits blutig und spannend mit einer Prise Sex. Hervorragend!

Es scheint sich dabei die einzige Veröffentlichung des Autors auf Deutsch zu handeln. Ein Artikel von Douglas Wynne ist noch auf dem Phantastikon erschienen.

Das Buch ist von 2014 und nur noch antiquarisch sowie als E-Book erhältlich.

William Hjortsberg

ANGEL HEART

New York 1959: Der Privatdetektiv Harry Angel wird von dem mysteriösen Louis Cyphre beauftragt, den einst so erfolgreichen Schlagersänger Johnny Favorite zu suchen. Angel ahnt nicht, dass er einem Teufelsbetrug mit schrecklichen Konsequenzen auf der Spur ist. Kaum hat er die Suche aufgenommen, wird er mit makabren Voodoozeremonien und rätselhaften Ritualmorden konfrontiert. Angel verfängt sich immer tiefer in jenem unheimlichen Labyrinth, das fanatische Anhänger von Dämonenglauben, Teufelskult und Schwarzer Magie für ihn inszeniert haben ...

Der Roman erschien 1988 im Heyne Verlag, 2006 gab es noch eine Hardcoverausgabe bei Area. Angel Heart wurde mit Mickey Rourke und Robert De Niro verfilmt. Das Buch ist eine Mischung aus Krimi Noir in der Tradition eines Philipp Marlowe und verbindet dies mit Voodoomythen und Okkultismus. Der Roman ist spannend und geht unter die Haut und kann bedenkenlos empfohlen werden, ist aber nur noch antiquarisch erhältlich.

NEUIGKEITEN

Mike Wilson – »Rockabilly«: In einer amerikanischen Vorstadtsiedlung schlägt ein Meteorit ein und alles wird anders. Ganz anders. Auf dem Rücken des Schrottbastlers Rockabilly entfaltet ein Pin-up-Tattoo einen eigenen, mörderischen Willen. Während die fünfzehnjährige Nachbarin Suicide Girl, die am liebsten selbst ein Pin-up-

Tattoo wäre, Rockabilly heimlich seufzend beim Schaufeln zuschaut, schwillt eine ihrer Brüste ohne jeden nachvollziehbaren Grund an. Milch tropft aus der Brustwarze. Eine Milchpumpe muss her. Oder Zigaretten. Zur gleichen Zeit dreht ein Riesenbaby Runden um den Block, um sich seine Zwangsgedanken zu vertreiben. Der Einzige, der an diesem Abend noch einen halbwegs klaren Kopf behält, ist Bones, der Hund, der nach dem Einschlag des Meteoriten plötzlich in menschlicher Sprache denkt.

Das klingt nach einem guten Buch. Das Buch ist im Diaphanes Verlag erschienen, der bekannt ist durch die deutsche Veröffentlichungen des Autors J.G. Ballard (Millennium People, Crash).

Die Herbstvorschau von Fischer Tor ist verfügbar, dabei ist ein John Sinclair Roman: Dennis Ehrhardt: »Sinclair – Dead Zone«.

Die neue Sinclair-Reihe erzählt Geschichte des Geisterjägers völlig neu und von Anfang an. Sozusagen die Sinclair-Variante von »Perry Rhodan Neo«.

Verlagstext: London, Dezember 2017: An einem abgelegenen Kai explodiert die Baltimore. Eines der Opfer an Bord: Detective Inspector John Sinclair, der zum Zeitpunkt des Unglücks in einem Serienkillerfall ermittelte, in dem die Opfer bestialisch entstellt wurden. Sinclairs Tod wirft Fragen auf: Befand sich der Killer ebenfalls an Bord? Was hat Sinclair auf der Baltimore entdeckt?

Ein neuer Horrorroman von Thomas Finn ist bei Knauer erschienen: »Lost Souls«.

Die Archäologin Jessika Raapke ist eben erst mit ihrer Adoptivtochter

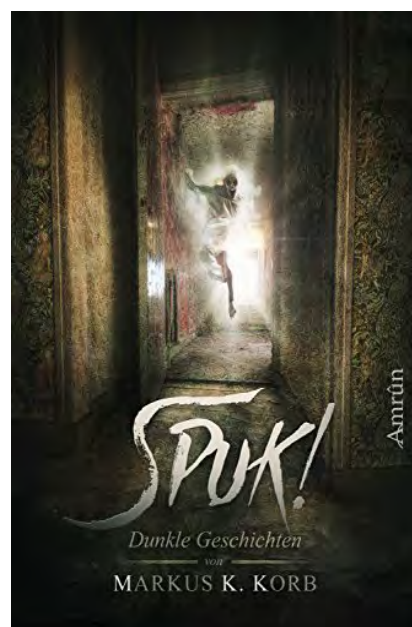
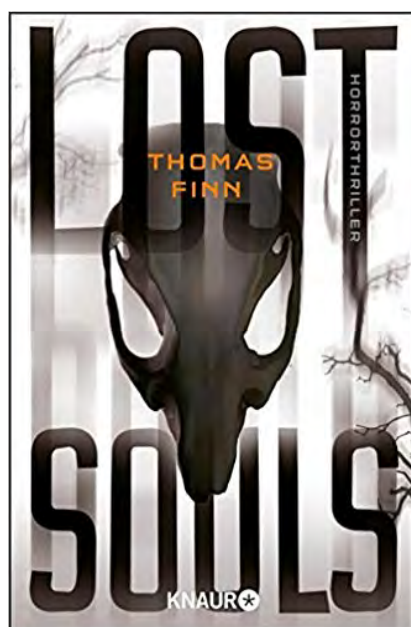
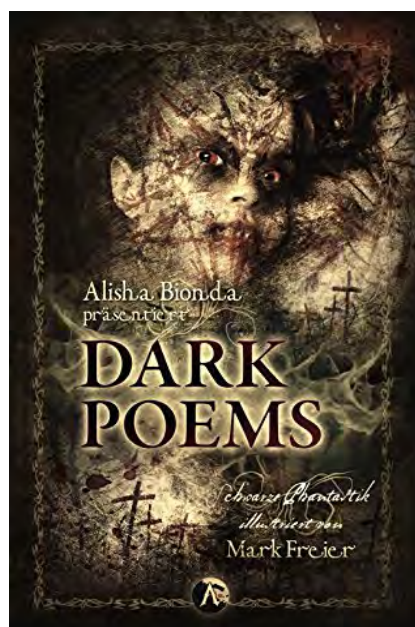
Leonie nach Hameln gezogen, als man sie bittet, einen unheimlichen Vorfall in der alten Kirche zu untersuchen: Bei Bauarbeiten wurde ein verborgener Sarkophag beschädigt, kurz darauf tötet ein riesiger Rattenschwarm einen der Arbeiter.

Jessika findet an dem Sarkophag, der vollkommen leer ist, eine halb zerstörte lateinische Bannschrift mit einem Hinweis auf den sagenumwobenen Rattenfänger. Während Jessika den historischen Hintergründen der Sage um den Rattenfänger von Hameln auf den Grund geht, ereignen sich überall in Hameln unheimliche Rattenübergriffe. Dann ist Leonie plötzlich verschwunden ...

Von Jean-Christophe Grangé erscheint Ende des Monats »Schwarzes Requiem« zum ersten Mal auf Deutsch. Ebenso ist die Taschenbuchversion von »Purpurne Rache« erhältlich.

Mit »Aileen« von Algernoon Blackwood erschien der erste Sonderband der Zwielficht-Reihe mit Geschichten eines Autors. Enthalten sind alle Geschichten aus den Zwielficht-Bänden, außerdem eine Bonusgeschichte als deutsche Erstveröffentlichung.

»Dr. Morton« wird bei Romantruhe fortgesetzt: Jeden Monat erscheint ein neuer »Dr. Morton«-Roman und damit ist noch lange nicht Schluss. Wir arbeiten fleißig an der Fortsetzung und jetzt kommt die Sensation! Wir haben noch mehr als 15 neue und bisher unveröffentlichte »Dr. Morton«-Romane auftreiben können. Und nicht nur das! Auch bisher unveröffentlichte Titelbilder liegen uns jetzt vor. Puh, das wird eine Menge Arbeit, denn die Romane wurden damals vor der Indizierung schon geschrieben, aber nie gedruckt. Die damalige Nummerierung, die jetzt





angegeben ist, stimmt jetzt natürlich überhaupt nicht mehr und wir müssen, neben dem Scannen der Romane, diese auch intensiv lektorieren und in eine neue Reihenfolge mit den damalig erschienen Großbänden und den Kriminalmagazinen bringen. Aber wir schaffen das schon. Freut euch jetzt schon darauf, auch wenn es noch etwas dauern wird mit der Herausgabe der bisher unveröffentlichten Romane. Alle Geschichten kommen natürlich ungekürzt und unzensiert, so wie sie damals geschrieben worden sind. In Kürze gibt es dazu weitere Infos.

Bei Robert Bloch ist ein neuer Privatdruck erschienen, limitiert auf 90 Exemplare: »Hans Wohlbold – Sieben Kreuze«. Der Verfasser Hans Wohlbold erfand diese geistreichen Schauergeschichten in seiner Jugend. Unheimliche Geschichten nennt sich der Band, den er mit 23 Jahren im Jahre 1900 veröffentlichte, ein Buch, das heute eine große Rarität darstellt. Die acht Geschichten dieses Bandes sowie fünf weitere Geschichten aus diversen Zeitschriften sind in vorliegender Ausgabe enthalten. Informationen zu den Privatdrucken findet man auf den Seiten des Lindenstruth Verlags.

»Mörderische Renovierung« von Edgar Cantero erscheint im Herbst bei Golkonda.

Einige Monate, nachdem der letzte der Wells Söhne aus seinem Schlafzimmerfenster im Axton House gesprungen ist (leider vergaß er, es vorher zu öffnen), bezieht ein eigenartiges europäisches Pärchen das verlassene Anwesen. A. ist 23 und entpuppt sich als der unvorhergesehene Erbe. Niamh ist eine stumme jugendliche Punkerin, die er selbst als seine Gefährtin oder Beschützerin beschreibt. Dass das An-

wesen von Geistern heimgesucht werden soll, macht die beiden nur noch neugieriger auf ihr neues, bequemes – da reiches – Leben. Aber die Geister, die in diesem Haus herumspuken, sind bei Weitem nicht das dunkelste Geheimnis von Axton House. Und nicht das mörderischste ... In Tagebucheinträgen, Briefen, Überwachungskameraaufnahmen, Tonaufzeichnungen und Monogrammen wird eine außergewöhnliche Geschichte erzählt, die für Gänsehaut sorgt, die Tradition der Geisterhausgeschichten aber auf eine völlig neue Ebene führt.

Voodoo Press schließt seine Pforten, wie man hier nachlesen kann. Zehn Jahre hat sich der Verlag gehalten. »Rose Noir« dürfte Anfang 2009 eines der ersten Bücher gewesen sein. Die enthaltene Geschichte »Die scharfe Kante des Geodreiecks« von Andreas Gruber gewann den Vincent Preis 2009.

Da erfahrungsgemäß die Bücher über kurz oder lang nur noch schwer erhältlich sein werden, empfehle ich kurzerhand mal »Passenger« von Ronald Malfi. Das andere Ende hat mir persönlich zwar nicht so sehr gefallen, aber John Shirley wird bestimmt irgendwann mal gesucht sein. Folgende Bücher werden noch erscheinen: Milestone – Kealan Patrick Burke, Sleepwalker – Michael Laimo, Phantasma Goriana Hardcover – Markus K. Korb, Collection – Sammlerausgabe von Bentley Little.

VINCENT PREIS 2017

Die Gewinner

Am 28. April 2018 wurden der Vincent Preis 2017 auf dem Marburg Con in

Niederweimar verliehen. Die Gewinner, allesamt aus der Kleinverlagszene, sehen wie folgt aus:

Roman national

– Torsten Scheib: Götterschlacht (Amrûn Verlag)

Internationales Literaturwerk

– H. P. Lovecraft: Die geliebten Toten (Festa Verlag)

Anthologie

– Vanessa Kaiser & Thomas Lohwasser (Hrsg.): 12 Monate Angst (Verlag Torsten Low)

Storysammlung

– Markus K. Korb: Spuk! (Amrûn Verlag)

Kurzgeschichte

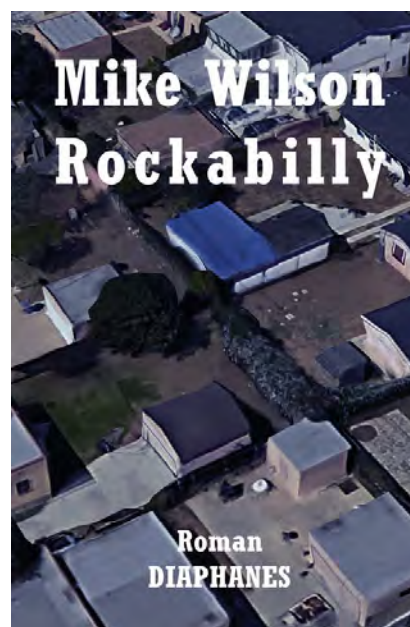
– Faye Hell: Alma Mater (Dark Poems)

Grafik

– Timo Kümmel: Götterschlacht (Amrûn Verlag)

Sonderpreis

– Torsten Low





KINO

PACIFIC RIM: UPRISING

(Regie: Steven S. DeKnight, USA/China 2018, Universal)

Zehn Jahre nachdem der Riß verschlossen wurde, aus dem die Aliens die Monster auf die Erde gesandt haben, steht die Menschheit vor einer neuen Herausforderung. Der Dieb und Schwarzmarkthändler Jake Pentecost, Sohn eines berühmten Jaegerpiloten, wird nach China gebracht, um gemeinsam mit seinem Rivalen Lambert eine Einheit neuer Piloten auszubilden. Schon sehr bald müssen die unerfahrenen Schüler gegen die neu auftauchenden Monster in den Kampf ziehen.

Zwar war eine Fortsetzung des ursprünglichen Films nicht unbedingt erforderlich, doch das Franchise macht auf jeden Fall mehr Spaß als die »Transformers«-Filme. Wegen der chinesischen Beteiligung wurden wesentliche Szenen in China gedreht und auch die Besetzung stammt zu großen Teilen von dort. Auch wenn es inzwischen langweilig ist, wenn in den Endkämpfen Städte im Godzillastil zerstört werden, so weiß der Film doch mit ausreichendem Humor zu unterhalten.

Für zwei Stunden werden dem Publikum eine Menge Schauwerte geboten, so daß man sich wirklich nicht beschweren kann.



READY PLAYER ONE

(Regie: Steven Spielberg, USA 2018, Warner Bros.)

Im Jahr 2045 lebt der 18jährige Wade Watts auf einer Art Schrottplatz. Sein eigentliches Leben verbringt er aber wie viele seiner Mitmenschen in der virtuellen Welt der OASIS, wo jeder mittels eines beliebigen Avatars seine geheimen Wünsche ausleben kann. Wade trifft sich dort immer mit seinen Kumpels, um verschiedene Spielelevel zu absolvieren. Der Erfinder von OASIS, James Halliday, hat vor seinem Tod einen Wettbewerb ausgelobt. Wer die gut in der OASIS versteckten Schlüssel findet, wird praktisch zum Eigentümer der kompletten dahinter stehenden Firma. Wade hat dank seiner Kombinationsgabe gute Chancen zu gewinnen, doch der jetzige Konzernchef Nolan Sorrento hat natürlich etwas dagegen.

Spielbergs rasante Romanverfilmung zeigt dank moderner Computertechnik, daß der Meister noch immer sein Metier beherrscht. Aber natürlich tauchen auch die Helden und typischen Handlungselemente eines Spielberg-Fantasy-Abenteuers wieder auf. Aber nicht nur in Form von bestimmten Drehbucheinfällen, sondern als tatsächlich sicht- und hörbares Zitat. So lässt nicht nur die Filmmusik immer wieder aufhorchen, auch im Film sind zahlreiche sogenannte Eastereggs versteckt. Es wird bestimmt bald jemand beginnen zu zählen, wie viele und aus welchen Filmen stammende Figuren sich irgendwo im Hintergrund einer Szene befinden. Das macht den Film zum idealen Kandidaten für ein mehrmaliges Ansehen, was wohl auch im Sinne seines Erfinders war. Der Film ist so insbesondere für Kinogänger jenseits der 50 ein großes Vergnügen, weil es ein Wiedersehen mit den Objekten der eigenen Jugend gibt. Somit ist der Film Familienunterhaltung für alle Altersklassen, bei der jeder etwas anderes sehen wird. Solche Filme dürfte es gern öfter im Kino zu sehen geben. Danke, Steven Spielberg.



DAS ZEITRÄTSEL

(A Wrinkle in Time, Regie: Ava DuVernay, USA 2018, Walt Disney)

Meg Murrys Eltern sind Wissenschaftler. Eines Tages ist Megs Vater spurlos verschwunden. Meg entdeckt gemeinsam mit den Nachbarskindern, daß sein Verschwinden etwas mit seinen Forschungen zu tun haben könnte. Zusammen erleben sie Abenteuer in Parallelwelten, auf denen sie verschiedene außergewöhnliche Lebewesen begleiten.

Der Film hätte ganze Familien an wissenschaftlich gesicherte Erkenntnisse heranführen können, wenn man sich an die Romanvorlage gehalten hätte. Doch stattdessen wird der Zuschauer mit bunten Märchenwelten beglückt, in denen zauberhafte Wesen umhergehen. Trotzdem fragt man sich, wofür die 100 Millionen Dollar ausgegeben wurden, denn davon ist nur wenig zu sehen. Die Schauspieler können auch nicht richtig überzeugen und auch die Lieder können die Konzeptlosigkeit nicht überdecken. Vielleicht hätte man Pixar die Sache übergeben sollen.

les Leben und haben alles was sie brauchen im Überfluss. Die Mutter erwartet sogar wieder ein Kind. Doch die Aliens lauern überall.

Der Film ist natürlich kein Stummfilm, auch wenn wenig oder leise gesprochen wird. Dank Filmmusik und Geräuschkulisse wird regelmäßig die Spannungsschraube angezogen. Der gewählte Ansatz ist durchaus interessant, auch wenn viele Fragen offen bleiben. Nähere Informationen zu den Motiven der Aliens werden nicht gegeben und der Zuschauer darf die Lücken selbst füllen. Leider fallen auch ein paar Ungereimtheiten auf. Z. B. laufen alle immer barfuss herum, wofür aber keine Erklärung geliefert wird. Auch gibt es anscheinend noch genügend Strom und man fragt sich, woher die riesige elektronische Ausrüstung des Mannes stammt. Offenbar war der Vorbesitzer der Farm ein großer Elektronikfan, aber dies macht den Film dann auch nicht glaubwürdiger.

Fall die Polizei informieren. Durch sein merkwürdiges Verhalten versetzt er nicht nur seine Kinder, sondern auch seine Frau in Panik.

Der Film ist eine Neuinterpretation des spanischen Films »Anrufer unbekannt« von 2015. Der eigentlich aufgrund seines Hintergrundes zunächst nicht sonderlich sympathische Bauunternehmer wird vom Regisseur mit dem Auto durch die deutsche Hauptstadt gehetzt, immer vorbei an touristischen Höhepunkten. Auf dem Gendarmenmarkt kommt es zu einem Höhepunkt, als die Polizei und das Bombenkommando Karl nicht weiterfahren lassen wollen. Der actionerfahrenere Regisseur kann hier sein ganzes Können zeigen und bietet hollywoodreife Kamerafahrten. Trotz einiger genrebedingter Übertreibungen und unlogischer Szenen bietet der Film für eine ZDF-Koproduktion doch genügend Schauwerte für einen entspannten Kinoabend.



A QUIET PLACE

(Regie: John Krasinski, USA 2018, Paramount)

Aliens haben die gesamte Erde erobert und die Menschheit fast vollständig ausgerottet. Sie können zwar nicht sehen, haben aber ein sehr gutes Gehör. Daher verständigen sich ein Mann und seine Familie nur per Zeichensprache. Nachdem ihr kleiner Sohn bei einer Unvorsichtigkeit getötet wurde, suchen sich die Eltern auf dem Land ein neues Zuhause. Dort leben sie ihr stil-



STEIG. NICHT. AUS!

(Regie: Christian Alvar, D 2018, NFP)

Der Bauunternehmer Karl Brendt wollte eigentlich seine Frau zum Hochzeitstag überraschen. Doch dazu kommt es nicht. Er fährt seine Kinder zur Schule und erhält einen Anruf von einem Unbekannten, der ihm mitteilt, im Auto sei eine Bombe versteckt. Sobald jemand sich von seinem Sitz erhebt, detoniert der Wagen. Karl soll eine große Summe Geld auf ein Offshorekonto überweisen und auf keinen



AVENGERS: INFINITY WAR

(Regie: Anthony Russo, Joe Russo, USA 2018, Walt Disney)

Der Titan Thanos will die Hälfte der Bevölkerung eines jeden Planeten auslöschen und benötigt dafür die Infinity-Steine, welche er erst einsammeln muss. Alle sechs zusammen verleihen dem Besitzer eine göttliche Macht. Auch auf der Erde befinden sich einige Steine und so sendet er seine Krieger in einem riesigen Raumschiff dorthin. Doch im All und natürlich auf der Erde

stellen sich ihm die Avengers entgegen, welche aber auch erst einmal ihre Konflikte untereinander begraben müssen.

Der vorläufige Höhepunkt und Abschlussfilm einer langen Reihe von Marvel-Filmen bietet endlich mal einen sehr starken Gegner auf, der praktisch unbesiegbar erscheint und im nächsten Avengers-Film wieder auftritt. Auch wenn sein Motiv ein wenig merkwürdig anmutet und auch nicht näher hinterfragt wird. Der überlange Film bietet die Gelegenheit, fast alle Marvel-Helden in einem Film zu vereinen, wenn auch in manchmal allzu kurzen Szenen. Es wird auch noch hektischer als im Star-Wars-Universum zwischen den Schauplätzen gewechselt und bei manchen Kämpfen (insbesondere in Wakanda) verliert man schnell die Übersicht. Die Effekte wirken hier schon etwas überladen. Der Humor kommt insbesondere wegen der Guardians nicht zu kurz und die unterschiedlichen Egos müssen sich erst einmal zusammenraufen. Das eigentlich Neue an dem Film ist, daß tatsächlich viele der Marvel-Helden ihr Leben verlieren und der Film den Zuschauer so mit einem gewaltigen Cliffhanger entlässt. Wie wollen die Marvel-Studios die Toten wieder zurückholen oder werden die Rollen neu besetzt? Die Kenntnis der Vorgängerkfilme ist sehr zu empfehlen, da man sonst nicht allen Handlungssträngen folgen kann. Der Film ist somit vor allem für die Fans gemacht, die sehr vielen Balgereien zusehen und die auch mit dem Ableben eines ihrer Lieblinge mitzittern können. Für das Durchschnittspublikum ist das Ganze ein wenig zu hoch. Ich empfehle die sehr emotionale Filmmusik von Alan Silvestri.

LILIANE SUSEWIND – EIN TIERISCHES ABENTEUER

(Regie: Joachim Masannek, D 2018, Sony)

Liliane hat ihrer Mutter versprochen, nicht mehr mit Tieren zu reden. Das hatte nämlich zuletzt Folgen für den eitlen Bürgermeister, der Lilis Mutter daraufhin feuert. Doch nach dem Umzug muss sich Lili erst einmal an der neuen Schule zurechtfinden. Gut, daß die Klasse eine Projektwoche veranstaltet und den örtlichen Zoo aufmöbeln soll. Lili und ihre Klassenkamera-



den kommen dabei einem Tierdieb auf die Schliche.

Selten ist eine erfolgreiche Romanserie für Kinder wohl so lieblos verfilmt worden. Zwar bemühen sich die Kinder redlich, gegen das Drehbuch anzuspielden, doch die unnatürlichen Dialoge lassen sie gekünstelt wirken. Noch schlimmer hat es die erwachsenen Schauspieler getroffen, die allesamt Karikaturen sind und wie eine Truppe von Knallchargen agieren. Hinzu kommen noch zahlreiche Furz- und Kackwitze, die aber selbst bei den Kindern im Saal während der Presseführung nicht ankamen. Trotz oder wegen der vielen Produzenten und Drehbuchautoren hat Wilde-Kerle-Regisseur Masannek ein Machwerk hingelegt, welches man selbst unkritischen Kindern nicht zumuten sollte.

BLUMHOUSE PRÄSENTIERT: WAHRHEIT ODER PFLICHT

(Truth or Dare, Regie: Jeff Wadlow, USA 2018, Universal)

Studentin Olivia und ihre Freunde werden bei einer Kurzreise nach Mexiko von ihrer Urlaubsbekanntschaft zu einem Wahrheit-oder-Pflicht-Spiel überredet. Doch kaum wieder zu Hause angekommen entpuppt sich das Spiel als Fluch bei dem jeder, der nicht mitspielt, eines grausamen Todes stirbt. Olivia versucht verzweifelt, den Fluch wieder loszuwerden.

Irgendwie hätte das ganz gut werden können, doch diesmal hat Blumhouse daneben gelegen. Zwar machen die Schauspieler ihre Sache ganz gut, aber das Drehbuch ist einfach zu unausgegoren. Statt Schrecken oder Schockeffekten wird nur ganz zahmes Gruselkino geboten, welches besten-



falls sporadische Kinogänger zu unterhalten vermag, die noch nie einen Horrorfilm gesehen haben.

REWIND: DIE ZWEITE CHANCE

(Regie: Johannes Sievert, D 2017, RealFiction)

Der Kölner Kommissar Lenders bekommt es kurz nach dem Mord an seiner Frau mit einem ungewöhnlichen Todesfall zu tun. Das Opfer hatte einen Computerchip im Kopf und hinterlassene Formeln verweisen auf die Möglichkeit von Zeitreisen. Da offenbar ein Serienkiller umgeht, versucht Lenders mithilfe der Wissenschaft, sich in die Vergangenheit versetzen zu lassen. Dort könnte er nicht nur den ersten Mord verhindern, sondern auch den Mord an seiner Frau.

Dokumentarfilmer Sievert verbindet Krimielemente mit dem Science-Fiction-Genre und versucht, Unlogik weitgehend zu vermeiden. Daher sollte man über das Wie nicht allzu viel nachdenken, da der Film dafür auch keine Erklärung abliefern. Für deutsche Verhältnisse haben wir es mit einem (bis auf die Bluteffekte) gut gemachten Thrillerdrama zu tun, in dem man



als Zuschauer ganz gut aufgehoben ist. Man sollte natürlich auch keine Hollywood-Hochglanzunterhaltung erwarten, aber solide Kost, die sogar zum Nachdenken anregen könnte.



ISLE OF DOGS – ATARIS REISE

(Regie: Wes Anderson, D/USA 2018, 20th Century Fox)

In der nahen Zukunft hat der Ausbruch der Hundegrippe in der japanischen Großstadt Megasaki City schwere Folgen: Sämtliche Hunde werden auf die Insel Trash Island verbannt. Dort ringen sie um das wenige Fressen. Doch eines Tages landet der zwölfjährige Atari auf der Insel, der seinen Hund Spots sucht. Gemeinsam mit einer Gruppe von Alphahunden macht er sich auf die Suche nach seinem Tier.

Anderson setzt auf eine relativ unverbrauchte Geschichte, die er mit liebevoll animierten Figuren zum Leben erweckt. Tatsächlich könnte sie nämlich so manchen Zuschauer zum Nachdenken anregen. Doch auch wer dafür unempfindlich ist, sollte sich eigentlich an dem herausragenden Sprecherensemble (in der Originalfassung) erfreuen können. Für eine deutsche (Ko-) Produktion sehr bemerkenswert und ganz abseits der üblichen Pfade.

RAMPAGE – BIG MEETS BIGGER

(Regie: Brad Payton, USA 2018, Warner Bros.)

Der beste Freund des Forschers Davis Okoye ist der Gorilla George. Durch ein Experiment mutiert der sanftmütige



Gorilla zu einem wilden Riesen, genau wie auch andere Tiere. Okoye wendet sich an die Gentechnikerin Kate Caldwell, um ein Gegenmittel zu entwickeln. Als die Tiere beginnen, die Stadt zu zerstören, taucht auch noch ein Regierungsagent auf, der ebenfalls in dem entstandenen Chaos mitmisch.

Der Film basiert auf einem alten Videospiel und stellt eigentlich nur eine Variante des japanischen »Monster zerstört eine Großstadt« dar. Eine Hintergrundgeschichte oder Kritik an der Gentechnik ist nicht vorhanden. Der Film ist nur auf Krawall aus und die Schauspieler haben auch nicht allzu viel zu tun. Die Spezialeffekte sehen auch etwas billig aus und passen so bestens ins Gesamtbild.

DEADPOOL 2

(Regie: David Leitch, USA 2018, 20th Century Fox)

Deadpool riskiert noch immer sein Leben, um böse Jungs zu jagen. Das ist auch kein Problem für ihn, da sich sein Körper ja stets wieder regeneriert. Doch nach einem privaten Schicksalsschlag muss ihn X-Men Colossus erst einmal wieder aufbauen. Gemeinsam stoßen sie auf den jungen Mutanten Russell, der von Cable gejagt wird. Deadpool stellt seine eigene Mutantengruppe zusammen, um Russell zu beschützen.

Er ist wieder da und der neue Film ist sogar besser als der erste. Natürlich auch wieder sehr gewalttätig, aber immer voller Sarkasmus. Gespickt mit Zitaten aus der Filmgeschichte und Inside-Jokes verweist der Film auch auf einer weiteren Ebene wieder über sich hinaus und nimmt sich selbst nicht ernst. Das ist natürlich Fanservice vom



Feinsten für ein spezielles Publikum, da hier kein Blatt vor den Mund genommen wird. Wer es mag, kann sich tatsächlich zwei Stunden lang ununterbrochen gut unterhalten fühlen.

LUIS UND DIE ALIENS

(Regie: Christoph Lauenstein, Wolfgang Lauenstein, D/L/DK 2018, Majestic)

Der Teenager und Halbwaise Luis Sonntag hat es nicht leicht an der Schule. Da sein Vater Armin mit der Suche nach außerirdischem Leben beschäftigt ist, wird das Haus vernachlässigt. Armin soll sogar das Sorgerecht verlieren. Doch da bruchlanden die drei Aliens Mog, Nag und Wabo im Garten, die sich gerade auf einer Weltraumkreuzfahrt befunden haben. Sie möchten gern eine Massagematte kaufen, die im Erdenfernsehen beworben wurde. Luis hat jetzt wirklich alle Hände voll zu tun.





Ist es wirklich schon 30 Jahre her, dass die Brüder Lauenstein für ihren Kurzfilm »Balance« einen Oscar gewonnen haben? Seitdem hat man leider von ihnen nichts mehr gesehen. Doch nun startet eine stark amerikanisch geprägte und von »E. T.« und »Close Encounters« beeinflusste Geschichte, welche sich sogar des spielbergschen Typus der unvollständigen Familie bedient. Also zurück in die Achtziger, als die Welt noch liebenswert war. Die Aliens sind sehr knuffig und auch für die kleinen Zuschauer ansprechend, während die Bösen meist auch häßlich aussehen. Man darf für eine europäische Produktion keine Pixar-Animation erwarten, aber der Film macht Spaß und unterhält ohne Längen.

SOLO: A STAR WARS STORY

(Regie: Ron Howard, USA 2018, Walt Disney)

Etwa 10 Jahre vor »Star Wars: Episode IV« muss Draufgänger Han seinen Heimatplaneten Corellia fluchtartig verlassen. Seine Freundin Qi'Ra bleibt leider zurück. Um unter dem Radar zu bleiben, schließt er sich dem Imperium an, aber leider darf er nicht als Pilot dienen. Sein Leben als Gefreiter droht bereits zu enden, als ihn eine Bestie fressen will. Doch nach einem heftigen Kampf freunden sich die beiden an: Es ist Chewbacca. Der zwielichtige Beckett nimmt die beiden an Bord seines Schiffes, da er jede Hilfe gebrauchen kann. Er soll nämlich für den Gangsterboss Dryden Vos etwas sehr Wertvolles stehlen.

Nachdem die ursprünglichen Regisseure entlassen wurden, übernahm Veteran Ron Howard die Regie des Spinoffs. Trotzdem ist nicht klar erkenn-

bar, in welche Richtung sich der Film entwickeln sollte. Die Witze zünden nämlich nicht und so bleiben nur einige gelungene Actionszenen, welche über die wenig originelle Handlung hinwegtäuschen. Schauspieler oder Charaktere, die man aus anderen Filmen des Universums kennt, tauchen auf, aber ausgerechnet der Hauptdarsteller erweist sich in der ikonischen Solorolle als fehlbesetzt. Mit seinem schlecht imitierten Grinsen kann er überhaupt keine Sympathie erzeugen, doch auch die Schicksale der anderen Charaktere lassen den Zuschauer kalt. Einige verschwinden auch viel zu schnell aus dem Film durch unnötige Tode. Es kommt nicht ein wenig Mitgefühl auf, was auch an der Musik liegt. Komponist Powell zitiert zwar fleißig seinen Kollegen Williams, hat aber wenig eigene Ideen zu bieten. Auch der Einsatz eines Chores erfolgt an unpassenden Stellen. Dem Film hätte wirklich eine gründliche Überarbeitung gut getan, da fast gar keine Spannung aufgebaut wird. Lustlos werden einige Kapitel aus Hans Leben abgehakt, die wir eigentlich gar nicht sehen müssen. So werden noch die letzten Geheimnisse offenbart, doch vorantreibend ist das alles nicht. Wer die Comics oder Romane kennt, für den mag das alles ein noch älterer Hut sein, denn wir erfahren auch, dass Maul offenbar in Episode I doch nicht getötet wurde. Aber nicht jeder kennt sich im SW-Universum gut aus und könnte so vielleicht verwirrt sein. Man weiß also nicht, für wen der Film gemacht wurde. Für Fans und Eingeweihte oder für ein Massenpublikum, um neue Fans zu generieren? Es stellt sich nur heraus, dass der Film eigentlich keine Berechtigung aus sich selbst heraus hat, d. h., er fehlte bisher nicht, bietet keine

interessanten Handlungsbögen oder Hintergründe und ist somit verzichtbar.



JURASSIC WORLD: DAS GEFALLENE KÖNIGREICH

(Jurassic World: Fallen Kingdom, Regie: J. A. Boyona, USA/E 2018, Universal)

Der Dinosaurierthemenpark auf der Isla Nublar ist zerstört und die Urzeitwesen haben die gesamte Insel in Besitz genommen. Doch ein Vulkanausbruch droht, die Dinosaurier ein zweites Mal auszurotten. Owen und Claire kehren auf die Insel zurück, um insbesondere Owens Lieblingsdino vor der Katastrophe zu retten. Doch sie sind nicht allein auf der Insel, denn auch ein Söldnertrupp soll die wertvollen Tiere retten. Doch nicht alle überleben den Vulkanausbruch und können bei dem schwerreichen Benjamin Lockwood untergebracht werden. Doch auch auf dem Anwesen lassen sich die Dinosaurier nicht lange einsperren und so sorgen sie noch für einiges Chaos.

Auch wenn die Handlung doch recht hanebüchen ist und man nicht allzu lange darüber nachdenken sollte, so bietet der Film doch fast pausenlose Action. Neben zahlreichen spektakulären Verfolgungsjagden bestechen die überragenden Spezialeffekte, welche Computerbilder und Animatronics gut kombinieren. Hier wurde alles auf einen möglichst großen Effekt hin in Szene gesetzt, um dem Publikum genügend Dinos zu bieten.

Andere Sequenzen sind mehr dem klassischen Horrorkino zuzuordnen, besonders wenn sie in der Nacht und bei Regen spielen. Trotz der vorhersehbaren Handlung bietet der Film anständige Popcornunterhaltung für ein breites Publikum, falls dieses nicht allzu kritisch ist.



THE STRANGERS: OPFERNACHT

(The Strangers: Prey at Night, Regie: Johannes Roberts, USA 2018, Square-One)

Vater, Mutter und die beiden fast erwachsenen Kinder machen noch einmal gemeinsam Urlaub in einem Wohnwagenpark. Bereits kurz nach ihrer Ankunft treffen sie auf die Leichen ihrer Verwandten, welche sie besuchen wollten. Diese wurden anscheinend von drei seltsam Maskierten ermordet, die nun beginnen, Jagd auf die Familie zu machen.

Nach einigen Jahren gibt es nun eine Fortsetzung zu dem Film »The Strangers«, der damals recht neu und erfolgreich war. Das Erfolgsrezept ist eigentlich recht simpel gestrickt: Ganz normale Menschen, mit denen sich der Zuschauer leicht identifizieren kann, werden grundlos von einer Gruppe Psychopathen angegriffen. Natürlich überleben nicht alle das Gemetzel, aber die potentiellen Opfer wissen sich auch zu wehren und so gibt es bald Opfer auf beiden Seiten. Neben ein paar Erschreckszenen wurde der Soundtrack um viele Lieder aus den 1980er Jahren angereichert. Weiter lässt sich dazu nicht viel sagen, aber wer es mag ...

ANDROMEDANACHRICHTEN 262

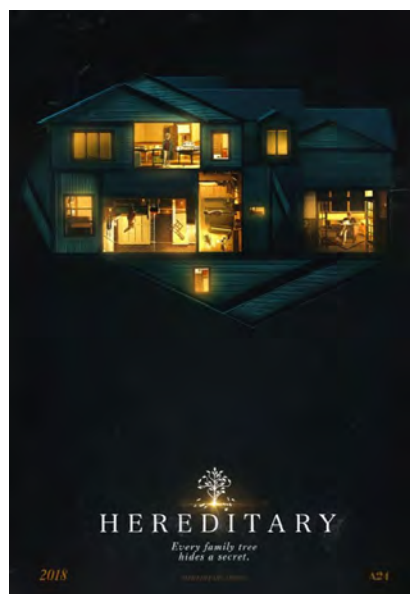


MEINE TEUFLISCH GUTE FREUNDIN

(Regie: Marco Petry, D 2018, Wild Bunch)

Teenager Lilith lebt zusammen mit ihrem Vater, dem Teufel, in der Hölle. Per Internet versucht sie, die Menschen zu entzweien, doch sie fühlt sich jetzt reif genug, auf der Erde für Verstimmung zu sorgen. Für eine Woche auf Probe darf sie versuchen, die gleichaltrige Greta Birnstein zum Bösen zu verführen. Greta, ihre Schwestern und ihre Eltern, bei denen Lilith unterkommt, sind jedoch ziemlich Langweiler und im Herzen gut, sodass Lilith sich sehr anstrengen muss. Außerdem lernt sie auf dem Gymnasium des kleinen Städtchens einen jungen Mann kennen, der ihr sehr gut gefällt.

Natürlich dürfen Eltern ganz unbesorgt ihre Kinder allein in diesen Film gehen lassen, denn man ahnt es bereits am Anfang, wie die Geschichte ausgehen wird. Es stört auch nicht allzu sehr, dass die Darsteller der Teenager diesem Alter bereits entwachsen



sind. Der Film macht Spaß und unterhält, da die meisten Figuren ausgearbeitet wurden und keine Karikaturen sind. Bibelkundige können sogar mit den Vornamen der Protagonisten etwas anfangen, doch diese spielen für den Fortgang der Handlung keine größere Rolle. Endlich mal wieder ein Film für Kinder und Jugendliche ohne Fäkalhumor.

HEREDITARY

(Regie: Ari Aster, USA 2018, Splendid)

Nach dem Tod von Familienoberhaupt Elen, Annies Mutter, wird die Familie Graham von seltsamen Erscheinungen heimgesucht. Der nächste Schicksalsschlag widerfährt ihnen, als Sohn Peter seine Schwester Charlie im Auto nach Hause fährt und die zurückgebliebene Charlie dabei versehentlich tötet. Annie sucht eine Selbsthilfegruppe auf und trifft dort auf eine scheinbar freundliche Betroffene, die aber in Wirklichkeit an einem teuflischen Plan arbeitet.

Einige Szenen sind zwar sehr atmosphärisch inszeniert, aber der große Wurf ist es dann doch nicht geworden. Insbesondere das Filmende, welches wohl an »Rosemaries Baby« erinnern soll, wirkt dann in der heutigen Zeit übertrieben und zerstört die aufgebaute Spannung. Die ständig präsente Filmmusik dröhnt enervierend durch den Kinosaal, um Bedeutungsschwere zu vermitteln, wo sanfter Schrecken angebracht gewesen wäre. Auch fällt auf, daß der Familienhund mal da ist und dann ist er wieder bei vielen wichtigen Szenen unsichtbar. Hier hätte ein wenig mehr Sorgfalt gutgetan. Ein neuer Klassiker, geschweige denn ein Meisterwerk oder gar der gruseligste Film aller Zeiten ist das nicht, aber man kann ihn sich ruhig einmal ansehen.

DIE UNGLAUBLICHEN 2

(Incredibles 2, Regie: Brad Bird, USA 2018, Walt Disney)

Bei der Superheldenfamilie tritt nach ihren Heldentaten ein wenig Ruhe ein und sie bekommen sogar ein neues Haus gestellt. Doch die freundlichen Wohltäter haben nur für Elastigirl einen Job und so übernimmt Papa Incredible den Haushalt und die Kinder.



Aber schon bald wird die Stadt von einem neuen Superschurken bedroht, welcher die Superhelden herausfordert. Aber auch die Pubertät und die Eskapaden des jüngsten Familienmitglieds sorgen für ständige Aufregung.

Leider kein originärer Film, sondern nach 14 Jahren (!) eine Fortsetzung, aber was für eine. Zwar weiß der erfahrene Zuschauer ziemlich schnell, wer der neue Bösewicht ist, aber trotzdem sprüht das Drehbuch über vor Ideen. Der Einfallsreichtum ist sehr groß und bietet auch Gelegenheit für ein paar Seitenhiebe. Die liebevoll animierten und karikierten Figuren schließt man sofort ins Herz, denn deren Eigenschaften sind tatsächlich geradezu unglaublich. Einen großen Anteil an der zeitlosen Stimmung des Films, der irgendwo in den 1960er Jahren verortet ist, hat die fantastische Musik von Michael Giacchino, die mehr an James-Bond-Filme erinnert als an das derzeitig angesagte »Lärm um jeden Preis«-Schema z. B. eines Hans Zimmer. Hier gibt es noch richtige Melodien mit interessanter Instrumentierung. So macht Hollywoodkino wieder Spaß und man kann gespannt auf weitere Filme mit dem Qualitätssiegel »Pixar« warten.

PARANORMAL DEMONS

(Regie: David Brückner, D 2018)

Nördlich von Berlin liegt die ehemalige Lungenheilstätte am Grabowsee. Hier wurde ein Video mit Poltergeistphänomenen gedreht und ins Netz gestellt. Die Studentin Mary kann ihren Kumpel Josh und ein paar andere überreden, mit Kameras bewaffnet dort ein paar Tage zu verbringen. Sie will beweisen, daß es keine Geister gibt. Doch bereits auf der Fahrt treffen

sie Anwohner, welche sie vor dem Ort warnen. Verschiedene Zeichen deuten darauf hin, daß hier ein ganz und gar nicht übernatürlicher Übeltäter sein Unwesen treibt.

Der Film ist dem Found-Footage-Genre zuzurechnen und bietet eine Mischung aus paranormalen Phänomenen und Slasher. Bis auf die Tonqualität merkt man dem Film nicht an, daß er mit einem Minimalbudget gedreht wurde. Ausstattung, Effekte, Drehorte und besonders die hervorragende Kameraarbeit sind sehr gelungen und tragen viel zum Unterhaltungswert des Films bei. Hinzu kommt, daß Brückner nicht auf Blutgematsche, sondern auf Selbstironie und Humor gesetzt hat, was beim Zuschauer für einen unterhaltsamen Abend sorgt. Die Schauspieler machen trotz Eiseskälte beim Dreh ihre Sache sehr gut und dank englischer Originalsprache läßt sich der Film bestimmt auch international gut vermarkten.

HEIMKINO

DOCTOR WHO

DER ERSTE DOKTOR: DAS KIND VON DEN STERNEN

(An Unearthly Child, Regie: Waris Hussein, UK 1963, Polyband)

Zwei Lehrer, Barbara und Ian, verfolgen ihre Schülerin Susan bis auf einen Schrottplatz. Dort steht eine einsame Polizei-Notrufzelle. Nur dort drin könnte Susan sein. Ein älterer Mann erscheint und will die beiden vom Betreten der Zelle abhalten. Natürlich betreten die beiden die Zelle, TARDIS genannt, und stellen fest, dass diese von innen größer ist als von außen. Der alte Herr ist der Doktor, ein Au-

ßerirdischer, der mit der TARDIS und jetzt mit seinen unfreiwilligen Mitreisenden durch Raum und Zeit reist.

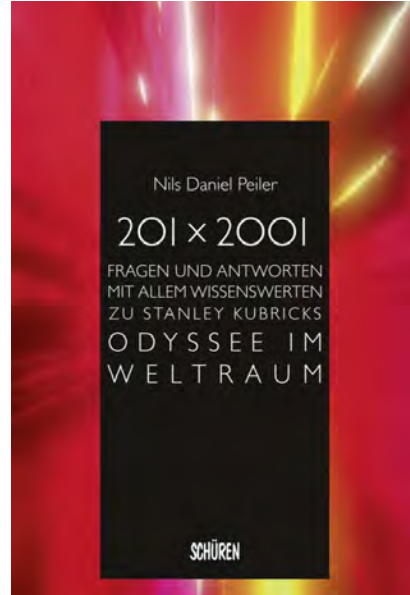
So begann damals der noch nicht abzusehende Erfolg von »Doctor Who«. Vielleicht auch eine willkommene Ablenkung für die britischen Zuschauer einen Tag nach der Ermordung John F. Kennedys. Die anspruchsvolle Kinderserie kam nämlich auch bei Erwachsenen gut an und wurde mit kurzen Unterbrechungen bis heute gezeigt. In Deutschland sind zumeist nur die Episoden der Neuauflage von 2005 ff. bekannt, obwohl in den 1980er Jahren der damalige Doktor seine Fernsehpremiere im Privatfernsehen hatte. Doch endlich kann man den ursprünglichen Darsteller des Doktors auf Deutsch sprechen hören. Obwohl die Fanbasis dafür nicht allzu groß sein dürfte, hat Polyband es riskiert, die Folgen zu synchronisieren und noch eine Menge Extras mit auf die DVD gepackt. Ein schönes Geschenk für alte und neue Fans.

MIT SCHIRM, CHARME UND MELONE: TUNNEL OF FEAR

(The Avengers: Staffel 1, Episode 20, Regie: Guy Verney, UK 1961, Studiocanal)

Der geflohene Sträfling Harry Black erscheint bei Keel und behauptet, unschuldig zu sein. Steed ermittelt daraufhin bei dem Jahrmarkt, auf dem Black zuletzt gearbeitet hat und stößt auf geheime Informationen, welche anscheinend von dort aus ins Ausland geschmuggelt wurden.

Jeder kennt Emma Peel, aber kennen Sie auch Dr. Keel? John Steed hatte im Verlauf der Serie verschiedene Partner, von denen Karate-Emma der wohl bekannteste war. Von den frühen



Episoden sind viele nicht mehr erhalten, aber mit »Tunnel of Fear« konnte doch noch eine aufgefunden werden. Diese und ein paar Bruchstücke anderer Episoden befinden sich auf dieser DVD, die dank Studiocanal auch in Deutschland veröffentlicht wurde. Zwar nur von Interesse für Fans und spezielle Filmsammler, aber dennoch ein Stück britischer Fernsehgeschichte und erhaltenswert. Dafür ein besonderes Dankeschön an Studiocanal.

FILMBUCH

LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS – FILMJAHR 2017

(Schüren, ISBN 978-3-89472-945-5, 562 Seiten)

Alle Jahre wieder im Frühjahr erscheint mit schöner Regelmäßigkeit das Lexikon des internationalen Films. Die Redaktion bietet zu jedem Film eine Einschätzung oder Beschreibung, was eine enorme Fleißarbeit darstellt. Viele Filme gelangen auch gar nicht mehr ins Kino, sondern werden vom Fernsehen uraufgeführt oder erscheinen nur auf DVD. Diese werden aber ebenso akribisch erfasst. Aufgrund der Masse der Neuerscheinungen ist das Lexikon für jeden Filminteressierten eine Orientierungshilfe, was sich überhaupt anzusehen lohnt. Daher gibt es auch spezielle Kapitel, die sich den besten Kinofilmen und Heimkino-Veröffentlichungen widmen. Zusätzlich hat man sich als Schwerpunkt noch dem Thema Europas Kinofilme gewidmet. Der geneigte Leser hat nun zwei Aufgaben: Gründliches Studium des Lexikons und Aufnehmen der Informationen. Danach muss eine persönliche Liste mit verpassten Filmen oder wie-

dersehenswerten Werken erstellt und abgearbeitet werden. Ich wünsche viel Spaß dabei, denn ich habe mich selbst auch durch die Lektüre zu interessanten Filmen anregen lassen, die bisher vollkommen an mir vorbeigegegangen waren.

Nils Daniel Peiler

20 x 2001

(Schüren, ISBN 978-3894728489, 110 Seiten)

Der Autor nähert sich dem 50 Jahre alten Science-Fiction-Klassiker von der Seite des Forschers, der sein Wissen an interessierte Laien weitergeben möchte. Diese wirken teilweise etwas konstruiert und die Antworten sind vielleicht nicht immer leicht im von A-Z sortierten Bändchen zu finden, aber neben einigen Überflüssigkeiten (wer schrieb das Drehbuch? Wie lautet der Filmtitel auf Spanisch?) findet auch der genrebewanderte Zuschauer ein paar Anekdoten und Informationen, die man so leicht nicht im Internet findet. So zum Beispiel die Abmessungen des Monolithen, Erfindungen, die Kubrick »gemacht« hat oder Fehler, die der Film hat. Man kann gemütlich darin blättern und sich anregen lassen, den Film oder die entsprechenden Stellen noch einmal genauer anzusehen. Leichte Kost für die Bahnfahrt und keine kiloschwere Interpretationshilfe.

AUSSTELLUNG

Kubricks 2001 – 50 Jahre A Space Odyssey

Eine Ausstellung im Filmmuseum Frankfurt

Im Jahre 1968, als »2001« in die Kinos kam, war ich erst sieben Jahre alt und bekam davon nichts mit. Im Jahr darauf wollte ich immerhin schon die Apollo 11 Mondlandung live im Fernsehen schauen, doch ich schaffte es nicht, mitten in der Nacht aufzustehen. Erst 1977 sah ich den Film zum ersten Mal, zum Glück auf großer Leinwand und mit gutem Sound. Ich war sofort begeistert, jede Szene, in der ein Raumschiff majestätisch langsam von links unten nach rechts oben flog, sog ich in mich auf, HALs Stimme war großartig und das Ende unverstänlich, aber faszinierend. Ein Film, der die gesamte Geschichte der Menschheit umfasste, kein Lasergeballer im Weltraum. Ein Film auf wissenschaftlich technischer Grundlage, ohne lautstark im Weltraum explodierende Raumschiffe, dafür mit wunderbar mystischem Ende und mit einer Musik, wie sie noch nie in einem Science-Fiction-Film zu hören war. Natürlich verstand ich den Film nicht, aber er hinterließ einen bleibenden Eindruck, einen kosmischen Hauch. Seitdem habe ich ihn mehrfach im Kino gesehen.

Das Deutsche Filmmuseum in Frankfurt (deutsches-filminstitut.de/filmmuseum) hat nun anlässlich des 50. Jahrestages von »2001« eine Ausstellung zum Film zusammengestellt. Das Museum hat drei Stockwerke, von denen zwei von der Dauerausstellung belegt werden, die auch sehenswert ist und z. B. ein schönes Monster aus dem



ersten »Alien« Film zeigt. Ein Stockwerk ist für Sonderausstellungen vorgesehen, woraus man schon schließen kann, dass die Ausstellung nicht so groß ist.

Gleich zu Beginn befindet sich in einer Vitrine ein Brief von Kubrick an Clarke, in dem er ihn fragt, ob er nicht interessiert sei mit ihm den sprichwörtlich »richtig guten« SF Film zu machen (»doing the proverbial ›really good‹ science fiction movie«). Als Aufhänger für seinen Brief benutzt er übrigens die Tatsache, dass beide – Kubrick und Clarke – ein sogenanntes Questar-Teleskop besaßen, ein sehr beliebtes, handliches, nicht ganz billiges Amateurteleskop. Der Perfektionist Stanley Kubrick zusammen mit Arthur C. Clarke, dem Hard SF Autor mit Sinn für »Sense of Wonder«, auf der Suche nach dem Science-Fiction-Film überhaupt. Es gibt in der Ausstellung schöne Zitate von George Lucas und Martin Scorsese zur Bedeutung des Films.

Kubrick hat alle Requisiten nach Abschluss der Dreharbeiten vernichten lassen, einige wenige gibt es dennoch, wie z. B. die Puppe, die für das Sternkind der Schlusszene verwendet wurde und irritierend große Augen hat. Es gibt ein Affenkostüm aus dem Anfangsteil und einen Raumanzug.

Leider ist der Knochen zerstört, der zu einem der berühmtesten Schnitte der Filmgeschichte führt.

Eine Leinwand zeigt in einer Endlosschleife einige ikonische Ausschnitte des Films: Die Affen, der Monolith, Schnitt zur Raumstation, die Stewardess, Landung auf dem Mond, wieder der Monolith, joggen in der Zentrifuge, »Open the Pod bay doors, HAL«, Reise durch das Sternentor, Schluss – ich weiß nicht, wie oft ich »Zarathustra« gehört habe, während ich die Ausstellung geschaut habe. Große Schautafeln (deutsch und englisch) beschäftigen sich mit dem Drehbuch, der Vorproduktion und Konzeption sowie den Spezialeffekten. Es gibt Modelle und Zeichnungen der Raumschiffe: eine zwei Meter große Discovery und ein Model des »EVA pods« für die Außeneinsätze. Kubrick arbeitete mit einem speziellen Karteikartensystem: für seinen nie realisierten »Napoleon« Film hatte er z. B. eine Karteikarte für jeden Tag im Leben Napoleons angelegt. Hier sehen wir einige seiner Kärtchen für »2001« und bekommen ein Gefühl für die Detailversessenheit, mit der er gearbeitet hat, und auch dafür, wie schwierig die Tricks ohne Computer zu erzeugen waren: Die Nachproduktion des Films dauerte zwei Jahre und verschlang die Hälfte des Etats.

Man vermarktete den Film zuerst als »Weltraumabenteuer für die ganze Familie«, dann als »Ultimate Trip«, was mir passender erscheint.

Der Film erhielt einen Oscar für die Spezialeffekte und dies ist auch der einzige persönliche Oscar, den Kubrick in seiner Karriere erhalten hat. In einer Vitrine kann man die Figur anschauen. Im Augenblick ist das Thema »Künstliche Intelligenz« sehr aktuell, auch hier war »2001« wegweisend.

Leider gibt es keinen Ausstellungskatalog, im Shop finden sich einige Bücher zu Science-Fiction-Filmen allgemein und zu »2001« im Besonderen, edle Ausgaben des Taschen Verlages und einfachere Taschenbücher. Man benötigt für die Ausstellung etwa ein bis zwei Stunden, je nachdem, wie intensiv man alles anschaut. Insgesamt ist der Besuch für Fans lohnenswert, ich hatte sie mir aber größer vorgestellt.

(Franz Hardt)

SP:ELE ABSEITS DES MA:INSTREAMS

Es müssen nicht immer extrem aufwändig produzierte Games sein, welche Computerspieler begeistern und diese für viele Stunden vor den Monitor bannen. Manchmal sind es auch die stillen und bescheiden publizierten Kleinode, die ein deutlich nachhaltigeres Spielerlebnis bieten, als teuer produzierte AAA-Titel. In der aktuellen Spieleübersicht finden sich genau solche Veröffentlichungen wieder, welche mit relativ bescheidenem Produktionsaufwand und einem überschaubaren Werbebudget innovative Spielkonzepte auf die Beine stellten. Bitte mehr davon!

In diesem Sinne ... Controller scharfgemacht und auf in fremde Welten!



Ghost of a Tale (2018)

In dem melancholischen Fantasy-Action-Adventure »Ghost of a Tale« schlüpft der Spieler in die Haut einer Bardenmaus, die wegen aufsässigem Verhalten gegenüber der Obrigkeit



hinter den dicken Mauern einer Festung im Gefängnis sitzt. Dabei hatte sich Tilo – so der Name des putzigen Nagers – nur zwischen seine Angebetete und eine übergroße Ratte gestellt, die jedoch in der Hierarchie ein gutes Stück über ihm stand. Gerechtigkeit war hier nicht zu erwarten und so landete Tilo unversehens im Gefängnis.

Da Wächterratten glücklicherweise nicht zu den Klügsten unter den Ratten zählen, gelingt Tilo relativ unkompliziert die Flucht aus seiner Zelle. Doch so einfach sich der Ausbruch aus dem Gefängnis gestaltet, umso

schwieriger erweist sich das Vorhaben, die Festung zu verlassen und zu seiner geliebten Frau zurückzukehren.

»Ghost of a Tale« ist ein äußerst liebevoll gestaltetes Schleich- und Diebesspiel. In einer mittelalterlich gehaltenen Welt, in der die Ratten die dominierende Lebensform darstellen, muss man sich als kleine Maus gefährlichen Situationen entgegenstellen. Da man seine viel stärkeren Gegner nicht einfach mit einer Waffe niederstrecken kann, sollte man schnell lernen, leise zu sein und sich gut zu verstecken. Hier bieten sich Fässer, Kis-

ten, Schränke oder auch große Bottiche als sichere Rückzugsorte an. Zudem kann man nur innerhalb dieser Schutzräume seinen Spielstand sichern. Wird man von einem Gegner erwischt, ist das kleine Mäuseleben meist schnell vorbei.

»Ghost of a Tale« erweist sich jedoch nicht nur als ein vorzügliches Action-Adventure. Rollenspielelemente erlauben es Tilo seine Fähigkeiten zu verbessern und auch das Tragen verschiedener Kleidungsstücke hat einen Einfluss auf Sichtbarkeit, Lautlosigkeit oder Rüstungsschutz. In der Spielgeschichte muss Tilo mit den verschiedensten seltsamen Spielcharakteren kooperieren. So gibt es zwei eingekerkerte Diebesratten, die selbst einen Ausbruch planen. Sogar unter den höherstehenden Ratten finden sich einige wichtige Verbündete. Fast schon wie in einem Adventure muss Tilo verschiedene Aufgaben lösen, um in den Besitz der für die Flucht notwendigen Gegenstände zu gelangen.

Obwohl der Spieler keine High-End-Grafik vorgesetzt bekommt, wurden die Spielwelt und besonders die Spielfiguren mit viel Liebe fürs Detail in Szene gesetzt. Hervorzuheben sind hier die zauberhaften Animationen des Spielhelden Tilo, der dem Spieler dadurch besonders an Herz wächst.

»Ghost of a Tale« ist ein Geheimtipp unter den aktuellen Indiegames, der durch seine Mischung verschiedener Genres für fast jeden Spielertyp geeignet scheint. Das unverbrauchte Setting, die tragikomische Spielgeschichte und die perfekte Inszenierung lassen kaum Wünsche offen. Das einzige, worauf der Spieler gegenüber einem großen AAA-Titel verzichten muss, sind die spektakulären und aufwändig produzierten Zwischensequenzen, die ein Indie-Titel in diesem Umfang finanziell nicht stemmen kann.

Genre: Action-Adventure
 Entwickler: SeithCG
 Publisher: SeithCG
 Systeme: PC, PS4, Xbox One
 Wertung: 4.5

Surviving Mars (2018)

Eine der größten Zukunftsvisionen der Menschheit – die Besiedlung fremder Planeten – kann der Spieler in »Surviving Mars«



ving Mars« zumindest virtuell Wirklichkeit werden lassen. Obwohl sich der Mars in unserer direkten kosmischen Nachbarschaft befindet, ist er selbst bei günstigster Konstellation soweit von der Erde entfernt, dass die Marskolonisten ziemlich auf sich allein gestellt sind. Der Spieler muss sich daher selbst um fast alle Aspekte der Urbarmachung der unwirtlichen Siedlungsumgebung kümmern. Dies fängt bei der Rohstoffgewinnung an, geht bis zur Energieversorgung und Wartung aller Einrichtungen und gipfelt im Ausbau kuppelüberspannter Stadtstrukturen.

»Surviving Mars« ließ sich bei der Darstellung seiner Marssiedlungen stark von klassischer Science-Fiction inspirieren. So erinnern die schicken Kuppelstädte und die technischen Einrichtungen an Buchcover aus jener Zeit.

Die futuristische Kolonisierungssimulation ist in drei Stufen unterteilt. Zuerst errichtet man mit knuffig animierten Robotereinheiten eine Art Basisstation für die Besiedlung des Roten Planeten. Danach müssen menschliche

Siedler eine funktionierende Kolonie errichten und schließlich geht es darum, Wundertechnologien zu erforschen, um Energie und Ressourcen im Überfluss zu haben. Meteoreinschläge oder Alienartefakte können dabei zu unvorhergesehenen Ereignissen führen.

»Surviving Mars« ist ein gelungenes Strategiespiel, welches gerade in der ersten Hälfte den Spieler vor spannende Herausforderungen stellt. Durch die seltsame Idee der Supertechnologien verliert das Spiel am Schluss jedoch an Biss.

Grafisch ist die planetare Städtebausimulation – trotz Plastiklook – ein Hingucker. Die Marsoberfläche wurde stimmungsvoll ins Bild gerückt und die Animationen von Fahrzeugen und Robotern stecken voller witziger Details.

Genre: Aufbaustrategie
 Entwickler: Haemimont Games
 Publisher: Paradox Interactive
 Systeme: PC, PS4, Xbox One
 Wertung: 4.0

Frostpunk (2018)

In dem beklemmenden Endzeitabenteuer »Frostpunk« hat der Spieler die Aufgabe, einer kleinen Gemeinschaft von Menschen das Überleben zu sichern. Die Geschichte spielt auf einer Alternativerde des 19. Jahrhunderts. Menschen und Tiere leiden unter einer langandauernden gnadenlosen Kälteperiode. Lebensmittel und Brennholz sind knapp geworden. Zudem lässt sich ohne Wärmequelle aus Schnee und Eis kein Wasser gewinnen.





erfolgreich Etappenziele meistert, sind diese oft an fragwürdige moralische Entscheidungen gebunden und hinterlassen fast immer einen bitteren Nachgeschmack. Hatte man tatsächlich keine Wahl, eine bessere Entscheidung zu treffen?

Grafisch wurde die eisige Endzeitwelt hervorragend in Szene gesetzt. Die im Steampunklook gehaltene Simulation lässt den Überlebenskampf der Bewohner greifbar werden. Ein simulierter Tag- und Nachtwechsel sorgt

für visuelle Abwechslung und Realismus.

Genre: Überlebenssimulation

Entwickler: 11 bit studios

Publisher: 11 bit studios

Systeme: PC, PS4, Xbox One

Wertung: 4.0

Tower of Time

(2018)

Das Fantasyabenteuer »Tower of Time« mischt klassische Rollenspielmechani-



Zu Beginn der Überlebenssimulation übernimmt der Spieler die Geschicke einer kleinen Ansiedlung, in deren Zentrum ein riesiger Dampfgenerator steht. Oberstes Ziel ist es, den Generator am Laufen zu halten.

Anders als in den meisten bisher publizierten Überlebenssimulationen muss man in »Frostpunk« auch schwere moralische Entscheidungen treffen. So kann man beispielsweise Gesetze verabschieden, welche Kinderarbeit oder blutige Arenakämpfe erlauben. Aufgrund dieser Entscheidungen entwickelt sich die langsam anwachsende Gesellschaft in unterschiedliche Richtungen. Einmal beschlossene Gesetze lassen sich nicht wieder zurücknehmen. Selbst wenn man in »Frostpunk«



ken mit Strategieelementen, wie man diese aus der »Heroes of Might and Magic«-Serie kennt.

Schauplatz des farbenfrohen Genrehybriden ist ein mystischer Turm, in dem elf riesige verschachtelte Ebenen darauf warten, von wagemutigen Helden erkundet zu werden. Der Spieler steuert eine maximal vierköpfige Abenteuergruppe – die sich aus sieben vorgefertigten Helden rekrutiert – aus der Top-Down-Perspektive. Trifft man in den vollständig per Hand designten Spielwelten auf Gegner, wechselt das Spiel in eine Art Arenamodus. Hier wird man dann mit nacheinander erscheinenden Gegnerhorden oder mächtigen Bosskreaturen konfrontiert. Um diesem Ansturm standhalten zu können, lässt



sich in »Tower of Time« die Zeit verlangsamten oder sogar komplett anhalten. So behält man den notwendigen Überblick und kann in Ruhe auch kampfstrategische Entscheidungen treffen. Dieses Vorgehen ist auch bitter notwendig, da stumpfes Hack-and-Slay-Verhalten nur zu einem schnellen Ableben der Heldenruppe führt.

Um seine Helden zu entwickeln, sollte man regelmäßig die Stadt aufsuchen. Dort kann man beispielsweise mit aufgefundenen »Blaupausen« Trainingseinrichtungen upgraden. Die Stadt kann dabei nicht direkt bereist

werden, sondern präsentiert sich nur als interaktive Kartenansicht.

Grafisch schuf das kleine Entwicklerbüro »Event Horizon« ein schick anzusehendes Rollenspiel mit opulenter 3D-Grafik. Allein bei den kargen Zwischensequenzen und der eingeschränkten Vertonung merkt man, dass hier kein üppiger Finanzierungsrahmen zur Verfügung stand.

Genre: strategisches Rollenspiel
 Entwickler: Event Horizon
 Publisher: Event Horizon
 Systeme: PC
 Wertung: 4.0

Conan Exiles (2018)

Inmitten einer staubigen Wüstenlandschaft hängt ein Mensch in sengender Hitze an einem massiven Holzkreuz, während sich die Aasfresser in der Nähe sammeln. Doch statt der quälenden Pein zu erliegen, wird die Spielfigur von einem Unbekannten (möglicherweise sogar Conan dem Barbaren selbst) gerettet und dann sich selbst überlassen.

Hier beginnt nun das Abenteuer des mittellosen und angeschlagenen Hel-

den (alternativ als männliche oder weibliche Spielfigur) in einer riesigen Welt voll von gefährlichen Kreaturen und widriger Lebensumstände.

»Conan Exiles« vermischt auf geschickte Art Rollenspielstrukturen mit Survival-Elementen. Ähnlich wie in »Gothic« oder auch »Dark Souls« steht dem Spieler ein weitestgehend offenes Spieluniversum zur freien Erkundung offen. Diese Freiheit hat natürlich ihren Preis. Regelmäßig wird man deshalb auch mit Kreaturen konfrontiert, die ein gutes Stück stärker sind als man selbst. Daher ist ein behutsames und vorsichtiges Agieren in unbekannt Gebieten immer angeraten.

Nur mit ein paar Stofffetzen bekleidet (oder auch in völliger Nacktheit, wenn man denn will), beginnt man zunächst damit, sich Nahrungsmittel zu beschaffen und sich seine ersten Werkzeuge und Kleidungsstücke anzufertigen. Hier greifen die klassischen Spielmechaniken von Überlebenssimulationen. Je weiter man seine Fähigkeiten entwickelt, umso mehr zusätzliche Optionen stehen dem Spieler zur Verfügung, sodass er schließlich sogar in der Lage ist, sich seine eigene Wohnstatt zu errichten und später sogar anderen Bewohnern der Spielwelt seinen Willen aufzuzwingen. Stirbt der

Spieler, wird er an einem vorherigen Speicherpunkt wiedergeboren, verliert dabei aber sein gesamtes Hab und Gut. Allein seine mühevoll erarbeiteten Fähigkeiten bleiben ihm erhalten. Mit diesen lässt sich der verlorengegangene Besitz aber relativ schnell wiederbeschaffen.

Die riesige Spielwelt von »Conan Exiles« wurde mit viel Liebe fürs Detail in 3D umgesetzt. Auf den Spieler warten unterschiedliche Klimazonen, mit den dafür typischen landschaftlichen Merkmalen. Ob es Wüstengebiete, Dschungelareale, eisige Nordlandschaften oder flussläufige Gebiete sind, die Spielwelt von »Conan Exiles« gehört zu den schönsten Survival-Schauplätzen im momentanen Spieleangebot.

Auch die Charaktermodelle von menschlichen NPCs und den vielfältigen Monsterkreaturen sind zumeist schick anzusehen. Allein einige Animationen (beispielsweise beim Klettern) wirken noch ein wenig ungenau.

Die Welten von »Conan Exiles« kann man sowohl als Solospieler, im Koop oder im Mehrspielermodus erkunden. Um gerade auf die Bedürfnisse von Einzelspielern einzugehen, bietet »Conan Exiles« eine sich langsam aufbauende Hintergrundgeschichte, die nicht nur schmückendes Beiwerk ist, son-

dern auch mit einigen überraschenden Wendungen aufwartet.

Auf Fantasyelemente verzichteten die Entwickler weitestgehend. Bis auf die verschiedenen Götterkulte und einige mythologische Riesenkreaturen, konzentriert sich das Spiel eher auf reale Herausforderungen. Ziel des Spielers ist es, am Leben zu bleiben und das verfluchte Ausgestoßenenarmband loszuwerden, welches verhindert, dass man bestimmte Gebiete betritt.

Auch die recht blutig inszenierten Kämpfe erinnern ein wenig an die berühmte »Dark Souls«-Reihe. Der Spieler muss lernen, rechtzeitig zu Blocken und beim Kampf immer seine Ausdauerleiste im Auge zu behalten.

»Conan Exiles« ist ein recht einsteigerfreundliches und selbsterklärendes Survival-Spiel, welches Genrefans dennoch die nötigen Herausforderungen bietet. Nach dem hervorragenden »Subnautica« ist dies innerhalb von wenigen Monaten der zweite Überraschungshit in diesem speziellen Subgenre.

Genre: Open-World-Rollenspiel/-Überlebenssimulation
Entwickler: Funcom
Publisher: Koch Media
Systeme: PC, PS4, Xbox One
Wertung: 4.0



PERRY RHODAN

Franz Hardt

NICHT FÜR MICH: OLYMP

Eine Perry-Rhodan-Miniserie für eine andere Zielgruppe

Perry-Rhodan-Miniserie »Olymp«, 12 Hefte, Pabel-Moewig Verlag, München, 2018



Ich bin ein Fan der Perry-Rhodan-Miniserien, kenne sie alle und habe sogar »Jupiter« gerne gelesen, obwohl ich vorher schon den »Ziegelstein« gelesen hatte (»Jupiter« war eine Miniserie, bei der man das gleichnamige 1000seitige Buch noch einmal um eine weitere Handlung ergänzte und als 12-teilige Miniserie neu veröffentlichte). Mein Favorit bei den Miniserien ist aber »Stardust«, eine Geschichte mit kosmischem Hauch um die Menschheit im Stardust-System.

Ich lese die Hefte gerne, die Aufmachung als klassische Heftrromane mit festerem Umschlag, der die Titelbilder besser zur Geltung bringt, gefällt mir sehr gut. Inzwischen sind die Miniserien mit einer Art Leserkontaktseite versehen, soweit dies bei einer nur wenige Hefte umfassenden Serie möglich ist. Es gibt an der Aufmachung wenig zu kritisieren, das spezielle Miniserien-Abo ist immer noch um ein schönes Extra ergänzt: Bei »Olymp« ist dies

eine kleine Broschüre, in der Arndt Drechsler die Entstehung des ersten Titelbildes erläutert.

Nun habe ich den letzten Band der neuesten Miniserie »Olymp« abgeschlossen und frage mich, was schiefgegangen ist, warum ich mit dieser Serie so gar nicht zurechtkam und mich zum Schluss nur noch durch die Romane quälte. Eigentlich ist es nicht das Autorenteam, das aus dem üblichen Mix aus erfahrenen PR-Teamautoren (neben der Exposéautorin Susan Schwartz noch M. M. Thurner), erfahrenen Miniserien- und NEO-Autoren sowie Neueinsteigern besteht. Ich kann nicht unbedingt den Autoren einen Vorwurf machen, aber für mich hat die Geschichte nicht funktioniert und oft hat sie mich geärgert. Der letzte Band liefert dafür sogar das richtige Zitat: »Allmählich wurde er dieser Geschichte extrem überdrüssig.« (Olymp 12, S. 30).

»Olymp« ist konsequent für Neueinsteiger konzipiert, es wird auf den größten Teil des Perry-Rhodan-Hintergrunds verzichtet, die Serie soll lesbar sein für Leute, die wenig bis gar nichts von Perry Rhodan kennen. Dies ist ein Unterschied zur Vorgänger Miniserie »Terminus«, die vom Exposéautor Uwe Anton sehr genau in die Perry-Rhodan-Historie der 400er-Bände verortet wurde. Mit der Verweigerung des Perry-Rhodan-Kosmos in »Olymp« wird die Serie für Altleser wie mich aber uninteressant oder anders ausgedrückt: Wenn das PR-Spezifische nicht da ist und nur noch allgemeine SF übrig bleibt, dann muss sich diese allgemeine SF auch an dem messen lassen, was ich sonst an SF lese. Bei einem PR-Roman kommt für mich ein großer Teil des Reizes ja aus der Verankerung in der Welt, aus der Komplexität des gesamten Serienkosmos, aus den großen Zusammenhängen und Anspielungen. Wenn dieser Zusammenhang nicht da ist, muss der Roman für sich stehen ... und für sich betrachtet, war diese Miniserie enttäuschend: zu viel Triviales, zu wenig Neues, zu dumme Figuren und

am Ende sind alle miteinander verwandt.

Die Serie heißt zwar »Olymp«, könnte aber genauso gut auf einem anderen völlig neuen Planeten des großen Perry-Rhodan-Universums spielen, wahrscheinlich hätte dies die Geschichte sogar glaubwürdiger gemacht: Bei einem unbekanntem Planeten wäre die tagelange Abschottung vielleicht tatsächlich nicht aufgefallen, beim Handelsplaneten Olymp kann ich mir das nicht vorstellen. Der Name und das Flair von »Olymp« wurden fürs Marketing massiv genutzt, dann hat man die Geschichte Olymps aber ignoriert, weil die vermeintliche Zielgruppe diese Geschichte nicht kennt. Mir ist dieser Etikettenschwindel unangenehm aufgestoßen.

Einige Grundvoraussetzungen der Serie sind für einen Altleser absurd: Perry Rhodan wird in der Regel von den anderen Protagonisten nicht erkannt. Dieses Nichterkennen betrifft auch Gucky: Wir wissen ja, dass in der Milchstraße unheimlich viele Ilts herumteleportieren, bei dieser Menge den »Retter des Universums« zu erkennen, ist schon schwierig.

Dass die Perry-Rhodan-Serie neue Leser benötigt, ist sicher richtig, ob man sie mit dieser einfachen Geschichte findet, wage ich zu bezweifeln. Mir hätte sie auch früher nicht gefallen: zu wenig Science in der Fiction, zu wenig kosmische Geheimnisse.

Mein persönliches Fazit ist also, dass ich nicht zur Zielgruppe gehöre und bei der nächsten PR-Miniserie werde ich nicht wie bisher sofort ein Abo abschließen, sondern erst einmal in Ruhe schauen, ob ich wieder nicht gemeint bin. Ich bedaure dies, denn ich wäre lieber gemeint :-)

Anm. d. Chefred.: Diese »Kurzsparte« ist ganz exklusiv Hermann R. gewidmet :)

CHEMIEWAFFEN UND TERRORANSCHLÄGE

1995 ereignete sich in der Tokioter U-Bahn ein Anschlag der AUM-Sekte mit Sarin, mit 13 Todesopfern und insgesamt 6.252 Betroffenen. 2002 starben 130 Geiseln durch Einsatz des starken Opioids Carfentanyl in Kombination mit Halothan im Moskauer Dubrowka-Theater. Im Dezember 2006 starb in London der ehemalige KGB-Agent A. Litwinenko an dem Alphastrahler ^{210}Po -Polonium, der einem Tee zugesetzt war. Ein spektakulärer Fall war im Februar 2017 die Ermordung von Kim Jong-nam, Halbbruder des nordkoreanischen Staatschefs Kim Jong-un, bei einem Attentat auf dem Flughafen von Kuala Lumpur mit VX. Besonderes Aufsehen erregte das Attentat im März 2018 in Salisbury auf den ehemaligen Doppelagenten S. Skripal und seiner Tochter mit einem Nervengift aus der Nowitschok-Gruppe (englisch Novichok, Kürzel »N«). Diese neuen Nervengifte wurden in den 1970er bis in die 1990er Jahre in der Sowjetunion im streng geheimen »Foliant«-Programm entwickelt. Ziel war größere Toxizität, Stabilität, Persistenz und einfachere Synthese im Vergleich zu bekannten V-Kampfstoffen wie VX. Wichtig war auch eine sichere Handhabung als Binäre Kampfstoffe, d. h. die Synthese erfolgt erst kurz vor dem Einsatz aus zwei relativ ungiftigen Vorstufen durch einfaches Mischen. Teilweise wurden mehrere Tonnen der Nervengifte und/oder ihrer Vorstufen hergestellt, die aber vernichtet sein sollen. Unklar ist, ob noch Restbestände existieren.

Die Enthüllung über die Existenz von N (Novitschok) wurde erst Anfang der 1990er Jahre durch den russischen Chemiker W. Mirsajanow bekannt. Auch heute gibt es wenig wissenschaftliche Literatur zur N-Gruppe. Strukturell handelt es sich bei den Verbindungen meist um Derivate der

Phosphorsäure mit Fluor wie bei Sarin. Die Verbindungen mit dem Code A-232 (N 5) und A-234 (N 7) sollen 6 bis 8 Mal toxischer sein als VX. Novitschok sind wie Sarin oder VX Acetylcholinesterase-Hemmer. Durch einen Anstieg des Neurotransmitters Acetylcholin kommt es dadurch zu einer sehr starken Übererregung der betroffenen Nervensysteme. In der Sowjetunion gab es einige Fälle von Vergiftungen. Dabei zeigte sich, dass N offenbar sehr stark am Enzym haftet und Antagonisten (z. B. Atropin) und Antidote (z. B. Pralidoxim) nur schwach wirken. Das führte zu Spätfolgen bei Betroffenen, die einige Jahre später starben.

Nowitschok wurde bisher militärisch nicht eingesetzt, was nach der Chemiewaffenkonvention (CWC) von 1997 auch verboten ist. Die Nervengifte und ihre Vorstufen sind aber nicht bei der CWC in den Listen der zu kontrollierenden Substanzen enthalten, was den rechtlichen Umgang im Fall des Anschlages auf Skripal und seine Tochter erschwert. Wahrscheinlich wurde das Nervengift oral oder inhalativ aufgenommen. Auch ist zu vermuten, dass der oder die Täter ein binäres Gift verwendeten, das vor dem Anschlag durch Mischen von zwei nicht so giftigen Vorstufen, die problemlos zu transportieren sind, hergestellt wurde. Da die Strukturformeln von N seit einigen Jahren bekannt sind, sollten sie sich prinzipiell in allen Sicherheitslabors herstellen lassen. Das N der Azomethin-Reihe (eine Verbindung mit Sauerstoff, Phosphor, Stickstoff und Fluor) hat als Rest entweder CH_3 : N 5 (A-232) oder C_2H_5 : N 7 (A-234), das N der Oxim-Reihe besteht aus Sauerstoff, Phosphor, Stickstoff, Fluor und Chlor.

Die geschilderten Fälle zeigen, dass in Zukunft Anschläge auch terroristischer Art mit toxischen Verbindungen nicht unwahrscheinlich sind.

Chemische Waffen können in drei Gruppen eingeteilt werden: Giftige Gebrauchskemikalien, Senfgasverbin-

dungen und Nervengifte. Jede davon tötet auf verschiedene Weise durch Blockieren oder Triggern von Reaktionen im Körper.

Gebrauchskemikalien: Industrielle Chemikalien, die als Waffen benutzt werden, sind Chlorine (Dichlor, Cl_2), Phosgen (COCl_2) und Hydrogencyanid (Cyanwasserstoff, HCN). Chlorine, ein blassgrünes Gas, ist schwerer als Luft, erstickt die Menschen und zerstört die Lungen. Sein Gebrauch ist schwer zu beweisen. Proben des Gases müssen in Minuten gesammelt werden, bevor sie verstreut sind. Stattdessen werden Augenzeugeninterviews und medizinische Berichte benutzt. Der erste größere Einsatz von Chlorine im Krieg geschah am 22. April 1915. Die deutsche Armee ließ 168 Tonnen aus 6.000 Fässern in Ypern in Belgien frei. Der Führer des Chlorine-Programms war Fritz Haber, der besser bekannt für sein Werk an der Ammoniaksynthese war.

Senfgasverbindungen: Diese organischen Verbindungen enthalten Schwefel- oder Stickstoff-Gruppen (wie zum Beispiel bis[2-chlorethyl]sulfide $[\text{ClCH}_2\text{CH}_2\text{SCH}_2\text{CH}_2\text{Cl}]$, die mit der Haut und den Luftwegen reagieren. Senfgas, eine farblose Flüssigkeit, die bei 217 Grad Celsius siedet, wurde im Krieg seit 1917 benutzt und verursacht Schwellungen und Blasen. Dieses Gift kann durch die Anwesenheit von stabilen Biomarkern in Biopsieproben nachgewiesen werden. Eine Senfgasverbindung wurde während des Iran-Irak-Krieges in Halabja in der kurdischen autonomen Region im Irak am 16. März 1988 benutzt: 5.000 Menschen starben sofort, und viele wurden verletzt.

Nervengifte: Die phosphorasierten organischen Verbindungen beeinflussen die Übertragung von Signalen an Nervenverbindungen. Sie hemmen das Enzym Acetylcholinesterase, und erhöhen so die Menge von einem Typ von Nervensignalen, die die Muskeln erreichen, und verursachen Lähmungen. Die Substanz ist eine farblose Flüssigkeit, die innerhalb einer Minute töten kann. Dem Gas ausgesetzte Men-

schen krampfen und haben Schaum vor dem Mond, dann versagen das Atemsystem und der Herzmuskel. Moleküle, die anzeigen, welches Gift benutzt wurde, kann aus Geweben gesammelt werden. Ein Beispiel war die Freisetzung von Sarin in der U-Bahn von Tokio im Jahr 1995 durch eine Sekte.

STEPHEN HAWKING (8.1.1942 – 14.3.2018)

Von Albert Einstein ist das Bild in Erinnerung geblieben, das ihn frech mit ausgestreckter Zunge zeigt. Außerdem kennt fast jeder seine Formel $E = mc^2$ und vielleicht auch den Satz, dass Raum und Zeit relativ seien. Was wird von Stephen Hawking bleiben, dem nach Einstein vermutlich zweitbekanntesten Physiker der Welt, der in Oxford geboren und nun in Cambridge gestorben ist?

Zum einen die zahlreichen Bilder, die ihn mit gekrümmtem Rücken zusammengesunken im Rollstuhl zeigen, mit schiefem Mund, unfähig zu sprechen. Zum anderen ein schwieriges Sachbuch über Kosmologie, das vermutlich nur wenige bis zur letzten Seite gelesen haben, obwohl »Eine kurze Geschichte der Zeit« aus dem Jahr 1988 ein Bestseller war und zehn Millionen Mal verkauft worden ist. Eine Formel oder eine Theorie, die mit Hawkings Name verbunden ist, kennen die meisten dagegen nicht.

Sein Forschungsziel: »Mein Ziel ist einfach: Es ist das vollständige Verstehen des Universums – warum es so ist, wie es ist, und warum es überhaupt existiert.« In Fachkreisen ist Hawking für die Entdeckung einer besonderen Strahlung bekannt. Er wies in den 1970er Jahren nach, dass Schwarze Löcher nicht ganz schwarz sind. Die Schwerkraft dieser gigantischen Himmelsobjekte ist zwar so stark, dass sie alles in ihrer Umgebung anziehen und verschlucken – sogar das Licht. Ein Quantum Strahlung entkommt ihnen dennoch nach und nach – die Hawking-Strahlung. Schwarze Löcher können als im Laufe der Zeit zerstrahlen.

Hawking konnte sich zuletzt kaum noch bemerkbar machen, über Gestik und Mimik verfügte er nicht mehr. »Amyotrophe Lateralsklerose« nennt

sich die Krankheit, die nach und nach die sogenannten Vorderhornzellen im Rückenmark zerstört und die Muskulatur lähmt. Seinen Namen schrieb er ein letztes Mal im Jahr 1979, als er sich in das Buch des ehrwürdigen Lehrstuhls an der Universität Cambridge eintrug, den schon der Physiker Isaac Newton innehatte. Dennoch übte er sein Professorenamt 30 Jahre aus, bis er 1979 in Ruhestand ging.

Zuletzt war Hawkings Körper so sehr gelähmt, dass er nur noch mit dem rechten Auge zwinkern konnte. Seinen Rollstuhl konnte er nicht mehr selbst fahren. Mit dem Zwinkern steuerte er seinen Sprachcomputer, der entweder vorgefertigte Sätze absplulte – oder ihn wieder und wieder durch das Alphabet führte, um einen Buchstaben nach dem anderen auszuwählen. In den schwierigen Gesprächen offenbarte sich ein heller Geist, der sich hartnäckig gegen den körperlichen Verfall behauptete.

Mit den Vorträgen seines Computers gelang es Hawking immer wieder, ein großes Publikum in seinen Bann zu ziehen, Laien wie Wissenschaftler. Seine ehemaligen Kommilitonen berichten, dass Hawking in wenigen Stunden Aufgaben löste, an denen sie eine ganze Woche geknobelt hatten. Der eigenwillige Student soll auch eher die Fehler in einem Lehrbuch angestrichen haben, als die darin aufgeführten Übungen bearbeitet haben.

Den Aufschub, der ihm nach Ausbruch seiner unheilbaren Nervenkrankheit vom Schicksal gewährt wurde, hat er zu einem möglichst normalen Leben genutzt. Hawking war zweimal verheiratet. 30 Jahre lang mit seiner Jugendliebe. 1995 heiratete Hawking dann seine Pflegerin. Seit 2006 war er wieder Single, wenn auch mit seiner ersten Frau Jane wieder versöhnt, die ihn einmal als »Haustyrannen« bezeichnet hatte. Hawking hinterlässt drei Kinder, Lucy, Robert und Tim, die anlässlich seines Todes mitteilten: »Sein Mut und seine Beharrlichkeit verbunden mit seinem Geist und Humor haben Menschen in der ganzen Welt inspiriert.«

Bis zum Schluss schient Hawking das Ernste mit einem Augenzwinkern zu kommentieren: Der britische Astrophysiker wurde am 8. Januar 1942 geboren, dem 300. Todestag Galileo Galileis. Hawking starb nun mit 76 Jahren – und

damit nicht nur im gleichen Alter, sondern auch am Jahrestag der Geburt des Physikgenies Albert Einstein (14. März 1879). Sein Todestag fällt zudem auf den inoffiziellen Pi-Tag zu Ehren einer mathematischen Konstante.

Hawkings wissenschaftliche Arbeiten drehten sich um Kosmologie, Allgemeine Relativitätstheorie und Schwarze Löcher. 1966 promovierte er in Cambridge mit einer Arbeit mit dem Titel »Properties of expanding universes«. In der Folgezeit wurde er berühmt durch den Beweis der notwendigen Existenz von Singularitäten in der Allgemeinen Relativitätstheorie (»Singularitäten-Theorem«, gemeinsam mit Roger Penrose). Danach begann er mit seiner quantenmechanischen Interpretation der Schwarzen Löcher, ein schwieriges Unterfangen: Quanten- und Relativitätstheorie stellen die beiden Säulen der modernen Physik dar. Eine Vereinigung dieser beiden Konzepte in einer so genannten »Quantengravitation« ist bislang jedoch nicht möglich gewesen: Die Quanten weigern sich, in einem durch Masse gekrümmten Raum zu leben, und die Schwerfelder der Massen entziehen sich jeder Beschreibung durch Quanten.

1974 entwickelte er das Konzept der »Hawking-Strahlung«, nach der schwarze Löcher in der Quantenfeldtheorie (je nach der Masse des schwarzen Lochs mehr oder weniger schnell) zerstrahlen. In den 1980er Jahren entwickelte Hawking zusammen mit James Hartle einen Zugang zur Quantengravitation und deren Kosmologie über eine »euklidische Pfadintegralformulierung«. Dabei wird in der mathematischen Pfadintegralformulierung, ursprünglich von Richard Feynman für die Quantenfeldtheorie entwickelt, über alle möglichen Konfigurationen von Raum-Zeiten (»Pfade«) summiert, was durch Integrale über die Metrik-Tensorfelder, die nach der allgemeinen Relativitätstheorie die Raum-Zeiten festlegen, dargestellt wird. Hawking und Hartle schlugen vor, in den Pfadintegralen nur geschlossene Raumzeiten ohne dreidimensionale Ränder zu berücksichtigen (kompakte euklidische Metriken, und keine Minkowski-Metriken, wie sie eigentlich in der Natur realisiert sind). Sie nannten dies ihren »no boundary

proposals« (»ohne Grenzen«, »ohne Rand«) und sahen darin eine natürliche Formulierung der Quantenkosmologie: Die Randbedingung des Universums besteht darin, dass es keinen Rand hat. Neben dem Vorschlag von Hawking und Hartle sind auch andere Möglichkeiten diskutiert worden, vor allem die Tunnellösung von Alexander Vilenkin aus dem Jahr 1982, was der Entstehung eines Universums aus dem Nichts entspricht. Ursprünglich favorisierte Hawking aufgrund seiner Theorie geschlossene Universen, in den 1990er Jahren zeigte er zusammen mit Neil Turok, dass auch offene inflationäre Universen als Lösung im »no boundary proposal« möglich sind. 2004 kündigte Hawking an, das Problem des Informationsverlusts Schwarzer Löcher gelöst zu haben, dies stieß aber auf Kritik. Das Problem besteht darin, dass Schwarze Löcher, die nur durch wenige Quantenzahlen beschrieben werden, aber Materie (Informationen) »verschlucken« und nur, wie Hawking gezeigt hatte, thermisch strahlen (die einzige »Information« dabei ist ihre Temperatur und Entropie, die proportional zu ihrer Oberfläche ist), Informationen vernichten, oder anders ausgedrückt in der Quantenmechanik zu einer »nicht unitären«, die Wahrscheinlichkeiten nicht erhaltenden Zeitentwicklung führen. Das Problem spielt eine wichtige Rolle in der Quantengravitation und war dort seit der Formulierung des Problems durch Hawking 1975 Gegenstand kontroverser Debatten. Gegner von Hawking waren unter anderem Leonard Susskind und Gerard 't Hooft, die im Gegensatz zu Hawking für eine Gültigkeit der Quantenmechanik auch im Bereich Schwarzer Löcher eintraten.

Hawking wurde auch durch populärwissenschaftliche Schriften und Aussagen bekannt. 1981 nahm er an einer Kosmologietagung im Vatikan teil, auf der er sein Konzept vorstellte, laut dem das Universum keine Grenzen haben sollte. In diesem Vortrag stellte er das All zugleich als ein Phänomen dar, das einfach vorhanden ist und dementsprechend keines Schöpfergottes bedarf. »Wenn das Universum einen Anfang hatte, können wir von der Annahme ausgehen, dass es durch einen Schöpfer geschaffen worden sei. Doch wenn das Universum wirklich

völlig in sich selbst abgeschlossen ist, wenn es wirklich keine Grenze und keinen Rand hat, dann hätte es auch weder einen Anfang noch ein Ende; es würde einfach sein. Wo wäre dann noch Raum für einen Schöpfer?«

1988 erschien mit »A short history of time« das erste populärwissenschaftliche Buch Hawkings, in dem er die Theorien zur Entstehung des Universums, zur Quantenmechanik und zu Schwarzen Löchern darstellt.

Im April 2010 äußerte sich Hawking über mögliche Risiken, die die Suche nach außerirdischem Leben für die Menschheit haben könnte. Er sah die Notwendigkeit, den Weltraum zu besiedeln.

Im September 2010 sagte Hawking, dass für die Entstehung des Universums kein Gott notwendig gewesen war. Es sei unnötig, zur Erklärung die Hand Gottes ins Spiel zu bringen. Die »Times« zitierte aus seinem neuen Buch »The Grand Design«. »Weil es ein Gesetz wie das der Schwerkraft gibt, kann und wird sich ein Universum selber aus dem Nichts erschaffen ... Spontane Schöpfung ist der Grund, warum es statt des Nichts doch etwas gibt, warum das Universum existiert, warum wir existieren.«

2016 äußerte Hawking bei einer Vortragsreihe für die BBC, dass die Menschheit vor großen Gefahren stehe, die langfristig ihre Existenz stark gefährdeten. So hätten sowohl gentechnisch veränderte Viren, Atomkriege und die globale Erwärmung das Potenzial, die Menschheit in absehbarer Zeit auszulöschen. Über lange Zeiträume von Tausenden Jahren betrachtet sei dies sogar fast sicher. Die größte Gefahr für die Menschheit sei die Menschheit selbst. In diesem Zusammenhang erneuerte er seine Forderung, weitere Himmelskörper im Sonnensystem zu besiedeln, um das Aussterben der Menschen zu verhindern. Diese Kolonien könnten aber frühestens in einem Jahrhundert unabhängig von der Erde existieren.

In der Folge »Angriff der Borg – Teil 1« der US-Fernsehserie »Star Trek – The Next Generation« (Erstausstrahlung 21. Juni 1993) wirkte Hawking auf eigene Bitte als Schauspieler mit. Er stellte als einzige Person im Star-Trek-Universum sich selbst dar, wobei er in

der knapp dreiminütigen Eröffnungsszene, einer Holodecksimulation zusammen mit Data, Isaac Newton und Albert Einstein pokert – und gewinnt. Als er die Kulissen des Maschinenraums mit dem Warp Kern im Zentrum besichtigte, soll er sinngemäß gesagt haben: »Ich arbeite daran.« Hawking hatte in mehreren Folgen der Zeichentrickserien »The Simpsons« und »Futurama« mitgewirkt. Unter anderem hatte er auch einen Gastauftritt in »The Big Bang Theory«. In dem Song »Keep Talking« der Gruppe Pink Floyd auf dem Album »The Division Bell« spricht Stephen Hawking mit seinem Sprachcomputer unter anderem den einleitenden Satz: »For millions of years mankind lived just like the animals. Then something happened which unleashed the power of our imagination. We learned to talk.« (Deutsch: »Millionen Jahre lebten die Menschen wie die Tiere. Dann passierte etwas, das die Kraft unserer Vorstellung entfesselte. Wir lernten zu sprechen.«)

Den Nobelpreis für Physik erhielt Stephen Hawking nie. Voraussetzung hierfür ist die Bestätigung einer Theorie durch Experiment und Beobachtung – und die war in den Dimensionen, in denen Hawking dachte, (noch) nicht möglich.

GENTECHNIK UND DIE FOLGEN

Mit der Genschere CRISPR-cas9 sind auf einfache Weise tief greifende Veränderungen des menschlichen Erbguts möglich. Ein Homo superior, ein genetisch vervollkommener und perfektionierter Mensch, ist möglich. Wie verträgt sich diese Vision mit der Idee der »Humanität«?

Die Idee des Übermenschen

Friedrich Nietzsche schrieb in »Also sprach Zarathustra« (Untertitel: »Ein Buch für Alle und Keinen«, 1883–1885):

»Ich lehre euch den Übermenschen. Der Mensch ist etwas, das überwunden werden soll. Was habt ihr getan, ihn zu überwinden?«

Alle Menschen bisher schufen etwas über sich hinaus: Und ihr wollt die Ebbe dieser großen Flut sein und lieber noch

zum Tiere zurückgehen, als den Menschen zu überwinden?

Was ist der Affe für den Menschen? Ein Gelächter oder eine schmerzliche Scham. Und ebendas soll der Mensch für den Übermenschen sein: ein Gelächter und eine schmerzliche Scham.

Ihr habt den Weg vom Wurme zum Menschen gemacht, und vieles ist in euch noch Wurm. Einst wart ihr Affen, und auch jetzt noch ist der Mensch mehr Affe, als irgendein Affe.

Hatte Nietzsche gehaut, dass das Genom des Schimpansen zu 98 Prozent mit dem des Menschen identisch ist, und dass der Fadenwurm *Caenorhabditis elegans* ein Lieblingstier der Molekulargenetiker sein wird, dessen genetische Übereinstimmung mit dem Menschen immerhin noch 40 Prozent beträgt? Nietzsche besaß physiologische Kenntnisse seiner Zeit.

Nietzsche tötete Gott und schuf den Übermenschen, um den Menschen zum zweiten Mal aus seiner selbstverschuldeten Unwissenheit herauszuführen. Er ließ seinen Zarathustra sprechen:

Ich beschwöre euch, meine Brüder, bleibt der Erde treu und glaubt denen nicht, welche euch von überirdischen Hoffnungen reden! Giftmischer sind es, ob sie es wissen oder nicht. Verächter des Lebens sind es, Absterbende und selber Vergiftete, deren die Erde müde ist: So mögen sie dahinfahren ...

Der Übermensch ist der Sinn der Erde. Euer Wille sage: Der Übermensch sei der Sinn der Erde.

... Der Mensch ist ein Seil, geknüpft zwischen Tier und Übermensch – ein Seil über einem Abgrunde ...

Im Jahr 1999 sorgte der Philosoph Peter Sloterdijk für Aufsehen, als er in einem Vortrag unter dem Titel »Regeln für den Menschenpark« Vokabeln wie »Menschenzucht« und »Anthropotechniken« verwendete. Sloterdijk propagierte pränatale Selektion und optionale Geburt. Die Vorstellung von der gezielten genetischen Selektion unter Führung einer kulturellen Elite wurde diskutiert. Nur in einer »Grundlagenreflexion über Regeln für den Betrieb von Menschenparks«, nur in genetisch »wirkungsvollen Verfahren der Selbstzähmung« könne die alltägliche Bessialisierung des Menschen in den Medien der enthemmenden Unterhaltung »eingedämmt werden.

Dieses »Zarathustra-Projekt« hat naturgemäß in der Philosophengemeinde, allerdings auch in der Öffentlichkeit, Zorn und Empörung ausgelöst. Nur: befindet sich die Menschheit nicht schon längst auf diesem Weg, und sind die von Sloterdijk angesprochenen Fragen nicht schon Alltag in den Genlabors?

Vor 200 Jahren, am 1. Januar 1818, wurde erstmals der Roman »Frankenstein or The Modern Prometheus« von Mary Shelley veröffentlicht. Er erzählt die Geschichte des Schweizer Arztes Dr. Viktor Frankenstein, der aus Leichenteilen unter der Einwirkung von Elektrizität einen künstlichen Menschen erschafft. Doch das Experiment gerät außer Kontrolle, und das neu erschaffene Monster wendet sich gegen seinen Schöpfer. Der Roman warnt vor einer entgrenzten menschlichen Vernunft, die sich selbst zu Gott macht und sich anmaßt, lebendige Materie zu schaffen.

Genforschung und ihre Implikationen für Mensch und Gesellschaft

Eine der revolutionärsten Erkenntnisse lautet: Wir Menschen können unser Erbgut selbst beeinflussen.

Die Genforschung ist eine der wirkmächtigsten Wissenschaftsdisziplinen. Forschern ist es durch gentechnische Verfahren gelungen, neuartige Impfstoffe herzustellen, Pflanzenzellen zu manipulieren oder neue Medikamente zu produzieren.

Neue Weizen-, Reis- und Maissorten sollen widerstandsfähiger sein gegen Schädlinge und ungünstige Wetterbedingungen und so helfen, den Hunger in der Welt zu bekämpfen. Ein weiteres Projekt dient dem Versuch, per DNS-Veränderung jene Mücken auszurotten, die Malaria übertragen. Biologen arbeiten daran, ausgestorbene Tierarten wie Mammuts wiederzubeleben.

Eine der nächsten Nobelpreise ist jenen beiden Wissenschaftlerinnen aus Frankreich und den USA (Emmanuelle Charpentier und Jennifer Doudna) sicher, denen es gelungen ist, einen Mechanismus zu entschlüsseln, mit dem die Arbeit am Erbgut von Organismen deutlich erleichtert wird. Diese »Geschere« CRISPR-cas9 ist gerade dabei, die Forschung zu revolutionieren.

Nach wie vor aber lehnen es beispielsweise viele Konsumenten in Deutschland strikt ab, gentechnisch veränderte Lebensmittel zu kaufen.

In vielen Laboren wird daran gearbeitet, bestimmte erblich bedingte Krankheiten genetisch zu heilen – oder sie gar nicht erst entstehen zu lassen, indem man sie bei einem werdenden Menschen bereits im Embryonalstadium ausmerzt. Doch was würde Forscher daran hindern, weitere Gene eines Embryos zu verändern – und damit die Eigenschaften des daraus erwachsenden Kindes? Wie weit ist es dann noch bis zum »Designer-Baby«, bei dem die Eltern vorab Haar- und Augenfarbe festlegen lassen sowie Körpergröße oder den Intelligenzquotienten?

In Südkorea ist es möglich, ein geliebtes Haustier klonen zu lassen: sich eine genetisch identische Kopie seines Hundes oder seiner Katze zu bestellen. In China ist es gelungen, zwei Affen zu klonen – also die nächsten Verwandten des *Homo sapiens* im Tierreich. Wer kann garantieren, dass es solche Versuche demnächst nicht auch mit Menschen geben wird?

Wo liegen die Chancen dieser Projekte, wo die Risiken?

Was ist die DNS – und wie funktioniert sie?

Schon im 19. Jahrhundert hatten Forscher entdeckt, dass im Kern jeder Zelle eines Lebewesens das Molekül Desoxyribonukleinsäure enthält. Aber erst 1944 erkannten Biologen darin den Träger biologischer Informationen. Die genaue Form der DNS blieb aber zunächst unbekannt. Aus Röntgenaufnahmen von DNS-Kristallen (Röntgenstrukturanalyse, Kristallografie) entnahmen der britische Physiker Francis Crick und der US-amerikanische Biologe James Watson Hinweise, und mithilfe von Modellen aus Draht und Pappe enthüllten sie die Struktur des DNS-Moleküls. 1953 beschrieben James Watson und Francis Crick in der wohl berühmtesten wissenschaftlichen Veröffentlichung des 20. Jahrhunderts – »Molecular Structure of Nucleic Acids« (Nature, Band 171) die räumliche Struktur der DNS: eine Doppelhelix mit zwei langen Strängen aus Zucker und Phosphatmo-

lekülen, verschlungen wie eine spiralförmig verdrehte Leiter. Jede Sprosse dieser Leiter wird von zwei Bausteinen gebildet. Es gibt vier solcher Bausteine, die Nukleinbasen Adenin (A), Cytosin (C), Guanin (G) und Thymin (T).

Es handelte sich bei dem Lebensmolekül DNS also um einen helikalen Doppelstrang, in dem die vier genetischen Buchstaben, die Basen A, C, G und T komplementäre Paare bilden: Einem A steht stets ein T gegenüber, und einem C ein G. Durch die Komplementarität konnte die Weitergabe der Erbinformation an Tochterzellen leicht erklärt werden. Die genetische Information ist in der Reihenfolge der DNS-Basen niedergeschrieben, wobei jeweils drei Basen für eine Aminosäure kodieren.

Die komplette Erbinformation enthält mehr als drei Milliarden Paaren dieser Nukleinbasen. Nur etwa 1,5 Prozent davon bergen die Erbinformation, die wir »Gene« nennen. Die restlichen 98,5 Prozent dienen unter anderem zur Steuerung der Genaktivität.

Die Information der Gene ergibt sich aus der Abfolge der Basenpaare. Der Homo sapiens besitzt etwa 30.000 Gene. Sie bilden im Zellkern mehrere Einheiten, die Chromosomen, von denen der Mensch 23 Paare hat.

Zur Informationsweitergabe wird zunächst eine Kopie der genetischen Information in Form von Messenger-RNS angefertigt (»Transkription«). Die Kopie des genetischen Befehls gelangt vom Zellkern ins Zellplasma und wird dort einer Eiweißsynthesemaschinerie, einem Ribosom, zugeführt, wo die »Translation« der Basensequenzen in Aminosäuresequenzen der Proteinmoleküle erfolgt. Je drei DNS-Basen kodieren dabei für eine Aminosäure. Die benötigten Aminosäuren werden durch Transfer-RNS herbeitransportiert.

Das gesamte genetische Material einer Zelle oder eines vielzelligen Organismus wird als Genom, ein einzelnes Codeelement als Gen bezeichnet. Die Genprodukte sind die Proteine, lange Molekülketten aus Aminosäuren. Die genetische Information der Basensequenzen wird also in den Proteinen »exprimiert«.

Die Proteine des menschlichen Körpers setzen sich aus nur 20 verschiedenen Aminosäuren zusammen. Art

und Reihenfolge dieser Bausteine in der Kette bestimmen die biochemische Funktion eines Proteins. Die Bauanleitung des Proteins – die Information darüber, welche Aminosäuren aneinanderzureihen sind – ist in einer Genomsequenz auf dem Erbmolekül DNS niedergelegt.

Aus der Basensequenz eines Gens lässt sich zwar die Abfolge der Aminosäuren im zugehörigen Protein erschließen, dagegen ist es kaum möglich, rein theoretisch die räumliche Faltung eines Proteins abzuleiten. Die Struktur eines Proteins bleibt im Laufe der Evolution weitgehend erhalten; sie ist viel stärker »konserviert« als seine Aminosäuresequenz. Offensichtlich können viele unterschiedliche Aminosäurefolgen zu Eiweißstoffen ähnlicher Gestalt führen. Proteine lassen sich zu Familien zusammenfassen, deren Mitglieder dieselben architektonischen Merkmale teilen.

Biochemiker gehen von rund 1000 Grundformen – Grundmotiven – im Faltungsmuster der Proteine aus. In den Proteinfamilien spiegelt sich die Entwicklung des Lebens auf der Erde wider.

Der Prozess der Evolution gründet sich auf der Duplizierung und Variation von Genen. Die Verwandtschaft aller Lebensformen auf der Erde ergibt sich aus der Tatsache, dass der genetische Code in allen Wesen identisch ist und sich die DNS-Strukturen auf evolutionem Wege verästelt haben. Alle lebenden Organismen sind das Resultat einer enormen genetischen Expansion. Bei der Evolution zu größeren Proteinen werden auf genetischer Ebene oft DNS-Abschnitte vervielfacht, abgewandelt und mit anderen verknüpft; neue Gene entstehen aus alten Genen auf dem Weg der Duplikation und Modifikation. Dieser rekombinatorische Austausch von Genabschnitten stellt die Essenz der Evolution dar. Diese Veränderungen gehen so langsam vor sich, dass verwandte Gene allein an der Basensequenz erkennbar sind.

Erprobte Prozesse werden in der Evolution immer wieder übernommen. Es zeigen sich erstaunliche Ähnlichkeiten im Genom und in biochemischen Prozessen bei Fadenwürmern, Fruchtfliegen und beim Menschen. Besonders groß ist die Ähnlichkeit bei je-

nen Erbinformationen, die grundlegende Stoffwechselreaktionen steuern oder andere elementare Zellfunktionen wie die Teilung. Über 200 Gene scheinen sogar direkt von Bakterien abzustammen. So entstand das Dogma, dass alle Kreaturen auf der Erde von einem gemeinsamen Urahn abstammen und einen fundamentalen Satz von Genen teilen.

In jüngerer Zeit erkannten die Forscher, dass in höheren Organismen nur ein Bruchteil der Gene für Proteine kodieren, der Rest ist »Schrott«, »Junk-DNS«. Aber was Genetiker einst abschätzig Schrott-DNS nannten, gehört in Wahrheit zu den Hauptakteuren im Genom, sei es, um Erbgut zu gestalten oder um Genaktivitäten zu kontrollieren.

Fazit: Eine der großen Errungenschaften des 20. Jahrhunderts war die Erkenntnis, dass alle Lebensprozesse in irdischen Organismen von einem genetischen Programm gesteuert werden, welches im Zellkern lokalisiert ist. Dieses Programm enthält alle für Struktur und Funktion der Zelle und des Gesamtorganismus notwendigen Informationen in Form eines genetischen Codes, der in der Desoxyribonukleinsäure (DNS) gespeichert ist.

Die Entschlüsselung des menschlichen Genoms (der Gesamtheit aller Gene)

1985 entwickelten Molekularbiologen und Genetiker die Idee, die Gesamtheit der genetischen Buchstaben des Menschen zu entschlüsseln. Aus einem internationalen Forschungsverbund gingen schließlich zwei erbittert konkurrierende Teams hervor: Craig Venter mit seiner Firma »Celera« und Francis Collins im Rahmen des staatlich unterstützten »Human Genome Projects« (HGP). Die Forscher entzifferten mehr als drei Milliarden genetische Buchstaben und veröffentlichten 2001 eine Rohfassung vom Bauplan des menschlichen Erbguts (damals gleichzeitig veröffentlicht in den Wissenschaftsjournalen »Nature« und »Science«).

Bevor die Forscher die DNS entschlüsseln konnten, mussten sie diese zerlegen und vervielfältigen, denn sie liegt eng verpackt und verschlungen im Zellkern vor. Mit Sequenziermaschi-

nen, damals so groß wie Kühlschränke, glitten aufwendig präparierte DNS-Fragmente an einem Laserstrahl vorbei, der sie entzifferte.

Doch viele Passagen im »Buch des Lebens« sind bis heute unverstanden. Die Forscher können den Text zwar buchstabieren, seine Bedeutung jedoch meist nicht erfassen. Hinzu kommt, dass die Funktion vieler Gene von zusätzlichen Faktoren bestimmt wird (unter anderem von »epigenetischen« Einflüssen).

Genediting mit CRISPR-cas9

Emmanuelle Charpentier und Jennifer Doudna haben 2012 gemeinsam die Genschere CRISPR (Clustered Regularly Interspaced Short Palindromic Repeats) entschlüsselt. Ihren Forschungen ist es zu verdanken, dass Wissenschaftler weltweit heute in der Lage sind, wie nie zuvor gezielt in den Bauplan des Lebens einzugreifen, das Erbgut zu manipulieren, es umzuschreiben – und zwar mit einem Verfahren, das vergleichsweise kostengünstig ist und in der Regel verblüffend schnell funktioniert. Forscher nutzen CRISPR bereits, um modifizierte Tiere und Pflanzen zu erschaffen, und um das Erbgut des Menschen zu verändern.

Beide Frauen veröffentlichten im August 2012 einen Aufsatz, nur etwas mehr als fünf Seiten lang: »A Programmable Dual-RNA-Guided DNA Endonuclease in Adaptive Bacterial Immunity«. Sie beschreiben darin, wie sich das Bakterium *Streptococcus pyogenes* vor Viren schützt. Das System, mit dem das Bakterium diese Infektionen abwehrt, besteht aus zwei Bereichen: Archiv und Schneidewerkzeug. In einem eigenen Erbgut legt der Einzeller wie als Erinnerungshilfe Proben nahezu aller Viren ab, mit denen er und seine Vorfahren je in Berührung gekommen sind. Im Fall einer erneuten Infektion wird dann das Abwehrsystem der Mikrobe aktiviert. Es prüft das Virus anhand der archivierten Proben. Erkennt es den Eindringling, kommt das Schneidewerkzeug zum Einsatz: Ein bestimmtes Enzym, eine Art molekulares Werkzeug, durchtrennt die virale DNS. Damit macht das Abwehrsystem, das die beiden Forscherinnen CRISPR-cas9 nennen (nach den archivierten DNS-Sequenzen, CRISPR, und

der DNS-Schere cas9), den Erreger unschädlich.

Die Wissenschaftlerinnen zeigten auch, wie sich der Abwehrschild zur Allzweckwaffe umfunktionieren lässt. Sie haben entdeckt, dass CRISPR-cas9 (heute meist nur noch CRISPR genannt) eine Art Universalwerkzeug zum Umschreiben von Erbsubstanz sein kann. Mehr noch: eine Technik, mit der sich Gene gezielt verändern lassen, bei Bakterien, Pflanzen, Tiere, Menschen.

Vereinfacht ausgedrückt kann man sich das gezielte Verändern von Erbgutsequenzen mit CRISPR wie das Redigieren einer Textdatei am Computer vorstellen. Die Software findet in dem Dokument jede beliebige Buchstabenkombination, auf einer Seite, in einer Zeile. Wenn die jeweilige Stelle gefunden ist, können Tippfehler korrigiert oder ganze Wörter gelöscht, ausgetauscht oder eingefügt werden.

Beim CRISPR-Verfahren setzt sich die gesuchte Buchstabenkombination zusammen aus den DNS-Molekülen Adenin, Guanin, Cytosin und Thymin – und zwar so aneinandergereiht, dass ihre Abfolge dem Abschnitt in der DNS-Sequenz entspricht, der verändert werden soll. Das Enzym, die eigentliche Genschere im CRISPR-System, wird mit der entsprechenden Buchstabenkombination präpariert-gewissermaßen gleicht es damit der Suchmaske im Textverarbeitungsprogramm. Es steuert nun in der Regel genau jene Stelle im Erbgut an, die es finden soll. Dann bindet es sich an den entsprechenden Abschnitt und verursacht einen Bruch in den beiden Strängen der DNS-Doppelhelix. Nun kann dort – wie in einem Textverarbeitungsprogramm – eine Passage gelöscht oder ein neues Wort (ein neues Gen) eingeschleust werden.

Molekularbiologen waren schon seit mehr als 20 Jahren in der Lage, mithilfe von Enzymen bestimmte Gene zu eliminieren oder zu ersetzen. Aber die Verfahren waren teuer und langwierig. Diese frühen Genscheren arbeiteten wie CRISPR mit bestimmten Schneideproteinen, die sich an eine bestimmte Stelle der DNS-Sequenz binden und dort den Doppelstrang der DNS durchtrennen. Doch diese Proteine mussten für jeden Einsatz aufwendig neu verändert werden. Es brauchte eine lange

Reihe von Versuch und Irrtum, bis das Protein die gewünschte Stelle fand.

Erst mit CRISPR hat das »Textverarbeitungsprogramm« eine präziser arbeitende Suchmaske erhalten: Meist sehr zielgenau kann sie die gewünschte Stelle im genetischen »Buch« ansteuern. Mit CRISPR ist die Technik keine hoch spezialisierte Anwendung mehr, sondern weitgehend ein Standardverfahren. Ein Biologiestudent mit einer Laborstandausstattung wäre imstande, mit diesem System ein Gen auszuschalten: ein paar Tage Arbeit. Es entstehen Materialkosten von kaum ein paar Hundert Euro.

Nochmals in Kürze: Eine zu korrigierende Genposition im Erbgut wird mit einem Erkennungsmolekül markiert. Dieses besteht aus der präzisen genetischen Buchstabenfolge der gesuchten Stelle und lagert sich entsprechend an. Im nächsten Schritt durchtrennt ein Enzym, ein molekulares Werkzeug, den DNS-Strang an ebenjener Stelle, an der sich das Erkennungsmolekül angelagert hat. Auf diese Weise entsteht eine Lücke in der DNS. Das fremde Gen ist so präpariert, dass es dabei automatisch in die Lücke eingebaut wird.

Schon jetzt lassen sich mit CRISPR effektiv Nutztiere und Nutzpflanzen Bedingungen und Bedürfnissen anpassen, Schweine mit geringerem Körperfettanteil züchten oder Maniokpflanzen und Weizen, die gegen verbreitete Viren und Pilze immun sind.

Mediziner wollen mithilfe von CRISPR bessere Tiermodelle für menschliche Krankheiten erzeugen. Selbst komplizierte psychische Störungen wie Autismus oder Schizophrenie, an denen eine Vielzahl von Genmutationen in unterschiedlichen Kombinationen beteiligt sind, könnten so begreifbarer werden und Behandlungseffekte sich einfacher simulieren lassen. So ließen sich Antibiotikaresistenzen eliminieren, indem man Viren so verändert, dass sie Bakterien töten: Das Immunsystem der Einzeller wendet sich gegen sie selbst. Der Mangel an Spenderorganen für Transplantationen ließe sich reduzieren: Vielleicht lassen sich Herzen, Lungen, Nieren dank der Genschere bald in Schweinen züchten.

In China gibt es bereits erste CRISPR-Studien zur Krebstherapie.

2016 wurde eine aggressive Form von Lungenkrebs mit genchirurgisch bearbeiteten Immunzellen behandelt. Einem anderen chinesischen Team gelang es, ein komplettes Chromosom zu entfernen: die dritte, überzählige Kopie von Chromosom 21 aus im Labor gezüchteten Zellen eines Menschen mit Trisomie 21, also dem Downsyndrom. Könnte man Embryonen, bei denen dieser Defekt noch im Mutterleib entdeckt wird, in Zukunft per Genschere heilen?

Auf mehr als 10.000 schätzt die WHO die Zahl der erblichen Erkrankungen, die von einem einzigen fehlerhaften Gen verursacht werden. Die Nervenkrankheit Chorea Huntington mit Bewegungsstörungen, die Duchenne-Muskeldystrophie, die den Körper lähmt. Oder die Sicherzellanämie, die Herz, Augen, Nieren schädigt.

Manche Forscher aber wollen mehr, als diese Krankheiten aufzuhalten: Sie wollen sie ausschalten, lange bevor sie ausbrechen können – und zwar bereits in der Keimbahn, also auf dem Weg von der befruchteten Eizelle zu den Keimzellen des neuen Lebewesens. Solche Interventionen würden sich auch auf das Erbgut künftiger Generationen auswirken – ein Eingriff in die menschliche Evolution.

Es gibt keinen weltweiten Konsens über den Einsatz der Gentechnik und seine Grenzen.

Ethische Problematik: Wenn es einen Weg gäbe, Menschen zu helfen, die von Erbkrankheiten betroffen sind: wäre es erlaubt, dies nicht zu tun? Auch wenn nicht auszuschließen ist, dass die Technik, die Wünsche irgendwann über medizinische Notwendigkeiten weit hinausgehen? Dass Eltern beginnen, ihre ungeborenen Kinder bezüglich Größe, Augenfarbe, Intelligenz nach ihren Vorstellungen zu formen?

Neben den ethischen Erwägungen stehen der Anwendung der Genschere am Menschen noch etliche mögliche Risiken im Weg: Es gibt Zweifel daran, wie sicher die Technik ist. Und Bedenken, welche Folgen ihr Einsatz hätte.

Zu den technischen Schwierigkeiten zählt zurzeit noch der Transportweg. Um das Schneideenzym an seinen Einsatzort zu bringen, brauchen die Biologen sogenannte Genfähren – ungefährliche oder künstlich inaktivierte

Viren, die CRISPR-Moleküle durch die Blutbahn ins Zellinnere befördern. Aber diese viralen Genfähren erreichen schnell ihre Ballastgrenzen. Alternativen wären vielleicht Liposomen, winzige Fettpartikel, die an Zellen andocken und ihre Ladung ins Innere der Zelle abgeben können.

Schwer wiegt auch das Problem möglicher Kollateralschäden der CRISPR-Methode, etwa wenn die Genschere ihr Ziel verfehlt und die DNS in einem anderen Abschnitt durchtrennt. Im schlimmsten Fall können die Veränderungen Krebs auslösen.

CRISPR-Werkzeuge müssen sorgfältig an das Genom des jeweiligen Patienten angepasst werden, um sicherzustellen, dass die Technik nicht von Variationen im Genom des Patienten fehlgeleitet würden.

Bei den meisten Körperprozessen sind viele verschiedene Gene beteiligt. Zudem werden Teile des Genoms zuweilen ausgeschaltet und wieder aktiviert. Darüber hinaus genügt die Kenntnis der Gene allein nicht. Denn die nach den Bauplänen der Erbinformationen gebildeten Gene sind ungeheuer vielfältig: Jedes Gen ist der Bauplan für wohl Dutzende Eiweiße, sodass der Körper viele Hunderttausende Proteine im Repertoire hat – und die aufeinander einwirken können.

CRISPR-cas9 – eine Genschere als Jahrhundertchance?

Nochmals zusammenfassend: CRISPR, das sind Abschnitte sich wiederholender DNS. Die Methode basiert auf einem natürlichen Abwehrmechanismus von Bakterien, der von der modernen Wissenschaft dahingehend adaptiert wurde, eine gezielte Genombearbeitung bei Pflanzen, Tieren und menschlichen Embryonen zu erlauben. Zunächst wird bei dem Verfahren ein Leit-RNS-Molekül mit einer zielführenden Targetgenesequenz als auch mit einer Frachtgenesequenz versehen und dann in einen Zellkern eingebracht. Dort liest es die DNS. Sobald eine Entsprechung zu der Targetsequenz gefunden wird, klinkt sich die RNS in den Doppelstrang der DNS ein und splittet ihn. Nun agiert ein natürliches Schneideprotein, cas9, als molekulare Schere, zertrennt die DNS-Sequenz und fügt an ihrer Stelle eine Kopie der Fracht-DNS

ein. Die Frachtsequenz der RNS kopiert sich also in die Lücke, und die DNS fügt sich wieder zusammen.

Darf der Mensch alles, was er kann? Wieder einmal stellt sich diese Frage, nachdem in den USA erfolgreich Embryonen-DNA verändert wurde. Vor Kurzem hat die Arbeitsgruppe um Professor Shoukhrat Mitalipov von der Oregon University in Portland Forschungsergebnisse präsentiert, die bei in Deutschland nicht erlauben Versuchen mit menschlichen Embryonen gewonnen wurden. Die Publikation im Wissenschaftsjournal »Nature« hat weltweit Schlagzeilen gemacht. Die Ergebnisse lassen vermuten, dass die auf einem bakteriellen System zur Virenabwehr beruhende und inzwischen tausendfach genutzte Technik präzise und sicher angewendet werden kann, um in der DNA von Embryonen pathogenetisch bedeutsame Mutationen zu korrigieren. Ethisch ist die Technik durchaus umstritten.

Die Befürworter: Fundamentale Lösung für schwere Leiden

Wer würde nicht gerne ein kleines Stück DNA umschreiben lassen, um anschließend ohne Krebs und Alzheimer alt zu werden? Der Mensch manipuliert seit Jahrtausenden durch Züchtung die Gene von Pflanzen und Tieren. Weshalb sollte er da vor sich selbst haltmachen, sobald er genetische Eingriffe präzise steuern kann? Das Versprechen eines langen und gesunden Lebens ist längst nicht mehr nur Science-Fiction. Auf dem Weg zum »Wie« hat der Zellbiologe Dr. Shoukhrat Mitalipov eine wichtige Hürde genommen. Ihm ist es erstmals gelungen, mit der noch jungen CRISPR-Cas9-Methode einen Gendefekt in befruchteten Eizellen zu korrigieren. Die daraus entstandenen Embryonen wurden natürlich nicht implantiert. Der Forscher konnte aber eines zeigen: Das als »Genschere« bekannte Werkzeug funktioniert auch in menschlichen Eizellen überraschend gut. Wir könnten unsere Nachkommen nun sehr gezielt und fast beliebig genetisch verändern. Natürlich fehlt noch der Beweis, dass die Methode sicher ist und nicht zu unerwünschten Veränderungen an anderen Stellen der DNA führt. Doch auch hier dürfte es nur noch eine Frage der Zeit

sein, bis dieser Nachweis im Tierversuch gelingt. Bis davon sollte es verboten sein, genveränderte menschliche Embryonen auszutragen.

Mitalipov hat einen Genfehler korrigiert, dazu ist jedoch kein Genediting nötig. Ein Gendefekt wird nur an die Hälfte der Nachkommen weitergegeben. Embryonen ohne den Defekt lassen sich per Präimplantationsdiagnostik erkennen und anschließend implantieren, dieses Verfahren ist längst etabliert. Das Argument, Genediting wäre hilfreich, um Erbkrankheiten zu verhindern, ist also Unsinn.

Anders sieht es aus, wenn es um ein langes und gesundes Leben geht. Hier müssen nicht schädliche Erbinformationen gelöscht, sondern vorhandene »optimiert« werden. Das klappt nur per Genediting. Forscher auf Island fanden vor fünf Jahren eine Punktmutation, die vor Alzheimer und geistigem Abbau im Alter schützt. Die Mutation reduziert das Alzheimer-Risiko um 80 Prozent. Findet sich die Veränderung sowohl im mütterlichen als auch im väterlichen Chromosomensatz, könnte das Risiko gegen null gehen. Den Schutzfaktor in einem Embryo einzutragen wäre nicht schwer. Wir haben also den Schlüssel in der Hand, um Alzheimer und andere Krankheiten aus der menschlichen Population zu verbannen.

Jeanne Louise Calment, die älteste Frau der Welt, rauchte bis ins Alter von 119 Jahren, ohne Krebs zu bekommen. Sie muss ein phänomenales DNS-Reparatursystem gehabt haben. Auch die dafür zuständigen Gene hätten die meisten Menschen gerne.

In der in Deutschland stets reflexartig aufbrandenden Kritik an Genexperimenten geht es nur vordergründig um die Sicherheit – es muss nicht ständig betont werden, dass keine Genveränderungen bei Menschen vorgenommen werden dürfen, solange die Konsequenzen nicht absehbar sind. Die Versuche von Mitalipov und anderen dienen aber gerade dem Ziel, Absehbarkeit herzustellen.

Warum soll man eine Forschung ausbremsen, die fundamentale Lösungen für drängende gesellschaftliche Probleme liefert. Ist eine DNA gottgegeben und unantastbar, als ob der Rest der Schöpfung weniger heilig wäre? Das ist scheinheilig. Leiden wie

Krebs oder Alzheimer genießen weder Bestandsschutz noch sind sie erhaltenswerte Kulturgüter.

Die Menschheit betritt Neuland, wenn sie ihre eigene Evolution in die Hand nimmt. Eine gesunde Angst wird uns hoffentlich vor der einen oder anderen Dummheit bewahren. Sie sollte uns aber nicht daran hindern, zu neuen Ufern aufzubrechen.

Die Gegner: Die Keimbahntherapie muss geächtet werden

In den aktuellen Versuchen lag das Augenmerk der Wissenschaftler auf dem Gen MYBPC3, dessen Mutation Ursache für die Entstehung einer hypertrophen Kardiomyopathie ist (Nature 2017 online, 2. August). Die für die künstliche Befruchtung verwendeten Spermien trugen die Mutation, die Eizellen stammten von gesunden Spenderinnen. Mitalipov und seine Kollegen erreichten durch einen Trick eine höhere Erfolgsrate von Embryonen mit korrigierten Genen als bisher. Außerdem haben sie nach eigenen Angaben keine unerwünschten und gefürchteten Off-Target-Mutationen durch die Technik nach der Genkorrektur entdeckt. Also eine fast perfekte Methode. Spätestens im Blastozystenstadium fünf bis sechs Tage nach der Befruchtung zerstörten die Forscher die Embryonen.

Für manche sind diese gelungenen Versuche eine gute Nachricht im Zusammenhang mit der Entwicklung einer Keimbahntherapie, mit der sich monogenetische Erkrankungen wie die Kardiomyopathie oder der Veitstanz Chorea Huntington verhindern ließen. Selbst Dr. Jennifer Doudna von der Universität von Kalifornien, die gemeinsam mit Dr. Emmanuelle Charpentier, jetzt am Max Planck-Institut für Infektionsbiologie, maßgeblich zur Entwicklung der CRISPR-Technik beigetragen hat, hat mit Blick auf die rasante Entwicklung dieser Methode ihre Bedenken zur Keimbahntherapie nach langem Abwägen relativiert und wird sich durch die jüngsten Forschungsergebnisse bestätigt fühlen.

Doudna meint: Aller Voraussicht nach wird die Keimbahntherapie ausreichend sicher für eine klinische Anwendung sein (siehe ihr Buch »A Crack in Creation«). Die Wissenschaftlerin

kann sich vorstellen, dass die Therapie in der einen oder anderen Form verlässlich genug sein und für Menschen keine größeren Risiken, als die natürliche Befruchtung haben wird.

Auch in Deutschland gibt es Neubewertungen hinsichtlich der genetischen Veränderung von menschlichen Keimzellen. Ein Positionspapier der Deutschen Akademie der Naturforscher Leopoldina: Jede gezielte Keimbahnveränderung mit Auswirkungen auf einen späteren geborenen Menschen sollte beim derzeitigen Stand der Forschung unterbleiben. Doch sie weisen auch darauf hin, dass zwar der Einsatz des Genome Editing in der Forschung an Embryonen und an Keimbahnzellen spezifische Bedenken aufwerfe, dass er aber nicht grundsätzlich ethisch abzulehnen sei.

Gegen eine somatische Gentherapie erkrankter, austerapiierter Patienten, zu Beispiel bei einer akuten lymphatischen Leukämie, ist nichts einzuwenden, da sich jeder selbstbestimmt für oder gegen diese Behandlungsform entscheiden kann. Auch nicht gegen die Anwendung in der Forschung, etwa zur Züchtung von Schweinen für eine mögliche Nutzung als Organspender.

Doch auch wenn die CRISPR-Technik durch Modifikationen immer effektiver werden sollte, wird es nie einen Beweis dafür geben, dass eine damit vorgenommene Keimbahntherapie bei Menschen keine negativen Folgen für die Embryonalentwicklung geschweige denn für die Entwicklung nach der Geburt sowie für künftige Generationen haben wird. Es sein denn, genetisch korrigierte Embryonen würden in den Uterus verpflanzt und ausgetragen. Das wäre jedoch ein Menschenversuch und auch mit Blick auf spätere Generationen nicht zu verantworten.

Die Folgen einer solchen Therapie sind nicht vorhersehbar, weder individuell noch gesellschaftlich. Denn einmal legalisiert würde es nicht bei der angestrebten Heilung von Patienten bleiben, sondern sich in der Veränderung des Erbguts mit dem Ziel eines Enhancements fortsetzen. Deshalb sollte die Keimbahntherapie weltweit – wie in Deutschland und 13 weiteren europäischen Ländern schon viele Jahre praktiziert – geächtet werden.

In Anbetracht des weltweiten Engagements bei der Entwicklung dieser

Therapie von Forschern, etwa in China, wird es jedoch schwierig, einen weltweiten Stopp zu erzielen. Befürworter der Keimbahntherapie wollen im ersten Schritt helfen, Krankheiten vom Beginn des Lebens an zu vermeiden. Dabei wird es aber nicht bleiben, weil die Sehnsucht, die genetische Ausstattung des Menschen zu verbessern, groß ist. Besser ist es sich an der Feststellung des Freiburger Medizinethikers Professor Giovanni Maio zu orientieren, die er in seinem Buch »Medizin ohne Maß« geäußert hat: »Es geht letzten Endes darum, Grenzen annehmen zu können, vor allem aber darum, sich selbst annehmen zu können.«

Gene Drive: Genetische Kettenreaktion gegen Malaria

Mit der genetischen Kettenreaktion »Gene Drive« breiten sich Erbanlagen bei Insekten rasch aus. Damit ließen sich etwa Malariaüberträgermücken unfruchtbar machen. Die unkontrollierte Freisetzung der Gene wirft aber ethische Fragen auf.

Forscher wollen Krankheitserreger mithilfe der Gentechnikmethode »Gene Drive« ausrotten. Auch wenn es bis dahin noch Jahre dauern wird, und es bisher noch keine Feldversuche gibt, so muss schon jetzt eine Debatte darüber geführt werden.

Mit der Methode wollen Wissenschaftler schon seit Jahren gezielt in die Evolution eingreifen und so etwa Insektenpopulationen ausrotten, die Zikaviren oder Malariaerreger übertragen. 2015 sind mehr als eine halbe Million Menschen an Malaria gestorben.

Mit Gene Drive werden aufgrund der Aktivität bestimmter Enzyme genetische Merkmale nicht bedächtig nach den mendelschen Regeln verbreitet, sondern in einer sich sexuell vermehrenden Population sehr schnell wie eine genetische Kettenreaktion. Man kannte das Phänomen schon früher aufgrund der Aktivitäten von Transposons, also der mobilen genetischen Elemente, die mithilfe von Enzymen von einer Stelle in einem Chromosom an eine andere Stelle im homologen Chromosom des Genoms als Kopie gelangen können. Das ist jedoch ungezielt und zeitaufwändig. Erst seit es das Gentechnikwerkzeug CRISPR-Cas9

gibt, lässt sich Gene Drive nun auch gezielt anwenden. Gemeinsam mit dem Gene-Drive-System wird das gewünschte Gen – etwa für Unfruchtbarkeit – in Keimzellen oder befruchteten Eizellen etwa der Anophelesmücke übertragen. So wird das Gen mit jeder Generation jeweils auch in das homologe Chromosom eingebaut und das ursprüngliche Gen schließlich nach mehreren Generationen bei allen Individuen einer Population verdrängt. Auf diese Weise ließe sich auch ein Gen in eine Insektenpopulation einschleusen, das die Vermehrung des Malariaerregers unterbindet.

Offiziell gibt es bisher nur Laborversuche mit dieser Methode, zum Beispiel mit Fruchtfliegen. Wann mit einer Anwendung dieser Technik in freier Wildbahn zu rechnen ist, ist derzeit nicht abzusehen,

Schon jetzt kann damit begonnen werden, Sicherheitssysteme zu entwickeln, die eine unkontrollierte Ausbreitung der in ein regionales Ökosystem eingebrachten Gene-Drive-Gene verhindern.

Die Gesellschaft sollte sich mit dieser Methode und ihrem Potenzial befassen, damit sie entscheiden kann, ob sie etwa eine Schädlingskontrolle oder eine Ausrottung von Insekten als Vektor von Krankheitserregern damit tatsächlich will.

Gefordert wird eine ökologische Risikoabschätzung, denn bisherige Regularien erfassten nur Risiken für das Ökosystem durch chemische Substanzen, etwa Insektizide und Herbizide. Die Regularien sprechen sich derzeit gegen eine Freisetzung entsprechend veränderter Organismen aus und machen auf die Missbrauchsgefahren aufmerksam. Selbst die Forschungsstätte DARPA des US-Verteidigungsministeriums investiert 65 Millionen US-Dollar in den nächsten vier Jahren zur Erforschung der Sicherheit auch des Gene Drive. Kritiker der Gentechnikmethode befürchten, dass Insektenarten durch dessen Anwendung unwiderruflich verloren gehen könnten. Einige halten dagegen, dass durch Gene Drive nur Populationen von Insekten reduziert oder eliminiert werden könnten, nicht dagegen eine komplette Insektenart. Letztlich seien etwa im Kampf gegen Malaria nicht die Insekten das Ziel, sondern die Plasmodien.

Die Anwendung von Gene Drive wird bereits im EU- und im deutschen Recht erfasst, denn auch Organismen mit rekombinanten Gene-Drive-Systemen sind etwa dem Gentechnikgesetz zufolge gentechnisch veränderte Organismen, deren Freisetzung nur nach Genehmigung durch die zuständige Bundesoberbehörde erfolgen kann. Das ZKBS, die Zentrale Kommission für Biologische Sicherheit, fordert die gleiche Sicherheitsstufe wie etwa beim Arbeiten mit Masernviren.

Letztlich existiert jedoch keine globale Deklaration zum Umgang mit dem Gene Drive, an die sich alle halten. Eine Erklärung zum Beispiel der WHO wäre wünschenswert. Bevor Feldversuche beginnen, muss die Sicherheit des Gene Drive für Ökosysteme garantiert sein. Solange das nicht der Fall ist, gibt es keinen Grund für ein solches Experiment.

Haustierklone

Eine Firma in Südkorea kloniert Haustiere auf Bestellung, die »Wiedergeburt« kostet 80.000 Euro. Ein paar Hautzellen, zum Beispiel aus dem Ohr, nicht später als vier Tage nach dem Tod entnommen, und jeder Hund kann wiedergeboren werden. So lautet das Angebot von Sooam Biotech.

Zum Klonen eines Hundes wird ein Zellkern mitsamt dem Erbgut in eine entkernte Eizelle gespritzt, die dann eine Leihmütterhündin austrägt. Weil es bei diesem Prozess häufig Fehlgeburten gibt, setzt man immer zwei Eizellen in zwei Hündinnen ein.

Die Firma Sooam Biotech hat ihren Sitz in Seoul, Südkorea. In dem silbernen Gebäude kloniert die Firma Hunde und verschickt sie nach sechsmonatiger Quarantäne in die ganze Welt. Das Geschäft ist umstritten. Weswegen die meisten Kunden rund um den Globus fliegen müssen, um bei Sooam Biotech ihren Hund klonieren zu lassen. Die Gesetze in vielen Ländern erlauben nicht, was in Korea legal ist: Haustiere klonen für den Privatgebrauch, ganz ohne die Auflage, dass damit irgendein Forschungszweck erfüllt sein muss.

1997 kam das Schaf Dolly zur Welt, das erste aus erwachsenen Zellen geklonte Säugetier, und sorgte für einen Aufschrei unter Medizinethikern. Dem therapeutischen Klonen wird von For-

schern zwar großer Nutzen vorausgesetzt, man befindet sich dabei aber noch in der Grundlagenforschung. Das reproduktive Klonen ist für die meisten Menschen nach wie vor eine Horrorgeschichte. Und trotzdem ist es ein Zukunftsmarkt. In China entsteht gerade eine Klonfabrik für Nutztiere, mit deren Hilfe man besonders effiziente Milchkühe züchten und somit von Fleisch- und Milchimporten unabhängig werden will.

Kunden erhalten in Südkorea die Möglichkeit, mit einer genetischen Kopie ihres Hundes weiterzuleben. Dass ein Klon keineswegs dieselbe Persönlichkeit entwickelt wie sein Original, dass nicht einmal das Fell exakt so aussehen muss wie das des Originals – all das teilt man den Kunden mit, bevor sie den Vertrag unterzeichnen. Manche Leute geben 80.000 Euro für ein Auto aus. Ist es wirklich so viel sinnloser, diesen Betrag für ein geliebtes Lebewesen auszugeben?

Tatsächlich ist das Geschäft mit den Hundeklonen von Anfang an ein Nischengeschäft der Superreichen. Ende der 1990er Jahre rief der amerikanische Milliardär John Sperling eine Art Wettbewerb aus, um seinen Hund »Missy« zu klonen. Nach zehn Jahren und 20 Millionen Dollar Kosten gelang dies schließlich Hwang Woo-suk in Südkorea. Seitdem ist er der Marktführer.

Ungefähr die Hälfte der Klone stellt Soom Biotech für öffentliche Auftraggeber in der ganzen Welt her. Man klonet besonders begabte Spürhunde für die Polizei, Kampfhunde fürs Militär oder Rettungshunde für Feuerwehren. Es ist das Brot- und Buttergeschäft der Firma. Wer genau die Abnehmer sind, hält man geheim. Aber am Flughafen von Seoul sind angeblich 40 Sprengstoffhunde im Dienst, die exakt die gleichen Gene haben. 90 Prozent der Klone bestehen das harte Training. Beim normalen Züchten von Arbeitshunden liegt die Erfolgsquote höchstens bei einem Drittel.

Letztlich wird nur der normale Zuchtprozess optimiert. Kritiker des Klonens sehen darin allerdings eine Gefahr: Durch das Ausschalten der Genlotterie verringert man die Vielfalt. Allerdings haben geklonte Tiere anscheinend keine grundsätzlich schlechtere Gesundheit als normale gezeugte, so Forscher der Universität

Nottingham. Gendefekte übertragen sich aber ungefiltert auf den Klon.

Bis vor einigen Jahren hatte die Firma einen Konkurrenten aus den USA, der ebenfalls Haustiere klonete: BioArts International. Die Firma stieg 2009 aus dem Geschäft aus. Begründung: Mit den geringen ethischen Standards könne man nicht länger konkurrieren.

Um einen Welpen zu klonen, benötigt man die Eizellen von 12 Hündinnen, plus mindestens 2 Leihmütter. Auf ethisch vertretbarem Weg kommt man nicht an so viele Tiere. In Korea gibt es Hunde allerdings in Massenproduktion. Laut BBC werden dort jährlich mehr als 100.000 Tonnen Hundefleisch für die Herstellung von Medizinprodukten oder den Verzehr gezüchtet.

Klonen ist dort erfolgreich, wo Hunde so massenhaft verfügbar sind wie Laborratten. Soom Biotech behauptet, dass alle Leihmütter nach höchstens drei Geburten auf eine »Farm« außerhalb der Stadt gebracht würden, »mit viel Auslauf und frischer Luft«.

Maßgeschneiderte Medikamente?

Lange taten Mediziner so, als wären alle menschlichen Körper im Prinzip gleich und ließen sich sämtliche Krankheiten mit den gleichen Medikamenten heilen. Das ist aber falsch. Viele Patienten reagieren höchst unterschiedlich auf Arzneien, und das liegt an vielen Faktoren: unterschiedliche genetische Ausstattung, unterschiedliche Enzymaktivitäten der Leber usw. Zudem weisen Tumorzellen zum Teil große Unterschiede auf und können sich durch Mutation schnell verändern. In Zukunft hoffen Ärzte, anhand einer Blutprobe zu prüfen, wie der Stoffwechsel eines Patienten arbeitet – und dann die Medikamente entsprechend auszuwählen und zu dosieren. Die Anpassung gelingt aber vor allem dann, wenn die einzelnen Gene und ihre Wirkung bekannt sind – an den meisten Körperprozessen sind aber viele verschiedene Erbanlagen beteiligt. Zudem werden Teile des Genoms zuweilen ausgeschaltet und wieder aktiviert. Darüber hinaus genügt die Kenntnis der Gene allein nicht. Denn die nach den Bauplänen der Erbinformationen gebildeten Proteine

sind ungeheuer vielfältig. Jedes Gen ist der Bauplan für wohl Dutzende Eiweiße, sodass der Körper viele Hunderttausende Proteine im Reservoir hat – und die aufeinander einwirken können. Wieder einmal ist die Natur dem Menschen voraus. Bis zu einer wirklich personalisierten Medizin werden noch Jahrzehnte verstreichen.

Doch da es heute schon Hunderte von Tests gibt, mit denen Genetiker das Risiko des Einzelnen für Herzinfarkt, Diabetes mellitus, Alzheimer-Demenz oder Darmkrebs abzuschätzen versuchen, malen sich manche Forscher bereits eine Zukunft aus, in der man das Genom eines Menschen – womöglich gleich nach der Geburt – vollständig und planvoll auf sämtliche Anfälligkeiten untersucht.

Experten sprechen bereits von einem »historischen Wendepunkt« hin zu einer Medizin, in der Ärzte nicht mehr blind ausprobieren müssen, welche Behandlung zum einzelnen Patienten passt, sondern gezielt individuelle Therapien entwickeln.

Ein genetisches Utopia?

Durch genetische Veränderungen einer befruchteten Eizelle werden Mediziner eines Tages vermutlich bestimmte Eigenschaften eines Kindes im Labor festlegen können. Doch die technischen Hürden und Risiken sind enorm hoch. Werden schon bald genetisch modifizierte Kinder auf die Welt kommen? Ein weiteres Problem: Manipulationen in der Keimbahn wirken sich auf die nachfolgenden Generationen aus. Wir werden wohl nur einen Teil der Risiken wirklich kontrollieren können.

Ein Leben ohne Krankheit, genetisch optimierte Supermenschen, geklonte Armeen von Menschen oder Tieren, die genetisch induzierte Ausrottung des Homo sapiens, oder die Erschaffung des Homo superior – die Realität hat die Science-Fiction schon beinahe eingeholt.

JOSEPH FOURIER

Der Meister des transformationalen Denkens

Der Mathematiker Joseph Fourier, am 21. März 1768 geboren, zeigte den

Wert intellektueller Wagnis. Seine Fourier-Analyse spielt bei vielen modernen Methoden vom Data-Processing bis zu Machine-Learning-Algorithmen eine Rolle. Wenn man digitale Musik hört, deren Harmonien und Akkorde, sind diese wahrscheinlich rekonstruiert von einer File, die sie als Komponenten von unterschiedlichen Frequenzen gespeichert hat, heruntergebrochen durch einen Prozess, der als Fourier-Analyse bekannt ist. Wenn man hört, wiederholt die Cochlea in unseren Ohren diesen Prozess – sie trennt die Klänge in sinusoidale Komponenten, bevor sie als elektrische Signale zum Gehirn gesendet werden, wo die Komponenten wieder zusammengesetzt werden.

Die Fourier-Analyse erlaubt es, dass komplexe Wellenformen durch Herunterbrechen in einfachere Signale verstanden und analysiert werden können. Dieses Vorgehen ist ein leuchtendes Beispiel von der Kraft und dem Wert intellektueller Wagnis. Die Wurzeln der Idee gehen zurück auf die Mitte der 1700er Jahre, als der italienische Mathematiker Joseph-Louis Lagrange und andere die Vibrationen von Saiten und die Fortleitung von Schall studierten. Aber es war einer von Lagranges Schülern, Joseph Fourier, der 1822 das Arbeitsfeld gründete, das seinen Namen tragen sollte. Heute gibt es keinen Zweig der Wissenschaft, Technologie und des Ingenieurwesens, das von seinen Ideen nicht beeinflusst ist. Moderne Versionen und Analoga seiner Theorie helfen Forschern, Daten zu analysieren, von YouTube-Videos bis zu Machine-Learning-Techniken.

Unter den Wissenschaftlern, die von Fourier profitierten, war Ingrid Daubechies, eine angewandte Mathematikerin, die in den 1980er Jahren dazu beitrug, die Theorie der »Wavelets« zu entwickeln, welche die Fourier-Analyse generalisierte und vorher unzugängliche Probleme einer Lösung zuführen konnte. Wavelets sind die hauptsächlichen Daten-Analyse-Werkzeuge, die zum Nachweis von Gravitationswellen im Jahr 2015 benutzt wurden.

Fourier erlebte die Wirren der 1790er Jahre und hätte beinahe seinen Kopf unter der Guillotine während der Terrorherrschaft nach den Revolutionsjahren verloren. Er trat der Armee

von Napoleon Bonaparte bei seiner Invasion von Nordafrika bei, zusammen mit Dutzenden anderer Experten aus Wissenschaft, Medizin und Ingenieurwesen. Fourier arbeitete in Ägypten als Verwalter, wo seine Effizienz und klugen Ideen Napoleon hellhörig werden ließen und ihn nach seiner Rückkehr nach Frankreich auf eine ähnliche Position beförderten. Fourier war besessen von der Wärmelehre und wandte seine mathematischen Werkzeuge an, um zu verstehen, wie Wärme übertragen wurde. Er gilt als der erste Wissenschaftler, der diskutierte, wie der Treibhauseffekt den Planeten Erde erwärmen kann.

Er wollte auch verstehen, wie Hitze in soliden Objekten weitergeleitet wird. Er entdeckte die dazugehörige Gleichung und zeigte, wie sie zu lösen ist. Das führte zu Voraussagen, wie die Temperaturverteilung sich entwickeln wird, beginnend von der bekannten Verteilung zu einem Anfangszeitpunkt. Um dies zu bewerkstelligen, brach er das Temperaturprofil runter auf trigonometrische Funktionen, so als handele es sich um Schallwellen. Im Kern seiner Analyse standen Funktionen, in denen die Temperatur Diskontinuitäten oder abrupte Sprünge haben konnte. Diese Möglichkeit war für Mathematiker dieser Zeit ein Horror, die gewohnt waren, bequem mit weichen Kurven umzugehen, die ästhetische Einfachheit versprochen. Fourier griff zu seinen eigenen Waffen, als er seine Ideen entwickelte.

Jenseits von Herunterbrechens einer Funktion in Frequenzen, erschuf Fourier ein duales Profil, das alle diese

Frequenzen kodiert, und das bekannt wurde als Fourier-Transformation. Im 20. Jahrhundert wurde die Fourier-Transformation zu einem zentralen Instrument in der Quantenmechanik, welches zeigte, dass physikalische Quantitäten wie Ort und Geschwindigkeit dual oder komplementär zueinander sind. Das bedeutete, dass sie nicht beide gleichzeitig mit beliebiger Genauigkeit bestimmt werden können. Diese Heisenbergsche Unschärferelation ist eines der fundamentalen Prinzipien der Natur. Und Kristallografen verstanden nun, dass die Röntgenstrahldiffraktionsmuster eines Kristalls die Fourier-Transformation der Kristallstruktur darstellen.

Moderne Ausformungen der Fourier-Analyse sind die schnelle Fourier-Transformation und die diskrete Fourier-Transformation, die ein schnelleres und effizienteres Processing von großen Informationsmengen erlauben, einschließlich der Datenproduktion durch Astronomen.

Fourier wäre heute sicherlich erfreut, dass seine Ideen die Zeiten überdauert haben. An einen Freund schrieb er vor 229 Jahren: »Gestern war mein 21. Geburtstag. In diesem Alter hatten Newton und Pascal bereits Unsterblichkeit erlangt.«

Fourier war erst erfolgreich in seinen 50er Jahren. Geduld war eine Tugend von ihm, aber auch der Wille, Intuition zu Schlussfolgerungen zu führen, die der konventionellen Weisheit als unlogisch erschienen. Fourier tat dies, und so steht er heute als Wissenschaftsgigant da, der von Forschern überall auf der Welt verehrt wird.





NEUER STERN VON ATLANTIS (37 & 38)

40, 44 Seiten DIN A 5, Mittelheftung, Auflage: unbekannt. Kontakt: ANDROMEDA SCIENCE FICTION CLUB HALLE, Thomas Hofmann, Kurt-Freund-Str. 18, 06130 Halle, E-Mail: neuer.stern-halle@arcor.de. Internet: www.phantastik-forum.de.

Ich gebe zu, manchmal bin ich ein unordentlicher Leser. Dann halte ich mich nicht an die vorgegebene Reihenfolge, versäume es, am Anfang zu beginnen, sondern falle mitten hinein und stöbere in Beiträgen, die von den kundigen Herausgebern erst an späterer Stelle vorgesehen sind.

Meist hat diese Unart mit einer meiner Vorlieben zu tun. Eine davon führte mich dazu, gleich mitten im zweiten Band dieser Doppelausgabe des NEUEN STERNS aus Halle einen Beitrag von Peter Schünemann zu lesen. Der umfangreiche und sehr interessante Beitrag beschäftigt sich mit »Numenor – Tolkiens Atlantik«. Peter Schünemann fasst auf wenigen Seiten das Tolkien-sche Universum zusammen – was für sich genommen eine Leistung ist – und vergleicht dann die Geschichte und Darstellung Numenors mit den Überlieferungen über Atlantis bei Pla-



ton. Ein kompetenter und lesenswerter Beitrag, der sowohl für Tolkien-Fans als auch für Atlantis-Kenner interessant ist.

Aber jetzt mal von Anfang an! Thomas Hofmann, der die NEUEN STERNE mit beeindruckender Geschwindigkeit und großem Engagement herausgibt, meint sich ob der Themenauswahl rechtfertigen zu müssen und zieht dabei eine russische Zeitschrift zurate, in der kürzlich ebenfalls ein Artikel über Atlantis zu lesen war – allerdings ohne

neue Erkenntnisse oder Enthüllungen zu bieten.

Auch ohne neue Erkenntnisse oder spektakuläre Forschungsergebnisse bietet Atlantis mehr als genügend Stoff, so das schnell nicht nur ein, sondern sogar ein Doppelband gefüllt waren. Die Beiträge geben, ohne den Anspruch zu haben, abschließend zu sein, einen fulminanten und weit gefächerten Überblick über das Thema.

Thomas Hofmann greift dabei gleich ganz tief in die Bücherkiste und stellt die POSEIDONIS-Bände von Lyon Sprague de Camp ausführlich vor, ergänzt um einen weiteren Band von Clark Ashton Smith, der sich ebenfalls literarisch mit mythischen oder vergessenen Reichen befasst hat und des-

sen Beiträge Thomas ungleich besser gefallen haben.

Zwei weitere Beiträge gehen dem Atlantis-Mythos in der DDR nach. Gerd-Michael Rose erzählt, wie Atlantis in der DDR von ihm aufgenommen wurde und welche Veröffentlichungen sich mit dem Mythos auseinandersetzten. Er stellt dabei sowohl Sachbücher als auch belletristische Werke zusammen und kommt zu dem Schluss, dass es in der DDR durchaus eine ernsthafte Beschäftigung mit dem Thema gab, allerdings

jedwede kosmischen oder esoterischen Hypothesen ignoriert wurden. Was man allerdings verschmerzen kann. Thomas Hofmann stellt dann das Buch AUF DER SUCHE NACH ATLANTIS von Günther Kehnscherper vor, das 1978 im Urania-Verlag erschien und findet durchaus Thesen, die zu hinterfragen sind, wie zum Beispiel die These, Atlantis hätte in der Nordsee gelegen ...

38-A2 ist das Kürzel für den zweiten Band des NEUEN STERNS zum Thema Atlantis. Numenor hatte ich ja schon vorgeschmökert. Der Band beginnt mit einem kurzen, aber sehr einfühlsamen Text von Peter Schünemann und schildert ein tierisches Schicksal von einer untergegangenen Stadt zur anderen.

Vielleicht hat Atlantis aber auch in der Wüste gelegen. Was wäre, fragt sich Thomas Hofmann, wenn Atlantis einst im Wasser als stolze große Insel bzw. Kontinent existierte und dann von Sand überschüttet wurde, also im Sandmeer unterging. Er bezieht sich damit auf das Werk L'ATLANTIDE von Pierre Benoit aus dem Jahr 1919 und hat ausführlich zu der Rezeptionsgeschichte des Werkes geforscht.

Das Highlight des zweiten Bandes ist – neben dem Artikel zu Numenor natürlich – der ausführliche Beitrag von Nils Gampert, der sich mit H. P. Lovecraft und dem Atlantis-Mythos befasst. Thomas Hofmann geht dann noch verschiedenen Verfilmungen der Atlantis-Geschichte hinterher und Bernt Wiese stellt den Atlantis-Zyklus von Jane Gaskell vor. Die beiden Bände bieten eine volle Ladung Atlantis. Alle Beiträge versprühen Begeisterung für das Thema. Insgesamt geben sie einen ungewöhnlichen Einblick in ein klassisches und unsterbliches Thema.

Auch grafisch sind die NEUEN STERNE immer wieder ein Genuss, was sicherlich nun mit den Vorlieben des Herausgebers zu hat. Die beiden umlaufenden Titelbilder schuf Stefan Keller (mehr von ihm unter www.kellerwelten.com), die, wenn auch nicht eigens dafür hergestellt, sehr gut zum Thema »Untergang« und »Götterwelten« passen. Weitere Bilder stammen von dem bulgarischen Künstler Plamen Atanasov, von Erik Simon vermittelt, weisen sie schon auf einen weiteren Themenschwerpunkt der STERNE in diesem Jahr hin.

Holger Marks



PARADISE 102

80 Seiten DIN A 5, Klebebindung, Auflage: 55 Exemplare. Kontakt: TERRANISCHER CLUB EDEN, Peter Scharle, Klever Str. 179, 47608 Geldern, E-Mail: kontakt@terrancher-club-eden.com. Internet: www.terrancher-club-eden.com.

Einer der wenigen Clubs, die überhaupt noch Fanzines produzieren und sich nicht nur auf einen Internetauftritt verlassen, ist der TERRANISCHER CLUB EDEN, der nicht nur auf über 100 Ausgaben seines Heftes zurückblicken kann, sondern auch auf eine fünfundzwanzigjährige Clubgeschichte.

Man merkt in dieser 102. Ausgabe sehr deutlich die Wurzeln des Clubs, auch wenn man sich nie auf PERRY RHODAN allein konzentriert hat. Aber mehr denn je scheinen die älteste SF-Heftserie Deutschlands und die darum existierenden Fanprojekte die Leute zu begeistern, so wie DORGON, die Fanserie des PROC, die ausgiebig vorgestellt wird und in die man sogar durch eine Leseprobe hineinschnuppern kann. Die einzige andere Story ist der Abschluss der SF-Story »Die Spektralkrieger«, die im vorhergehenden Heft begann.

Ein Artikel stellt fest, dass moderne technische Errungenschaften die PERRY-RHODAN-Serie eingeholt haben könnten, ein weiterer stellt eine Nachkriegsheftserie aus Österreich vor, wobei das Highlight im sachlichen Bereich allerdings der über die Fonts ist, den Schriften, die den Zuschauern im-

mer wieder in Filmen und Serien begegnen können.

Der Rest des Bandes ist mit News und anderen Kleinigkeiten gefüllt, die man in einer solchen Publikation auch erwartet, wie zum Beispiel Conberichte und einige erstaunlich ausführliche Rezensionen.

Das Layout insgesamt ist schlicht, an einigen Stellen leider auch ungeschickt, wenn zwei Bilder auf einer Doppelseite sind, anstatt einen längeren Text aufzulockern. Das wirkt dann doch etwas lieblos, vor allem wenn sich die Illustrationen gegenseitig erschlagen.

Der Inhalt dürfte diesmal vor allem PERRY-RHODAN-Fans ansprechen, die bisher noch nicht in Berührung mit DORGON kamen. Immerhin sind Artikel, Leseprobe und Interview so interessant, dass man durchaus neugierig auf die Saga wird.

Bei dem Artikel über die alte Heftromanserie hätten ein paar Hintergrundinformationen den Inhalt doch besser abgerundet, bei den anderen Sachtexten merkt man jedenfalls deutlicher, dass die Autoren mehr Begeisterung und Mühe hineingesteckt haben.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass ein Clubzine mit den Beiträgen der Mitglieder steht und fällt. Immerhin ist es diesmal gelungen, unterschiedliche Leute zu aktivieren, dementsprechend ist der Inhalt auch abwechslungsreich genug, allerdings nur, wenn man Interesse an klassischer Science-Fiction hat.

Die 102. Ausgabe des PARADISE ist insgesamt inhaltlich durchaus solide gestaltet, beim Layout könnten noch ein paar Verbesserungen vorgenommen werden, aber insgesamt bleibt das Fanzine doch eher uninteressant für Außenstehende.

Christel Scheja

PHANTASTISCH! 70

88 Seiten DIN A 4, Mittelheftung, ISSN 1616-8437, Auflage: 1.500 Exemplare. Kontakt: Atlantis Verlag Guido Latz, Bergstraße 34, 52222 Stollberg. Internet: www.phantastisch.net, www.atlantis-verlag.de.

70! Siebzig! Siebenzig! Teilen wir es durch vier (Ausgaben pro Jahr), wird es erstaunlich weniger. Aber trotzdem



bleibt eine beachtens- und bewundernswerte Zahl – auch wenn es kein Jubiläum ist, das gewöhnlich gefeiert wird.

PHANTASTISCH! ist ein Magazin, das seit Jahren, oder sagen wir lieber seit Jahrzehnten, einen Traum aufrecht erhält. Es ist der Traum nach einer anderen Welt. Eine Welt, die noch Geheimnisse hat, eine Welt, in der nichts ist, wie es scheint, eine Welt, in der die Zukunft noch so ist, wie wir sie uns wünschen, in der die Reise zu anderen Planeten keine Utopie und Aliens keine grünen Wesen vom Mars sind, kurz: eine Welt, in der die Naturgesetze keine allgemeingültige Geltung haben und Wunder an der Tagesordnung sind. Ein Magazin, das uns zeigt, dass die Phantasie keine Grenzen hat.

Und – dieser Stilbruch muss jetzt sein – auch die Länge der Beiträge! Wer möchte, könnte PHANTASTISCH! auch als Magazin der langen Beiträge bezeichnen. Das ist tröstlich, angesichts der Twitter-Kürze mancher Regierungstile, es ist aber auch anstrengend!

Bestes Beispiel: Achim Schnurrers zweiter Teil über »Cinderella, Beelzebub und ich«. Es fällt schwer, wieder in diesen Beitrag hinein zu finden und die Exkurse – eine böswillige Interpretation wäre »Abschweifungen« – erleichtern es auch nicht. Vielleicht habe ich auch einfach nicht genug Zeit, um eine Anschlussfähigkeit zu schaffen. Könnte ja auch mal den ersten Teil nachlesen ...

Olaf Brill beschäftigt sich dann sehr ausführlich – immerhin begnügt er sich mit einem Teil – mit einem leicht vergessenen Comichelden. Bob Morane ist ein Relikt aus den fünfziger Jahren und vielen vielleicht noch aus den Veröffentlichungen in den ZACK-Magazinen der Siebziger bekannt. Was die wenigen Vielen, die sich erinnern, aber vielleicht nicht mehr wissen, ist, dass die Serie auch auf weiten Strecken Science-Fiction-Elemente enthielt – eine universell einsetzbare Abenteuerfigur eben, wie Olaf Brill sie bezeichnet. Viele Coverabbildungen und eine Checkliste der deutschen Veröffentlichungen vervollständigen diesen Beitrag.

Jürgen Kirchner würdigt anlässlich des achtzigjährigen Geburtstages einen anderen Comichelden. Den Superhelden schlechthin. Der erste Comicstrip mit Superman erschien im Jahr 1938. Jürgen Kirchner zeichnet die Entwicklungsgeschichte detailliert nach, geht auch auf das Schicksal der Superman-Erfinder Jerry Siegel und Joe Shuster ein und schließt vorerst damit, wie ein schlechter Film Ende der achtziger Jahre den Helden effektiver den Garaus gemacht hat, als es Kryptonit je könnte ... Ein zweiter Teil mit der »Wiederauferstehung« folgt in der nächsten Ausgabe.

Sonja Stöhr begibt sich dann auf Spurensuche in Entenhausen und komplettiert damit den Comicschwerpunkt dieser PHANTASTISCH!-Ausgabe. Sie findet bei Donald, Mickey und Co. allerlei phantastische Elemente, seien es nun Zeitreisen, Weltraumfahrten oder Supermonster, denn irgendwie ist Entenhausen auch nur ein Abbild des realen Lebens. Und nebenbei macht der Artikel Lust, mal wieder in den LTBs zu schmökern.

Jan Niklas Meier geht dagegen einem sehr verpönten Laster hinterher. In »Liebe geht durch den Magen« spürt er die kulturellen Wurzeln des Kannibalismus auf und zeigt dem erschrockenen Mitteleuropäer, dass diese »Essensbesonderheit« fest in der abendländischen Kultur und seinen mythologischen Überlieferungen verwurzelt ist, Stichwort: Abendmahl. Ein kleiner Augenöffner und nebenbei trotz der Länge – der Seitenhieb musste sein – ein spannender und lesenswerter Artikel.

Drei Interviews, geführt von Christian Endres (2 x) und Christina Hacker, sind in dieser Ausgabe vertreten. Das relevanteste ist sicherlich das Gespräch mit Lavie Tidhar, dessen Roman OSAMA von Eva Bergschneider ebenfalls umfassend vorgestellt und gewürdigt wird. Tidhar macht in dem Gespräch deutlich, dass er sich durchaus fundierte Gedanken über die Zukunft der Menschheit macht und auch ohne ein Werk von ihm zu kennen, vermittelt er den Eindruck eines politisch interessierten Menschen.

Rachel Bach ist ebenfalls eine Überzeugungstäterin. Sie schrieb ihren ersten Roman – angeblich –, weil sie eine harte Military-SF-Geschichte lesen wollte, in der auch geküsst wird. Und da sie keine finden konnte, schrieb sie es eben selbst, da ihrer Meinung nach, jedes Genre eine »knallharte Frau braucht, die reinhaut, die Welt rettet und flachgelegt wird.« Genauso zwispältig ist ihre Aussage, gleichzeitig von WARHAMMER und Ursula K. Le Guin inspiriert worden zu sein.

Christina Hacker, mittlerweile Chefredakteurin von SOL, dem Magazin der PERRY-RHODAN-FANZENTRALE, sprach mit Lieven L. Litaer, der ein Wörterbuch für die klingonische Sprache verfasst hat und auch Sprachkurse gibt. Ein interessanter Einblick in eine Subkultur.

Die Ausgabe bietet noch viele weitere interessante Beiträge: Armin Möhle widmet sich ebenfalls einem fast vergessenen Autor und stellt John Crowley und seinen neuesten Roman vor und plädiert für die Übersetzung und Veröffentlichung weiterer bislang noch nicht auf Deutsch erschienener Werke. Auch Achim Schnurrer kümmert sich um »Drei phantastische Bücher«, die ihm wichtig sind und Christian Endres legt uns das neue Werk von Alastair Reynolds ans Herz, zumindest denen, die sich an abenteuerlicher Space-Opera erfreuen können. Und Björn Bischoff beschäftigt sich mit einer schlafenden Schönheit: »Sleeping Beauties«, einem Buch von Vater und Sohn King und lässt uns auch an der Entstehungsgeschichte teilhaben. Traurige Aufgaben verrichteten Klaus N. Frick mit einem gefühlvollen Nachruf auf Ursula K. Le Guin und Horst Illmer mit einem rationelleren Nachruf auf das einzigartige BIBLIO-

GRAPHISCHE LEXIKON DER UTOPISCH-PHANTASTISCHEN LITERATUR, deren 114. und damit letzte »Ergänzungslieferung« im Dezember 2017 erschien.

Ein weiteres Highlight ist die Kurzgeschichte von Angela und Karlheinz Steinmüller, auch wenn sie mit einem ganz und gar nicht bibliophilen Titel daherkommt. »Bücher müssen brennen!« ist eine amüsante und spannende Zeitreisegeschichte, in der ein Zeitreisender in die Bibliothek von Alexandria reist, um die dort lagernden antiken Dokumente zu fotografieren und sie so für die Nachwelt zu sichern. Doch dann tauchen Texte auf, die nicht die die Zeit gehören ... und die Geschichte nimmt einen unerwarteten Verlauf.

PHANTASTISCH! bietet wie immer sehr viel Lesestoff und einen mehr als guten Überblick über aktuelle oder auch nicht ganz so aktuelle Tendenzen des Genres. Nur die Zeit müsste man haben, ihnen allen nachzugehen ...

Holger Marks

Mit bewundernswerter Regelmäßigkeit erscheint alle drei Monate eine neue Ausgabe von »phantastisch!« und jede Ausgabe ist eine Wundertüte voller Überraschungen und interessanter Artikel zur Science-Fiction, Horror und allgemeiner Fantastik, zu Comics und Filmen, halt »Neues aus anderen Welten«, wie es so schön im Untertitel heißt.

Wie immer leitet Horst Illmer das Heft ein mit seinem »Update«, den Kurznachrichten, in denen es immer etwas zu entdecken gibt. Sehr gut hat mir der Nachruf von Klaus N. Frick auf die kürzlich verstorbene Ursula K. LeGuin gefallen, die auch noch durch eine Besprechung ihres Buches »Das Wort für Welt ist Wald« durch Achim Schnurrer und die Erwähnung als Inspirationsquelle im Interview mit Rachel Bach gewürdigt wird. Horst Illmers Wunsch nach einer Gesamtausgabe der Theodore-Sturgeon-Kurzgeschichten finde ich sehr gut, seinen »Nachruf« auf das »Bibliographische Lexikon der utopisch-phantastischen Literatur« lesenswert. Das Interview mit Lavie Tidhar hat mir große Lust auf »Central Station« gemacht, auch die Artikel zu Stephen und Owen King, zu Alastair Reynolds, zu Klingonisch (Nerds sind halt Nerds) haben mir ge-

fallen. Nicht zu vergessen die Rezensionen und ... und ... und ...

Was bekommen die Comicfans nicht alles: Lange Artikel zu »Bob Morane« (ich habe die Comics in »Zack« auch gelesen), zu »Superman« (dies wird wohl gleich eine Serie von Artikeln) und zu fantastischen Geschichten in den Lustigen Taschenbüchern.

Den Kannibalismus-Artikel habe ich wie den zweiten Teil zu »Cinderella, Beelzebub und ich« nur überflogen, aber es war auch so für mich genügend Lesenswertes im Heft.

Franz Hardt



CORONA MAGAZINE 04/18

15 MB, Kindle Edition, Download: www.amazon.de, Epub, ISBN 978-3-95936-098-2. Kontakt: Der Verlag in Farbe und Bunt, Gneisenaustraße 103, 45472 Mülheim an der Ruhr, E-Mail: welcome@ifub-verlag.de. Internet: www.ifub-verlag.de.

Die Reihe »Die Stars aus STAR TREK in anderen Rollen« geht im CORONA MAGAZIN 04/18 in die 36. Folge (!). Diesmal wird Doug Jones vorgestellt, der in STAR TREK: DISCOVERY die Rolle des Kelpianers Saru verkörpert. Es ist kaum anzunehmen, dass dieser Artikelreihe, die von Thorsten Walch geschrieben wird, jemals der Stoff ausgehen wird ... Thorsten Walch hat außerdem noch die »Trekheads – Nachrichten aus der STAR TREK-Welt« zusammengestellt, bevor er noch »Eine Lanze für STAR TREK: INTO DARKNESS«

bricht, diesen actionreichen Film also gegen verschiedene Vorbehalte verteidigt. Der Film ist halt STAR TREK für eine neue Generation von Fans.

Aber damit nicht genug: Der fleißige Thorsten Walch rezensiert auch das Sachbuch DIE STAR TREK PHYSIK des Professors Metin Tolan, das dem technischen Verständnis (des STAR-TREK-Universums) des Rezensenten auf die Sprünge geholfen hat.

Nicht nur die Interessen von Trekkies werden in CM 04/18 bedient, sondern auch die von Perrys: Alexandra Trinley bespricht neue PR-Romane (ab Nr. 2951) und Miniserie OLYMP und interviewt anschließend Leo Lukas. Das Gespräch beschränkt sich auf die Mitarbeit des Autors an der PR-Serie und auf inhaltliche Aspekte der Handlung, lässt aber das übrige Repertoire des Autors außen vor.

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf Filmen. Oliver Koch verreißt in seinem »Spotlight: READY PLAYER ONE – Optisch groß mit kleiner Story« den gleichnamigen Film. Er geht hart mit Regisseur Spielberg ins Gericht, aber warum sollte der auch sakrosankt sein ...?! Reiner Krauss ist in seiner Besprechung von »JIM KNOPF UND DER LOKOMOTIVFÜHRER – Nostalgie auf die Leinwand gebracht« deutlich duldsamer. Oliver Kochs kritischere Herangehensweise zeigt sich auch in der zweiten Filmbesprechung, »AUSLÖSCHUNG – Als Film gut, als Adaption katastrophal«, in der er insbesondere auf die Umsetzung des dem Film zugrunde liegenden Romans eingeht. Diesen aber als »unverfilmbar« zu bezeichnen, nun ja ... Das wurde von DER HERR DER RINGE auch mal behauptet!

Sven Wedekin beleuchtet »25 Jahre JURASSIC PARK – Der Beginn eines neuen Zeitalters«, geht auf die vorangegangenen Dinosaurierfilme ein und stellt heraus, weshalb JURASSIC PARK nicht nur eine digitale Revolution darstellt. Thorsten Walch widmet sich gemeinsam mit Reinhard Prahls den Filmen und TV-Folgen der Serie »LOST IN SPACE oder die Rückkehr eines Klassikers – eine fast vergessene Genre-Perle (Teil 1)«.

Im zweiten Teil seines Artikels »Science-Fiction in TV und Kino – Eine deutsch-deutsche Betrachtung« läuft Alexander Prahls zu wesentlich besserer Form auf. Mag das am ergiebigeren

und interessanteren Thema liegen ...?! Kenntnisreich stellt er die Entwicklung der SF-Filme in der DDR in den sechziger Jahren sowie die der westdeutschen in den Siebzigern dar – womit das Kapitel der deutschen SF in Film und Fernsehen auch fast endet.

Das zweite Highlight im CORONA MAGAZINE 04/18 ist das »Literatur-Interview«, das Jörg Wesse mit dem Autor von DAS LETZTE EINHORN, Peter S. Beagle, führte. Es sind fundierte Aussagen, die der Autor in dem Gespräch macht, natürlich über sein bekanntestes Buch, über seinen neuesten Roman IN KALABRIEN, über die Einflüsse auf seine literarische Arbeit, seine Tätigkeit als Drehbuchautor u. a. m. Aus welchen Gründen das Interview in der nächsten CM-Ausgabe fortgesetzt werden soll, ist nicht klar – Platzgründe können bei einer elektronischen Publikation nicht ausschlaggebend sein. Vielleicht ist das nur eine Form der Leserbindung ...?! Eine Frage, die sich natürlich auch bei den übrigen geteilten Beiträgen stellt!

Das zweite Interview in der aktuellen Ausgabe führte Markus Gehde mit dem Verlagsinhaber Mike Hillenbrand, in dem es vor allem um die Absage der diesjährigen PHANTASTIKA geht, deren Gründe wohl in einer Mischung aus den Ansprüchen neuer Partner und erheblicher krankheitsbedingter Personalausfälle bestehen. Ob der Interviewer sonderlich kompetent wirkt, wenn er mit der Zwischenbemerkung »Verstehe ich ehrlich gesagt nicht.« antwortet, sei dahingestellt und soll nicht vertieft werden.

Nervend die Angewohnheit mancher Artikelautoren und Rezensenten, Reihen oder Romantitel mit ihren Anfangsbuchstaben abzukürzen. So werden aus DIE GESCHICHTE VON KULLERVO (J. R. R. Tolkien) »DGvk«, aus VERSCHOLLEN ZWISCHEN FREMDEN WELTEN (LOST IN SPACE) »Vzfw«, aus WELT AM DRAHT »WaD« usw. usf. Dem Lesefluss förderlich ist das nur selten.

Uwe Anton schreibt in seiner Comic-Kolumne diesmal über »Richard Corben und Co.« Neben einem Original-Corben

bespricht er drei Epigonen des Zeichners. Okay, irgendwie muss der Zusammenhang hergestellt werden ...

Die Story »Was bleibt von dir?« von Nina Teller beginnt stark. Der Protagonist nimmt an der Beerdigung einer früheren Freundin teil, an die sich danach niemand mehr erinnert – außer der Protagonist selbst. Aber die Auflösung ist dann nur eine Mischung aus Pseudowissenschaft und Verschwörung.

Wessen Interessen nur oder auch STAR TREK, PERRY RHODAN und neue phantastische Filme umfassen, der wird mit dem CORONA MAGAZIN bestens bedient. Beiträge wie »Science-Fiction in TV und Kino – Eine deutsch-deutsche Betrachtung« und das Beagle-Interview machen das CM aber auch für andere Leserkreise interessant. Zwar sind diese Beiträge in der Minderheit, doch dieser Nachteil lässt sich durch den kostenlosen Vertrieb des CORONA MAGAZINS verschmerzen.

Armin Möhle

Michael Baumgartner

REISSWOLF

NATIONAL

Stefan Cernohuby

Aufstand der Betrogenen

D9E – Der Loganische Krieg, Bd. 1
Wurdack, Nittendorf, 2018, 110 Seiten, E-Book, ISBN 978-3-95556-140-6

»Aufstand der Betrogenen« ist Teil der Reihe »Die 9. Expansion« aus dem Wurdack-Verlag. – Ich muss gestehen, ich habe bisher noch nichts aus der Serie gelesen, da ich jedoch als Österreicherin ein wenig ein Auge auf Neuveröffentlichungen meiner Landsleute habe, hat mich dieser Kurzroman von Stefan Cernohuby doch gereizt. Es handelt sich hierbei um den Auftakt zu dem auf neun Romane beschränkten Subzyklus »Der Loganische Krieg«, der in Einzelbänden als E-Book und im Dreierpack später als gedruckter Sammelband erscheint.



Zunächst einmal: Ich hatte anders als bei anderen Büchern aus einem

Universum nicht das Gefühl, dass ich bei der Lektüre »als geistig Nackte« dastand, ohne die anderen Bände gelesen zu haben. Die Zahl der fiktiven Wörter ist auf wenige beschränkt, sodass man den Dreh schnell heraushat. Im Grunde genommen kommt man damit aus, wenn man aufnimmt, dass auf einem Mond namens Logus die gesellschaftliche Oberschicht lebt, während auf dem durch den Weltraum getrennten Saxum hauptsächlich arme Minenarbeiter ansässig sind, die übelst rassistisch als »Kreaturen« bezeichnet werden. Es war mir anfangs nicht ganz klar, ob es jetzt Außerirdische sind, aber es kommt raus, dass es sich doch um Menschen handelt. Gentechnisch verändert, ja.

Die Handlung kommt in Gang, als André Zeuge wird, wie einer der Bewohner Saxums scheinbar zu Tode gefoltert wird. Mit ihm alleine erwacht er jedoch und offenbart ihm in seinen

letzten Atemzügen, dass er ein Gehirnimplantat in sich trägt, das Beweis für die Ausbeutung und systematisches Quälen seines Volkes – in seinem Fall schon von Kindesalter an – erbringt. André entschließt, zu handeln und zu klären, was es damit auf sich hat. Schließlich ist er nicht umsonst Mitarbeiter einer Organisation, die bereits die ersten gentechnisch verbesserten Arbeiter nach Saxum geschickt hat und die somit auch eine Mitschuld in dem Fall tragen würde, dass die Aufnahmen aus dem Implantat tatsächlich echt sind.

Währenddessen ist Raluk als Mitglied einer militaristischen Rebellen-Gruppe in einen Kampfeinsatz verwickelt und steigt wegen eines Verlusts sehr schnell zum Major auf. Schließlich gelingt es ihnen, eine Raumstation einzunehmen. Der Kampf ist erbittert, die Loganer bestehen beharrlich auf die Kapitulation, aber Raluk lässt sich nicht einschüchtern und hat seinen Che-Guevara-Moment am Bildschirm der Gegner in entsprechender Aufmachung. (Das wäre auch ein schickes Titelbildmotiv gewesen!) Und die, die mit ihm kämpfen, schon gar nicht: So wird beispielsweise der befohlene Warnschuss auch gleich mal ein ordentlicher Treffer!

Und am Ende gibt es natürlich noch in der Gentechniksache eine bittere Überraschung ...

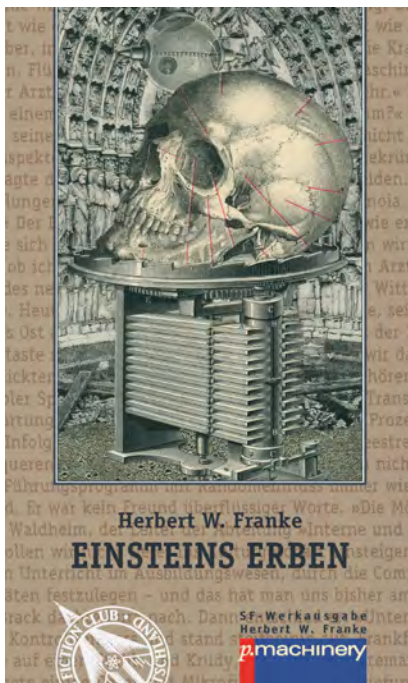
Allgemein lässt sich sagen, dass es sich um einen doch recht kurzweiligen und actionreichen Kurzroman handelt, der jedoch ernste und leider heute immer noch aktuelle Themen wie die Ausbeutung von Arbeitern anderswo zum Erhalt einer privilegierten Gesellschaft nicht ausklammert.

(Nina Horvath)

Herbert W. Franke
EINSTEINS ERBEN

AndroSF 68, p.machinery, Murnau am Staffelsee, 2018, 178 Seiten, Hardcover, ISBN 978-3-95765-115-0

Dies ist der inzwischen neunte Band der Herbert-W.-Franke-SF-Werkausgabe, die bei p.machinery erscheint. Das sehr schöne Hardcover hat ein Lesebändchen und ein ausklappbares Bild von Thomas Franke. Zusätzlich zum Roman enthält das Buch einige editorische Anmerkungen und farbige Titel-



bildabbildungen vorheriger Ausgaben sowie eine allgemeine Einführung in die Werkausgabe, beides von Ulrich Blode.

Nachdem zuletzt einige Romane erschienen waren, ist dies wieder ein Band mit Erzählungen und Franke ist ein Meister der Kurzform, was er ja schon mit seinem legendären Erstlingswerk »Der grüne Komet« mit über 60 Kurzgeschichten auf knapp 240 Seiten bewies. Demgegenüber sind die vierzehn Erzählungen dieses Bandes länger, einige mit über dreißig Seiten sogar relativ ausführlich, denn Franke formuliert seine Gedanken und Vorstellungen knapp und präzise. Das Buch erschien zum ersten Mal 1972, es ist aber immer noch sehr gut lesbar. Es enthält eine große Bandbreite an Ideen, der Grundtenor ist eher dystopisch, einige Geschichten starten mit einer vom Menschen zerstörten Erde oder schildern Gesellschaften, die ihre Mitglieder – auch aus vorgeblich guten Gründen – einer totalen Kontrolle unterwerfen. Cyberspace Szenarien werden öfter geschildert, bei denen der Geist des Menschen im Computer lebt.

Die Titelgeschichte »Einsteins Erben« beschreibt eine Gesellschaft des Stillstandes: Selbstreparierende Maschinen versorgen die Menschen automatisch mit allem Notwendigen, die Beschäftigung mit Technik und Naturwissenschaft ist nicht mehr erlaubt, da dies das gewünschte gesellschaftliche Gleichgewicht gefährden würde. Der Protagonist möchte aber verstehen und so bricht er die Siegel der Maschinen (z. B. eines Staubsaugers) auf und versucht, zu verstehen und zu reparieren. Er macht sich auf, Naturwissen-

schaftler zu finden und stößt zuerst auf eine Gruppe, die im Rausch Maschinen zerstört. Dann auf eine andere, die die Naturwissenschaft zur Religion erklärt hat, aber deren Mitglieder beten die Gleichungen nur an, sie verstehen sie schon lange nicht mehr. Gegen Ende gelingt es ihm sogar, zu den kontrollierenden Maschinen im Hintergrund vorzudringen ...

»Programm ETHIC« beginnt in einem unter einer Smogglocke liegenden Stuttgart und dem Versuch, ein »Programm zur Generierung variabler Spielfilmhandlungen zur Vorführung bei Transatlantikflügen« zu erzeugen. Der Versuch, ethische Grundlagen für die Variabilität der Spielfilmhandlungen zu erstellen, wird weiter und weiter verallgemeinert und führt zu einem unerwarteten Ergebnis. Typisch für Franke sind hier Abschnitte, in denen Wissenschaftler sehr theoretisch miteinander diskutieren, wie insgesamt viele seiner Geschichten in einem wissenschaftlich-technischen Umfeld spielen.

Lange, nachdem die Erde durch eine Umweltkatastrophe weitgehend unbewohnbar wurde, starten Überlebende aus ihren Unterwassererklaven eine »Expedition« und finden Überlebende, was zu ethischen Fragen führt.

Ein ähnliches Szenario schildert »Geweckte Vergangenheit«: Archäologen einer zukünftigen Menschheit finden im radioaktiven Schutt der Vergangenheit in einem geschützten Behälter Überreste eines Menschen. Es gelingt ihnen, in die Vorstellungswelt dieses Menschen einzudringen und hier wird uns dann der Gegensatz zur Zukunftsgesellschaft geschildert, die keinen Hass, keine Rache und keine Geschlechter mehr kennt.

In »Asyl« hat eine kleine Gruppe von Menschen die Erde, die ihnen zu restriktiv erschien, verlassen und sucht einen anderen Planeten jenseits der »erforschten Distrikte«. Sie finden tatsächlich Asyl und treffen auf menschenähnliche, seltsam passive Wesen, die ein Geheimnis umgibt. Sie versuchen, mehr über diese Menschen herauszufinden, was ihnen schließlich gelingt und dazu führt, dass man sie vor eine Alternative stellt, wie sie weiterleben möchten: passiv und fremdbestimmt als Menschen oder aktiv als »Kyborgs – isolierte Gehirne, über

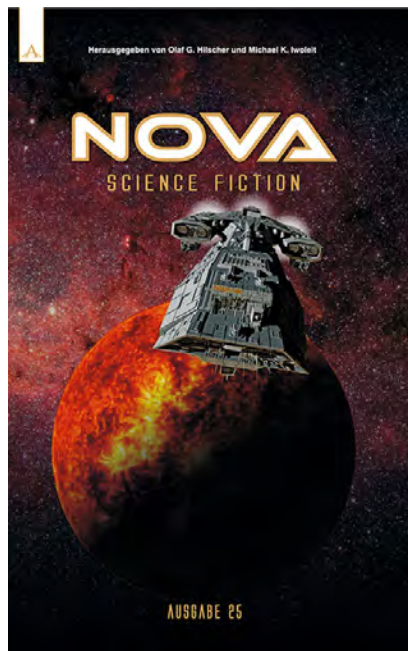
Funk mit einem Manipulationssystem und einer zentralen Einheit verbunden«. Die Schilderung der Raumfahrt in dieser Geschichte fand ich irritierend naiv, aber dies war dem Autor auch nicht wichtig.

In »Zentrale der Welt« erleben wir Lebewesen, die die Geschicke des Universums steuern und kontrollieren. Der Protagonist A7 dupliziert sich, damit sein Duplikat die Verwaltungsarbeit weiterführen kann. Danach übernimmt er von der Zentrale den Auftrag, einen unerwarteten Aufstand auf einem Planeten zu untersuchen. Insgesamt ist die Zentrale irritiert darüber, dass sie nicht alles kontrollieren und planen kann und dass es immer wieder zufällige Ereignisse gibt. A7 findet die Ursache für den Aufstand, allerdings führt ihn dies nur weiter zur Frage, warum es etwas wie den Zufall überhaupt gibt. Er dringt in »den Raum außerhalb des Raums« ein, um eine planende Instanz über der Zentrale der Welt zu suchen. Was er dort erlebt ist so fremdartig, dass er seine Ergebnisse nicht formulieren und kommunizieren kann.

Von den weiteren Geschichten hat mich z. B. »Die Koordinatorin« beeindruckt, die eine Gesellschaft ohne Männer schildert, weil diese durch ihre Aggressionen soviel Unglück über die Welt gebracht haben. Allerdings ist die total kontrollierte, angeblich aggressionsfreie Gesellschaft keine positive Alternative. In der bösen Geschichte »Warum schießt du nicht auf Peggy?« rebellieren die süßen Roboterspielzeugtiere, in »Kleopatra III« versucht ein Wissenschaftler, Katzen intelligenter zu machen und muss sich mit dem Eigensinn dieser Tiere auseinandersetzen.

Frankes Stil ist manchmal nicht einfach: Immer wieder gibt es Stellen, die sehr trocken aufzählen und analysieren, »sachlich, präzise, genau. Ohne Emotion«, wie es auch am Anfang von »Expedition« heißt. In diesem Stil wirft er immer wieder wichtige Fragen auf und beschäftigt sich mit ethischen Problemen. Das ist nicht immer für zwischendurch geeignet, hat mir aber gut gefallen.

(Franz Hardt)



Olaf G. Hilscher, Michael K. Iwoleit (Hrsg.)

Nova Science Fiction 25

Amrûn-Verlag, Traunstein, 2018, 236 Seiten, Paperback, ISSN 1864-2829

Es hat wieder lange gedauert, bis diese neue NOVA-Ausgabe tatsächlich bei mir im Briefkasten landete. Oft wurde sie im Forum angekündigt und immer wieder verschoben. Ich kenne die Hintergründe nicht genau genug, aber so etwas nervt einen Abonnenten schon – mein Abo über zwei Ausgaben läuft jetzt seit 2 Jahren, eine Ausgabe habe ich bekommen, mal sehen, wann die nächste kommt. Aber ich verstehe schon: Dies ist alles Hobby und wird in der Freizeit gemacht. Außerdem bin ich natürlich froh, dass ein Magazin wie »NOVA« überhaupt existiert und – tatsächlich (!) – die 25. Ausgabe erreicht hat und nach ca. fünfzehn Jahren immer noch da ist. Lassen wir damit die leidige NOVA-Publikationsgeschichte bis zum Ende der Rezension beiseite und konzentrieren uns auf den Inhalt.

Dirk Alt hatte mich ja in der letzten »Exodus«-Ausgabe nicht ganz überzeugt, aber »Die totale Obsoleszenz« gefiel mir besser: Ein Archivar hütet das Wissen der Menschheit, gespeichert in Kristallen, aber niemand interessiert sich mehr dafür. Nicht ganz neu, aber gut geschrieben.

Gustavo Bodoni schrieb »Die zehnte Umlaufbahn« aus der Sicht eines Lebewesen, das mit wenig Energie auf einem Planeten fern seiner Sonne auskommen muss und mit seinen überragenden Sinnen das Treiben auf den Planeten in der dritten und vierten Umlaufbahn beobachtet. Natürlich ist

nicht ganz überraschend, welche Planeten das sind und das von dort dem Wesen ein Besuch abgestattet werden wird.

In »Intervention« schildert C. M. Dyrnberg einen Bewohner einer Welt-raumstation, der seine eigenen Vorstellungen von Ordnung hat und interveniert, wenn sie nicht erfüllt werden.

Marcus Hammerschmitts »Entkoppelt« beweist wieder eine etwas schräge Fantasie: Ein »Schmuckeremit« lebt entkoppelt vom Netz bei einer reichen Familie. In einer Zeit, in der alle ständig vernetzt sind, ist dies etwas Besonderes. Auch diese Geschichte liest sich gut, aber die Hauptfigur ließ mich kalt.

Heidrun Jänchen hat in »Baum Baum Baum« eigene Erfahrungen aus dem Widerstand gegen ein Einkaufszentrum in eine Geschichte umgesetzt, in der Menschen auf einem außerirdischen Planeten ein solches Einkaufszentrum errichten wollen und nur eine Frau versucht, den Widerstand der Eingeborenen zu organisieren. Es geht um Verständigungsprobleme und Missverständnisse, aber am Ende löst sich alles – nicht ganz überraschend – auf.

In »Der unbekannte Planet« von Tobias Reckermann kehren die Menschen zur Erde zurück, die sie einst zerstört und an Außerirdische verkauft hatten. Nun geht alles wieder von vorne los, sie haben nichts gelernt. Das Ende hat mich nicht überzeugt.

»Das Evangelium nach Erasmus« von Hans Lammersen ist eine Zeitreisegeschichte in die Zeit Jesu, dem Zielort so vieler Zeitreisegeschichten. Leider ist die Pointe zu früh erkennbar, die Geschichte geht aber weiter und weiter und ist zu lang.

»She's so unusual« von Michael Schmidt ist stilistisch »unusual«, ich kam nicht wirklich in die Welt hinein, sorry.

»Enola in Ewigkeit« von Thomas Sieber ist eine Kurzgeschichte, die die gesamte Geschichte des Universums umfasst. Damit hatte ich am Anfang nicht gerechnet, als es dann aber klar war, lasen sich Teile der Erzählung wie aus dem Kosmologielehrbuch. Ich halte zwar die Grundidee, nämlich dass Enola so lange »lebt«, nicht für schlüssig, habe die Kosmologie aber dennoch gerne gelesen. Allerdings hat mir der rote Faden gefehlt, der Punkt,



das, was die Geschichte ausmachen sollte.

Norbert Stöbe liefert in »Das Museum der toten Dinge« eine Variation des »Weltraumzoo«-Themas, die gut geschrieben ist, der aber die Originalität fehlt.

Wolf Wellings »Beide, der Wärter und der Gefangene« hat mir stilistisch sehr gut gefallen: Ein Gefangener wird in einer trostlosen Umgebung von einem Wärter bewacht und am Ende offenbart sich nach der Schilderung einiger ekliger Folderszenen eine böse Pointe, die nicht ganz überrascht.

In »Buddha stirbt« von Sven Klöpping werden Bewusstseinsinhalte nach einem Zufallsprinzip in Lebewesen auf einem Planeten transferiert, in Tiere und Menschen, in Opfer und Beute und manchmal auch in beides nacheinander ...

Horst Pukallus liefert mit »Selfie mit Alien« einen schönen witzigen Abschluss des Bandes. Ein weiterer Beitrag zum Thema, wie der Erstkontakt schiefgehen kann.

Hinzu kommt noch ein Artikel zu »Smart Cities« von Dominik Irtenkauf und Nachrufe auf Brian W. Aldiss (von Christopher Priest) und Christian Weis. Leider lesen wir in jeder Ausgabe Nachrufe, was einen schon etwas melancholisch stimmen kann. Wahrscheinlich kommt in der nächsten NOVA der Nachruf auf Ursula K. LeGuin.

Alle Geschichten sind wie bei NOVA üblich schwarz-weiß illustriert und am Ende gibt es Kurzbiografien der Autoren und Zeichner (ich hatte das Gefühl, dass bei den Illustratoren einige fehlen).

Insgesamt lässt mich diese Ausgabe etwas enttäuscht zurück. Vielleicht ist

ja auch die Erwartungshaltung zu groß, wenn so selten eine neue Ausgabe erscheint. Trotz großer Namen aus der deutschen SF Kurzgeschichtszene, fehlte mir eine überragende Geschichte. Das Lesen hat sich aber auf jeden Fall gelohnt.

Mit der nächsten Ausgabe wechselt NOVA zum p.machinery-Verlag, Umstellungen in der Redaktion gab es auch. Ich hoffe, dass damit die Erscheinungsweise regelmäßiger wird.

(Franz Hardt)

Karla Schmidt

LÜGENVÖGEL. EINE NOVELLE

Deutsche Originalausgabe, Wurdack Verlag, Umschlaggestaltung: Ernst Wurdack, 2016, Hardcover, 148 Seiten, ISBN 978-3-95556-095-9

Ich meine zwar nicht, dass Karla Schmidt mit »Lügenvögel« etwas geschrieben hat, was formal den Kriterien einer »Novelle« genügt, aber sicher hat sie hier eine Erzählung vorgelegt, die es trotz nicht allzu üppigem Umfang in sich hat. Sind die »Lügenvögel« überhaupt Phantastik? Nun, wer eine engere Schublade sucht, wird feststellen, dass sich das Büchlein heftig wehrt, hineingepresst zu werden, aber die Erzählung hat eindeutig phantastische Elemente.

Formal gliedert sich die Geschichte in drei Teile. Teil eins und drei wird jeweils aus der Ich-Perspektive von Maria erzählt, einer Frau, die erhebliche Probleme hat. Sie hat einen Gehirntumor, der auf den Schläfenlappen drückt und etliche mehr oder weniger angenehme Symptome verursacht. Sie ist ein denkbar unzuverlässiger Erzähler, wobei man vermuten kann, dass die Schilderung des ersten Teils zwar durch ihre Wahrnehmung verzerrt ist, aber immerhin auf realen Geschehnissen beruht. Den Beginn des dritten Teils dagegen sehe ich als tumor- und/oder drogeninduzierte Halluzination, die erst durch eine Operation beendet wird.

Am verlässlichsten scheint demnach der Mittelteil. Doch sollte man sich nicht allzu sehr in Sicherheit wiegen, denn auch wenn die Perspektive in die dritte Person wechselt, bleibt sie dennoch personal. Der Leser ist also immer abhängig von dem, was Maria ihm erzählt.

Teil eins und drei liegen zeitlich nach dem Mittelteil, der die Basis der folgenden Geschehnisse bildet.

Die Umriss der Handlung: Wolfgang, Pharmaeinkäufer, Vater zweier Töchter, ist 1986 zufällig in Russland, als der Reaktor von Tschernobyl havariert. Aus Neugier lässt er sich in einem offenen Helikopter über das Gelände fliegen und erkrankt daraufhin an der Strahlenkrankheit. Er bringt seine Kinder zu seiner Schwester, die in einer Hippiekommune in der Schweiz lebt. Deren Lebensgefährtin Candy möchte den sterbenden Wolfgang verschwinden lassen und die beiden Mädchen in der Kommune behalten. Insbesondere Maria hat es ihm angetan und sexuelle Übergriffe scheinen möglich. Daher beschließt die Tante, zu fliehen, um ihren Bruder in ein Krankenhaus zu bringen und die Mädchen Candys Zugriff zu entziehen ...

Faszinierend wird die Erzählung durch die vielfältigen Verzahnungen und Überlappungen, deren Realitätsgehalt immer fraglich ist. So gibt Wolfgang seiner Tochter Maria, die Panikattacken hat, Pillen, die weiß und eiförmig sind. Später entwickelt sie einen Tumor, den sie als weißes Ei in ihrem Kopf sieht. Beide, Pillen wie Tumor, können hyperrealistische Albträume hervorrufen. Das erklärt einiges, macht es aber nicht einfacher.

Schmetterlinge tauchen immer wieder auf, Falter, die Jana einst gemalt hat. Maria baut um sie herum zu Anfang des dritten Teils eine Alternativwelt, wie die Schwestern sie sich erträumt hatten. Ein schwarzer Hund taucht immer wieder auf, gemeinhin ein Sinnbild des Todes, mal freundlich, dann wieder gefährlich. Und auch die Staude, die den imaginären Faltern als Wirtspflanze dient, »Hundsgift«, ist wohl kaum zufällig gewählt.

Die Beispiele sind beliebig, die wechselseitigen Bezüge sind allgegenwärtig. Sie machen den Reiz dieses Buches aus. Was ist »echt«? Wie real kann Hyperrealismus werden? Kann er vielleicht sogar real werden?

Dass die Story in Tschernobyl ihren Anfang hat, wirkt heute etwas antiquiert, ist aber nicht wesentlich für die Erzählung. Das Büchlein ist hübsch aufgemacht und der Verlag hat sich dankenswerterweise ein Lektorat gegönnt.

Wer schnelles Lesefutter mit viel Handlung und Spannung sucht, der sollte nach einem anderen Buch greifen. Die »Lügenvögel« können anstrengend sein, aber sie sind flüssig geschrieben. Wer Lust auf eine anregende Lektüre hat, ist hier gut bedient. Man sollte auch Zeit haben, mal zurückzublättern und manches ein zweites Mal zu lesen. Es lohnt sich und das Büchlein ist nicht dick – da geht das schon.

(Sabine Lang)



Michael J. Awe, Andreas Fieberg, Joachim Pack (Hrsg.)

GEGEN UNENDLICH 11

Phantastische Geschichten

AndroSF 71, p.machinery, Murnau am Staffelsee, Februar 2018, 72 Seiten, Paperback ISBN 978 3 95765 121 1, E-Book-ISBN 978 3 7438 6540 2

Mit »GEGEN UNENDLICH« 11 kehrt das Online-Kurzgeschichtenmagazin zum Papier zurück. Neben einer Sammlung der besten Kurzgeschichten, die im Verlag p.machinery vor Kurzem erschienen ist, wollen die Herausgeber Michael J. Awe, Andreas Fieberg und Joachim Pack in Kooperation mit Michael Haitels Verlag jede neue Ausgabe ihres Onlinemagazines auch in Druckform, dieses Mal mit einem schönen Titelbild von Luca Oleastri, anbieten.

Herausgeber Michael J. Awe eröffnet »GEGEN UNENDLICH« mit »Das Ge-

genteil der Mozartkugel«. Es ist eine der Geschichten, in denen sich der Leser mehr Hintergrundinformationen zu dieser seltsamen Sternenfahrrasse auf einer unbekannt Mission mit starren Hierarchien wünscht. Vor allem scheint mehr als ein Raumschiff in Richtung des unbekanntes Zieles unterwegs zu sein und sich zu unterschiedlichen Zeiten der Erde zu nähern. Der Auftakt entspricht einer Folge der »Twilight Zone«. Drei Außerirdische, als alte Menschen »verkleidet«, genießen das süße Leben auf der Erde, als plötzlich vor dem Gartentor ein weiteres Mitglied ihrer Rasse steht und sie um Hilfe bietet.

Ein sehr schöner überzeugender Auftakt. Die zweite Hälfte wirkt ein wenig zu gerafft, der Zufall hilft ein wenig, bevor der Autor zu einem bittersüßen Ende ansetzt und zeigt, dass die Rasse sich zumindest ihrer einzelnen Mitglieder ein wenig auf einem Irrflug befindet. Die zweite Hälfte kann nicht mehr so überzeugen, da der Plot zu schnell ablaufen muss und einige Passagen ein wenig zu opportunistisch konstruiert erscheinen, aber vor allem der schöne Auftakt mit seiner Mischung aus Phantastik und im Grunde Alltagsgeschehen entschädigt abschließend.

Monika Niehaus »Ein Auge für Details« beschreibt die Werksführung durch eine Firma, die alles künstlich züchten kann. Dabei wird – wie die Pointe zeigt – nicht nur künstlich erzeugt, sondern auch »verarbeitet«. Eine kurzweilige Geschichte mit einer fast aus dem Nichts kommenden Pointe, die allerdings besser und weitergehend hätte extrapoliert werden können.

Auch Joachim Packs »Invasion!« fängt sehr überzeugend mit den intelligenten Küchengeräten und ihrer interaktiven Kommunikation an, während der Plot zum Ende hin sich nicht nur dreht, sondern die neue Idee nicht harmonisch oder nachvollziehbar genug erscheint.

Peter Nathschlägers »Das Dorf der anderen« – der Titel ist kein Schreibfehler – beschreibt wie Joseph Conrads »Herz der Dunkelheit« die Reise einer kleinen Gruppe von Überlebenden aus den inzwischen verwüsteten Großstädten Brasiliens in den Dschungel und zu einem Dorf, in dem ein

Überleben möglich erscheint. Der Auftakt ist stimmig, die Grundidee solide aufgebaut und vor allem die Charaktere überzeugen, bevor der Autor wie Joachim Pack zu viel in die Handlung einbauen möchte, um schließlich den Plot mit einer Art offenen Fragen zu beenden. Die Ausgangslage hätte für eine Novelle gereicht. Reisen auf Flüssen mit Gefahren an den Ufern haben grundsätzlich etwas Faszinierendes, und wenn der Autor die Handlung vor einem exotischen Hintergrund – keine amerikanische Großstadt steht im Mittelpunkt der Katastrophe – beschreibt, dann hat er die Leser auf seiner Seite. Wenn er sich schon zu einem offenen Ende mit einer hinterfragenswerten Pointe entschließt, dann sollte er auf der negativen Seite aber diese Idee ausreichend vorbereiten, um den Leser in seinen Gedankenfluss besser einzubauen. In dieser Hinsicht enttäuscht die anfänglich so stark beginnende Kurzgeschichte.

Andreas Fiebergs »Rechnung mit einer Unbekannten« beschreibt eine Expedition zu einem unbekanntem Planeten. Die Raumschiffe können anscheinend Dimensionen durchbrechen und sich in Alternativlinien bewegen. Das betreffende Sonnensystem hat neben einem erdähnlichen Planeten auch über eine geheimnisvolle Welt verfügt, die in ihrem Umlauf dem im Sonnensystem befindlichen Asteroidengürtel folgt. In dieser Alternativschiene ist der Planet nicht durch einen Asteroideneinschlag zerstört worden. Der Plot wird stringent erzählt, aber der zur Verfügung stehende Raum wirkt für die zahlreichen, hier präsentierten Ideen zu gedrängt, sodass der Handlungsbogen ein wenig sprunghaft erscheint und nicht homogen dahin fließt. Auf der anderen Seite präsentiert Andreas Fieberg einen sehr ambitionierten Handlungsbogen, welcher dem Leser vor allem zu Beginn fast nur in Nebensätzen noch eine Reihe ungehobener Ideen präsentiert.

Michael J. Awe stellt mit »Carl Grunert – Zukunftsromanen vom Müggelsee« den romantisch utopischen Autoren aus der Zeit vor dem Ersten Weltkrieg vor. Allerdings hat Carl Grunerts Werk in den letzten Jahren sowohl von Dieter von Reeken aus Lüneburg mit einer empfehlenswerten Werksausgabe sowie ergänzend von Detlef Münch

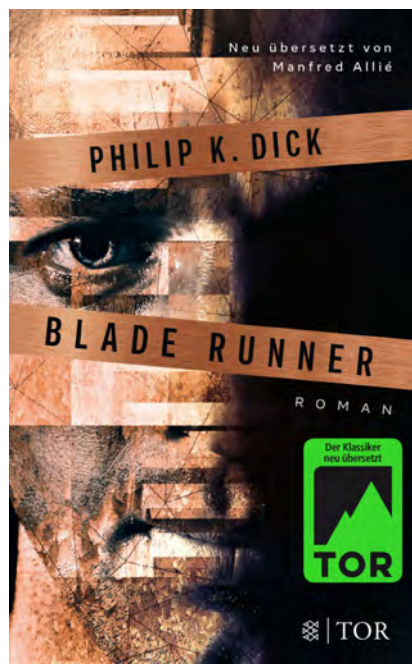
in seinem Synergen-Verlag eine Wiederentdeckung erfahren, sodass dieser Nachdruck vor allem in einer käuflich zu erwerbenden Buchausgabe überflüssig erscheint. Es wäre sinnvoller gewesen, wenn sich die Herausgeber in einer Kooperation mit zum Beispiel Detlef Münch oder Dieter von Reeken die Mühe gemacht hätten, wirklich einen auch heute noch gänzlich unbekanntem Autoren utopischer Stoffe zu finden und als eine Art Premiere vorzustellen.

Dieses Manko ändert aber nichts an der Qualität der Carl-Grunert-Story. Die abschließende Geschichte »Heimkehr« ist einer der stärksten Arbeiten dieser Anthologie und hat auch nichts von seiner Atmosphäre sowie Originalität verloren. Bei einer zufälligen Begegnung in einer Zugkabine greift der Erzähler nach der Schutzbrille des ihm gegenüber schlafenden Mannes, um diese vor dem Fall auf den Boden zu retten. Dabei schaut er durch und kann ins Innere, in die Seele, eines Menschen schauen. Ein weiterer Passagier plant für den nächsten Tag einen Überfall, der bebrillte Zuschauer nimmt fast an der zukünftigen Tat teil. Ein Blick auf die Zugsbewandung führt ihn in die innere mechanische Struktur des Zuges, eine Betrachtung des grauen Himmels lässt in weiter zu den Sternen reisen. Kaum wacht sein Gegenüber auf, schwankt der Erzähler, ob die Geschichte nur ein Traum bist, bis sie sich durch eine Kleinigkeit bestätigen lässt. Stilistisch sehr gut bis zum ausklingenden, optimistischen Gedicht hält Carl Grunert seine Leser hier im Niemandsland zwischen Traum und wahrer Begebenheit gefangen. Mit seinen Beobachtungen baut sich der zu Beginn traurige Erzähler wieder auf und gleich dem kleiner werdenden Mann aus Jack Arnolds Film »Die unglaubliche Geschichte des Mr. C« (allerdings nicht der zugrunde liegenden Geschichte von Richard Matheson) erkennt er seinen Platz im Universum und fängt einen neuen Lebensabschnitt an.

Zusammengefasst sind die insgesamt sechs Geschichten in »GEGEN UNENDLICH« 11 mindestens solide bis unterhaltsam. Stilistisch ansprechend werden unterschiedliche Themen gestreift und das Potenzial zum Ausbau der Texte auch in Richtung Novellen

ist ohne Frage vorhanden. Nicht alle Geschichten wirken bis zum Ende hin zufriedenstellend durchstrukturiert, sodass nicht das ganze Potenzial gehoben wird. Aber »Gegen Unendlich« 11 ist ein guter Einstieg, um die Serie auch in gedruckter Form einem neuen zusätzlichen Publikum zu präsentieren. (Thomas Harbach)

INTERNATIONAL



Philip K. Dick

BLADE RUNNER

(Do Androids Dream of Electric Sheep, 1968)

S. Fischer Verlag, Frankfurt am Main, 2017, 272 Seiten, Paperback, ISBN 978-3-596-29770-2

Ein faszinierender Roman darüber, was den Menschen ausmacht und was einen Menschen von einem Kunstprodukt unterscheidet und natürlich ist man sich nie sicher, wer Mensch und wer Androide ist – schließlich ist es ein Philip-K.-Dick-Roman.

Rick Deckard ist Polizist, sein Spezialgebiet ist die Jagd auf Androiden. In einer zerstörten Zukunftswelt leben nicht mehr viele Menschen auf der Erde, die anderen, die die Kriege und Zerstörungen überlebt haben, sind auf den Mars und andere Welten ausgewandert. Zu ihrer Unterstützung wurden perfekte Androiden entwickelt, die aber immer wieder auf die Erde

flüchten und dort unerkannt unter den Menschen leben wollen. Deckard ist ein Kopfgeldjäger: Für jeden toten Androiden – dessen Androidenstatus er vorher über einen Test verifizieren muss – bekommt er tausend Dollar. Das Buch schildert seine Jagd auf eine Gruppe von neuen Nexus-6-Androiden.

Ich habe das Buch zum ersten Mal gelesen, als der Film neu war und mich jetzt entschlossen, die Neuübersetzung noch einmal zu lesen. Natürlich liegt der Vergleich mit dem ersten Film nahe, das Buch enthält aber mehr Themen und arbeitet die Frage der Unterscheidung zwischen Mensch und Android stärker aus.

Die Menschen benutzen z. B. eine »Stimmungsglocke«, mit der sie ihre Stimmungen programmieren können und zwar sehr genau: »594: freudige Anerkennung der höheren Einsicht des Ehegatten« und man fragt sich schon da, was Menschen, die sich so genau programmieren, noch von künstlichen Lebewesen unterscheidet.

Die Menschen haben eine spezielle Beziehung zu Tieren: Ihre Umwelt ist zerstört und viele Tierarten sind ausgestorben. Die verbliebenen Tiere werden wie Statussymbole gehalten. Deckard ist frustriert, dass er nicht genug Geld verdient, um sich ein echtes Schaf zu halten, er kann sich nur ein elektrisches leisten und träumt von einem echten (man beachte hier den Originaltitel des Buches). Sein elektrisches Schaf ist aber kaum von einem echten zu unterscheiden und wieder geht es um das Thema der Unterscheidung künstlicher und natürlicher Lebewesen.

Ich fand es faszinierend, dass dabei das Hauptunterscheidungsmerkmal die Empathie ist: Ein Mensch empfindet Mitleid mit seinen Mitgeschöpfen, Tieren oder auch mit anderen Menschen. Auf dieser Eigenschaft beruhen die neuesten Tests, die Deckard durchführt.

Der zweite Androide, auf den Deckard angesetzt wird, ist eine Opernsängerin und er geht in die MET in New York zu einer Probe der »Zauberflöte«, die genau geschildert wird. Ich habe dieses Kapitel nachmittags gelesen, bevor ich nach Stuttgart in die »Zauberflöte« gegangen bin (dies war lange vorher geplant) und kam mir vor,

wie in einem Philip-K.-Dick-Roman mit verschobenen Wirklichkeiten. Später besucht Deckard eine Edvard-Munch-Ausstellung und ist fasziniert vom »Schrei«. Neben Empathie unterscheiden uns Kunst und Kultur vom mechanischen Leben.

Ein weiterer Aspekt, den das Buch gegenüber dem Film hat, ist eine seltsame Fernsehreligion: Das »Mercertum« sorgt für Gemeinschaftserlebnisse in anderen Realitäten. Der Sinn dieses Aspektes im Buch hat sich mir nicht erschlossen, ich fand die Begegnungen mit Mercer nicht überzeugend, aber vielleicht ist das genau der Sinn: Eine gewisse Unwirklichkeit liegt in diesen Szenen.

Ein bemerkenswerter Roman, der wohl tuend kurz viele wichtige Themen behandelt.

(Franz Hardt)



Erik Schreiber (Hrsg.)

RUND UM DIE WELT IN MEHR ALS 80 SF-GESCHICHTEN

Originalausgabe, Verlag Saphir und Stahl, Bickenbach 2016, Übersetzer: Tanja Bröse-Kronz, Pia Oberacker-Pillick u. a., Cover von Lothar Bauer, 640 Seiten, ISBN 978-3-943948-64-6

Ein sehr ehrgeiziges Projekt für einen einzelnen Herausgeber und Inhaber eines Kleinverlages. Die Idee dahinter war aber sehr überzeugend und hebt das Projekt auch vom Umfang her über

andere Anthologien aus deutschen Ländern heraus. Autoren und Autorinnen auf der ganzen Welt wurden angeschrieben. Honorare konnte der Verlag keine zahlen, aber Teil einer weltumspannenden Schau auf die SF zu sein, war wohl für viele Anreiz genug, um Erik Schreiber Geschichten zuzuschicken.

Es beginnt mit deutschsprachigen Erzählungen mehr oder weniger bekannter deutscher und Schweizer Autoren. Dann geht es weiter nach Osten und Norden. Europa, Afrika, Asien und Australien. Dann Nord- und Südamerika und schließlich wieder West- und Südeuropa. Irgendwie hat sich am Ende alles richtig gut zusammengefügt. »Kielwasser« vom niederländischen Autor Martin Luikhoven ist die drittletzte Geschichte und umspannt Jahrtausende. Der Ursprungsplanet der Menschheit wird gesucht. »Schulausflüge« des Belgiers Frank Roger umfasst zeitlich sogar das ganze Universum. Doch mit der letzten Geschichte kehrt der Leser wieder zur Erde zurück, und zur deutschen Sprache und Verhältnissen. Ernst-Eberhard Manski dürfte Freunden der Kurzgeschichte kein Unbekannter sein. Der in Belgien lebende Autor erzählt mit »Korbball« die kauzig-vergnügeliche Geschichte eines Erstkontakts in einer sehr idyllischen Alternativwelt. Dieses Deutschland ist mit seinen Kleinstaaten und seiner präindustriellen Technologie ein fast schon radikaler Gegenentwurf zur Gegenwart. Diese letzten drei Geschichten gehören zu den besten Geschichten des Buches. Ich empfehle also, die Geschichten in der vom Herausgeber vorgegebenen Reihenfolge zu lesen – und sich Zeit zu lassen.

Es ist nicht möglich, alle Geschichten zu würdigen. Es gibt gute und weniger gute Geschichten, Geschichten, die eigentlich nicht zur Science-Fiction gerechnet werden können, wie »Möwe« von Pavel Amnuel aus Israel, die eher Surrealismus ist. Es gibt einen Ausreißer in der Länge mit dem bezeichnenden Titel »Es ist noch einiges zu tun« von Konstantine Paradias (Griechenland), die mythische Dimension annimmt. Meine persönlichen Favoriten sind »N'Doras Wiegenlied« von Zuzana Stoizicka (Slowakei) über eine Welt, die von einem Krieg entvölkert ist, und in der Killermaschinen menschliche Züge haben. Des Weiteren

»Haustier« von Kristine Ong Muslim (Philippinen) über eine verstörende Beziehung einer Frau(?) zu einem Haustier, wobei offenbleibt, ob das Besondere des Haustiers technologischen Ursprungs ist. Großartig ist auch »Die bleiche Schrecke« von Vladimir Hernandez, eines gebürtigen Kubaners mit einem großen und vielen Preisen dotierten Werk. Aus der Sicht eines Hybriden, eines genetisch an das Leben in einem insektoiden Alienschwarm angepassten Menschen, wird der Konflikt zwischen Menschen und Außerirdischen geschildert. Diese Geschichte zeigt einen großen imaginativen Rahmen und hat eine große Dichte. Wunderbar abgedreht und satirisch zugespitzt ist »Der letzte Ruf nach Eiscreme« von Rudy Ch. Garcia (USA) über einen in sehr prekären Verhältnissen lebenden Autor für Internetcontent in der nahen Zukunft. Die Sprache, in der Geschichte abgefasst ist, ist voller origineller Neologismen, die auf Popkulturelles anspielen, und Nerdbegriffen. Die Übersetzung ist jedenfalls sehr gelungen.

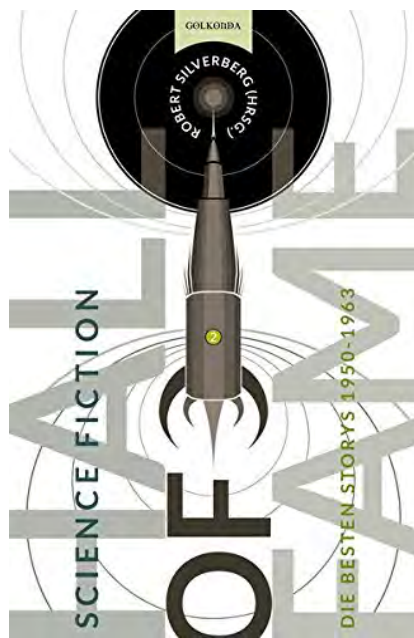
Die unterschiedliche Qualität der Geschichten möchte ich jetzt nicht mal als negatives Kriterium sehen. Das ließ sich wohl nicht vermeiden. Es ging ja um Repräsentanz. Eher schon ist das Fehlen von Geschichten aus dem französischsprachigen Raum zu bemängeln. Und ein paar längere Geschichten wären auch eine gute Abwechslung gewesen.

Ärgerlich war, dass ein paar Geschichten schlecht übersetzt waren, und andere voller Fehler waren, weil kein Lektorat erkennbar war. Beides hat das Lesen sehr erschwert. Das trifft auf die Übersetzungen aus dem Spanischen jedoch nicht zu. Die sind sehr gut übersetzt und lektoriert.

Abgerundet wird der Band durch die biografischen Angaben zu den Autoren und Autorinnen, zu denen man einiges erfahren konnte, wenngleich nur das, was sie selbst über sich geschrieben haben. Leider scheinen die Biografien mit Computerprogrammen übersetzt worden zu sein, was manchmal recht schmerzhaft beim Lesen war. Ich hätte mir auch gewünscht, dass auch die Originaltitel der Geschichten genannt werden. Man hat den Eindruck, dass dieses Buch den Verlag einfach auch überforderte.

Zu guter Letzt bekommt man einen Eindruck von der SF auf der ganzen Welt. Eine sehr große Bandbreite bietet sich dem Leser dar. Bemerkenswert, dass sehr viele Autorinnen vertreten sind, rund zwei Fünftel. SF erweist sich als weltumfassendes Genre, das unterschiedliche Kulturkreise umfasst und weit mehr ist als die SF, die man von den Publikumsverlagen angeboten bekommt. Es hat Lust gemacht, von einigen Autoren und Autorinnen mehr zu lesen. Die Lektüre war eine Erfahrung, die ich nicht missen will.

(Michael Baumgartner)



Robert Silverberg (Hrsg.)
SCIENCE FICTION HALL OF FAME – DIE BESTEN STORYS 1948–1963

(The Science Fiction Hall of Fame, Volume One, 1929–1964 [Seite 290–560], 1970, 1998)

Golkonda-Verlag, München–Berlin, 2018, 400 Seiten, Paperback, ISBN 978-3-944720-56-2

Die »Science Fiction Hall of Fame« ist eine Sammlung klassischer US-amerikanischer Science-Fiction-Kurzgeschichten, die nach einer Abstimmung unter den »Science Fiction Writers of America« in den 60er Jahren entstand. Beim Golkonda-Verlag erscheint diese Sammlung jetzt zum ersten Mal komplett auf Deutsch, einzelne Geschichten sind schon früher in diversen Sammlungen erschienen, so z. B. in den »Titan«-Bänden bei Heyne oder der »Science Fiction Antholo-

gie«-Reihe der »Edition SF« des Hohenheim-Verlags.

Golkonda hat das Original auf zwei Teilbände verteilt und der vorliegende zweite Band umfasst Geschichten von 1948–1963. Ganz große Klassiker wie »Nightfall« von Asimov, »Microcosmic God« von Sturgeon oder »Arena« von Brown sind schon im ersten Teilband enthalten, der die Jahre 1934–1948 umfasst. Wie bei Golkonda üblich bekommt man ein sehr schönes Buch mit Klappenbroschur.

Hinter »Scanner leben vergebens« verbirgt sich die erste Geschichte von Cordwainer Smith und sie spielt in seinem Universum der »Instrumentalität der Menschheit«, das ich leider praktisch nicht kenne. Reisen durchs Weltall sind gefährlich, nur die sogenannten »Scanner« können sie bewältigen. Die Scanner haben keine menschlichen Gefühle mehr, sie scannen ständig sich und ihre Umgebung und versuchen aus den Daten abzuleiten, wie sie mit den anderen Menschen kommunizieren müssen. Nur unter Medikamenteneinfluss haben sie noch menschliche Gefühle. Die Geschichte stellt einen nicht ganz einfachen Einstieg in die Sammlung dar, zumal Smith sich wirklich bemüht, sich in die Welt eines Scanners zu versetzen und ihre Fremdartigkeit darzustellen.

»Der Himmel auf dem Mars« ist eine wunderschöne Bradbury-Geschichte über eine Marslandung, die ganz unerwartet abläuft. Ray Bradbury kümmert sich nicht so sehr um Technik (ich denke, das er hat er nie gemacht), vielmehr um das Erleben seiner Figuren und darum, wonach wir uns wirklich sehnen, auch dann, wenn wir fremde Welten erobern wollen.

In »Die kleine schwarze Tasche« erzählt Cyril M. Kornbluth von einem versoffenen Arzt in einer kaputten Welt, der in den Besitz einer Arzttasche aus der Zukunft kommt. Mich hat vor allem die Schilderung des alkoholkranken Arztes fasziniert und auch der kurze Einblick in die Zukunft, aus der die Tasche stammt. Dies ist eine Zukunft, in der der Großteil der Menschen ver-dummt ist, weshalb auch Utensilien wie eine Arzttasche so gemacht werden müssen, dass jeder sie bedienen kann.

Richard Mathesons »Menschen-kind« ist eine der Geschichten aus den

50er Jahren, in denen es um Mutanten geht – ausgelöst durch die Angst vor dem Atomkrieg. Eine sehr eindringliche, sehr kurze Geschichte, die ihre Stärke aus der Perspektive zieht.

»Schöne Aussichten« von Fritz Leiber hat mir erst beim Nachdenken gefallen. Leiber schildert die Erlebnisse eines englischen Besuchers in einem dystopischen Amerika der Zukunft, in dem alle Menschen einen gestörten Eindruck machen und zwischenmenschliche Beziehungen kaum möglich sind. Frauen verhüllen ihr Gesicht (es gibt eine Anspielung auf Kopftücher im Islam, die ich in einer Geschichte von 1950 nicht erwartet hätte), Menschen verletzen sich gegenseitig, mit der Umweltzerstörung scheint auch jede Menschlichkeit zerstört zu sein.

»Die Suche nach dem heiligen Aquin« von Anthony Boucher kannte ich gar nicht. In einer Zukunft, in der Christen verfolgt im Untergrund leben, bricht ein Mönch auf, den heiligen Aquin (nein, nicht Thomas von Aquin) zu suchen. Spannend sind die Dialoge des Mönchs mit seinem Esel, der ein Roboter ist. Die Frage der Unterscheidung zwischen Mensch und Roboter zieht sich durch die gesamte Erzählung.

»Oberflächenspannung« von James Blish erzählt von einer Kultur genmodifizierter Menschen im Wasser und den Problemen, eine Zivilisation im Wasser aufzubauen: Wie kann man dort z. B. Metall herstellen, chemische Experimente durchführen? Die Geschichte spielt unter bakteriengroßen (!) Lebewesen und einer großen Expedition von einem kleinen Tümpel zum nächsten. Die Oberflächenspannung des Wassers ist es, die lange ein Vordringen aus dem Wasser in den »Welt-raum«, d. h. ans Land, verhindert. Ich fand faszinierend, wie genau Blish sich die Kultur unter Wasser und ihre Probleme ausgedacht hat.

Zu Arthur C. Clarkes »Die neun Milliarden Namen Gottes« will ich gar nicht viel sagen: Ich halte sie durchaus für typisch für Clarke. Sie kombiniert die technische Beschreibung eines Computers und der Berechnung der Namen Gottes auf der einen Seite mit einem mystischen, religiösen Thema auf der anderen Seite. Dazu kommt noch eine gute Pointe.

»Schöner Leben« von Jerome Bixby ist eine weitere Geschichte über einen Mutanten, der seine Umwelt terrorisiert: Er hat sein Dorf und dessen Einwohner aus ihrer vertrauten Umgebung herausgelöst und nun müssen sie versuchen, seine Launen zu überleben. Sehr eindringlich und deprimierend.

»Eiskalte Gleichungen« von Tom Godwin hat mich zuerst geärgert und entfaltete erst beim Nachdenken ihren Reiz: Ein junges »Mädchen« (sie ist 18) hat sich als blinder Passagier auf ein kleines Raumschiff geschlichen, das in einem Notfalleinsatz nur auf einen Passagier ausgelegt ist. Es geht nun um die Unerbittlichkeit der Naturgesetze, denn das Raumschiff hat nicht genug Treibstoff für zwei Personen an Bord. Der Autor verweigert sich konsequent der Erwartungshaltung des Lesers, dass den Protagonisten schon noch eine Rettung einfallen werde. Der Pilot soll das Mädchen töten und die Kälte, mit der mit dem Thema umgegangen wird, war es, die mich zuerst erschreckt und genervt hat. Aber dies war genau der Punkt, an dem sich der Autor absetzen wollte.

»Geliebtes Fahrenheit« von Alfred Bester ist eine sehr bekannte Geschichte um einen schizophrenen Androiden, der seinem Besitzer wenig Glück bringt. Die Persönlichkeit des Ich-Erzählers wechselt, was die Lektüre nicht immer einfach macht. Bester experimentiert und es entsteht Neues, Ungewöhnliches, das Vorbild für Andere war.

»Land der Sanftmütigen« von Damon Knight schildert genau dies: ein Land, in dem es nur eine Person gibt, die nicht nett und sanft ist. Diese Person erzählt uns, was sie so alles zerstört, ohne dass sich jemand wehrt. Ich wurde nicht warm mit dieser Geschichte.

»Blumen für Algernon« von Daniel Keyes gehört zu meinen Lieblingserzählungen: Es ist die ergreifende Geschichte von Charlie, an dem ein die Intelligenz steigerndes Mittel ausprobiert wird, das seinen IQ von 69 etwa verdreifacht. Darüber berichtet er selbst in einer Art Tagebuch, das stilistisch an seinen IQ angepasst ist. Die Geschichte hat mich schon mehrfach fasziniert, auch in der längeren Romanfassung (auf deutsch als »Charly«

erschienen) und ich habe sie auch schon an Menschen, die sonst keine SF lesen, »vermitteln« können.

Roger Zelazny »Dem Prediger die Rose« wirkte auf mich wie die modernste Geschichte der Sammlung: Die Kontaktaufnahme mit einer Zivilisation auf dem Mars durch den sehr intelligenten, für seine Mitmenschen schwer erträglichen Ich-Erzähler besticht durch eine Fülle von literarischen Anspielungen (Rilke, Sartre, Shelley, Prediger Salomo), von denen ich wahrscheinlich nur einen Bruchteil bemerkt habe.

Beide Bände zusammen stellen einen schönen Grundstock klassischer Science-Fiction-Erzählungen dar, die Geschichten lassen sich auch heute noch sehr gut lesen. Manchmal wirken die beschriebenen »Zukunftswelten« zwar eher wie alternative Geschichtverläufe, aber dieser Effekt tritt bei älterer SF eigentlich immer auf.

Der größte Nachteil der Sammlung ist sicherlich ihre Beschränkung auf US-amerikanische Autoren und dass sie nur bis 1963 geht. In seinem Vorwort deutet Hannes Riffel an, dass er Übersetzungsmöglichkeiten für Harlan Ellisons »Dangerous Visions« sieht und dies würde mich wirklich sehr freuen. Die beste aktuelle und auch räumlich nicht eingeschränkte Sammlung mit SF-Kurzgeschichten ist wahrscheinlich »The Big Book of Science Fiction« von Ann und Jeff Vandermeer, das wir aber wahrscheinlich nie auf Deutsch werden lesen können. Wahrscheinlich werden die beiden Teile der »Science Fiction Hall of Fame Volume Two« auch nie übersetzt werden, die Novellen von Asimov, Forster, Heinlein, Pohl, Sturgeon, Vance, Wells und anderen enthalten.

(Franz Hardt)

Francesco Verso (Hrsg.)

STORIE DAL DOMANI 3

Mincione Edizioni, Rom, 2017, 252 Seiten, Paperback, ISBN 978-8-89942-398-8

Auf dem Eurocon in Dortmund, dem letzten DortCon, hielt der Italiener Francesco Verso einen Vortrag über seine Buchreihe »Future Fiction« (Collana Future Fiction). Sie zielt darauf ab, Science-Fiction aus möglichst vielen Sprachräumen zu eröffnen und da-



mit neben dem Reichtum der Ideen einen der Kulturen zu bieten. Das Buch »Storie dal domani 3« (Geschichten von morgen 3), erschienen in italienischer Sprache, gehört dazu.

In »Corpi ospiti« (Gastkörper) beschreibt Tendai Huchu aus Zimbabwe, wie menschliche Körper für eine Bewusstseinsübernahme bereitgestellt und vermarktet werden. Vom Genuss dieser Leiber über Gewährleistungsfälle bei mangelhafter Übertragung bis hin zum Geraten in eine Endlosschleife entwickelt sich ein wildes, düsteres Abenteuer.

In »Cervello di Maiale« (Schweinegehirn) erzählt Ekaterina Sedia aus Russland die Geschichte eines Schweines, dem ein menschliches Gehirn implantiert ist, zu dem Zwecke, für einen potenziellen menschlichen Empfänger aufbewahrt zu werden. Während man davon ausgeht, dass das Tier keine niveaувollen Gedanken entwickeln kann, hat es sehr wohl eine gewisse Intelligenz erworben, das Alphabet erlernt und die Fähigkeit entwickelt, Unterhaltungen weitgehend zu folgen. Ein Ausbruchversuch misslingt, ebenso der Versuch, sich verständlich zu machen. Und irgendwann steht der vorgesehene Abnehmer des Gehirns vor der Tür.

»La Promessa dello Spazio« (Das Versprechen des Weltalls) von James Patrick Kelly (USA) ist die Geschichte einer Liebe zwischen einem Raumfahrer und einer SF-Schriftstellerin. Weil die kosmische Strahlung sein Gehirn auf das Schwerste geschädigt hat, liegt er in einem Krankenhaus. Eine künstliche Intelligenz ersetzt die in seinem Denkkorgan zerstörten Teile. Vor dem Hintergrund, dass seine Frau

nicht mehr weiß, ob sie sich wirklich noch mit ihrem Mann unterhält, entscheidet sie sich letztlich, diese Unterstützung auszuschalten und mit dem zu reden, was von ihm noch übrig ist.

Der Schotte Ken MacLeod erdachte »L'intera immensa sovvrastuttura: un'installazione« (Den gesamten immensen Überbau: eine Anlage). Es handelt sich um das Gebäude »Nuova Babele« (Neu-Babylon), eine einen Kilometer hohe Nadel, errichtet auf der Spitze des 3000 m hohen schlafenden Vulkans über Malabo (Äquatorialguinea), gebaut aus sich selbst zusammensetzenden Modulen des »WikiThing«. Eine Struktur, die sich aus Mitteln des Regenwaldes selbst erneuert. Und doch letztlich spektakulär scheitert.

In »Il quinto dragone« (Der fünfte Drache) bringt der Nordire Ian McDonald den Leser dazu, sich in ein Leben auf dem Mond einzufühlen. In eine fiktive Gemeinschaft, die industrielle Arbeiten, vor allem den Abbau von Bodenschätzen, unter unnatürlichen Bedingungen ausführt. Und doch alles auslebt, was Menschen ausmacht. Eine der Hauptpersonen gründet ein neues Unternehmen, das neben die anderen vier, »Drachen« genannt, tritt. Die Geschichte lebt neben der Szenerie vor allem von der Beziehung zwischen den beiden Hauptpersonen, die sich von Kollegialität in Liebe verwandelt.

Der Chinese Zhang Ran erzählt in »Etere« (Äther) von einer Welt, in der das Leben merkwürdig fad geworden ist. Die Hauptperson quält sich durch einen ereignislosen Alltag und fühlt sich unerfüllt und wertlos. Dann lernt sie eine Verständigungsform kennen, die ihr zunächst kindisch vorkommt: das Schreiben von Buchstaben auf der Handfläche des Empfängers – mit den Fingerspitzen. Sie gerät in den Bann einer Verschwörung, der Versammlung der Digitalkommunikation, und fragt sich, was an deren Tun so schlimm ist, dass sie es heimlich praktizieren muss. In der Tat formieren sich schließlich Teilnehmer zu einer öffentlichen Sitzung – und werden prompt verhaftet. Im Gefängnis erfährt der Protagonist, welcher »Äther« von der Welt in Zeiten von Internetkontrolle und Nanotechnologie Besitz ergriffen hat und warum die Verständigung mittels Tastsinn die einzige Chance ist, dagegen zu kämpfen.

Eine weitere bittere, aber schöne Geschichte schrieb der Chinese Chen Quifan: »L'eterno addio« (Der ewige Abschied). Die Hauptperson erleidet eine Hirnblutung. Ihr Leben steht auf Messers Schneide. Eine rettende Operation ist nicht finanzierbar. Das Militär bietet Hilfe an, aber nicht ohne Gegenleistung: Der Patient soll in den Geist eines intelligenten Wurmes eindringen, der in einem Tiefseegraben entdeckt wurde. Eine packende, phantastische Reise beginnt, die den Leser fasziniert, ohne dafür allzu wilde Einfälle zu benötigen.

In der Geschichte »L'imitatore« (Der Imitator) des Brasilianers Fabio Fernandes geht es um einen geheimnisvollen Schriftsteller namens Pierre Menard, der bekannte Bücher anderer Autoren unter seinem eigenen Namen neu veröffentlicht. Er schreibt die Vorlagen Wort für Wort ab. So erscheinen »1984« von Eric Arthur Blair, »Pasto Nudo« (Nackte Mahlzeit) von William Burroughs und »Ficciones« (Fiktionen) von Jorge Luis Borges neu. Eine Idee, die schwer zu vermitteln ist (und für die man sich gerade als Jurist kaum erwärmen kann). Die Geschichte nimmt jedoch eine unerwartete Wendung, beginnend u. a. damit, dass ein aus einer Bücherei entwendetes Buch beim Hinaustragen keinen Alarm auslöst – weil es nicht hineingehörte. Auch diese Story findet zu einem fantastischen Ausklang, der keine Beklemmungen auslöst.

Da »Storie dal domani 3« das erste Buch ist, das ich in italienischer Sprache gelesen habe, steht es mir nicht zu, über den Stil zu urteilen. Ideenreichtum und Handlungsführung haben die Lektüre jedenfalls zu einem sehr lohnenden Unterfangen gemacht.

(Clemens Nissen)

Adrian Tchaikovsky
DIE KINDER DER ZEIT
(Children of Time, 2015)

Wilhelm Heyne Verlag, München, 2018, 672 Seiten, Paperback, ISBN 978-3-453-31898-4

In der Science-Fiction müssen wir immer bestimmte Ungenauigkeiten und Fehler akzeptieren: Da wird auch mit den exotischsten Außerirdischen schnell kommuniziert (weil man ja Translatoren und Babelfische hat) und



da fliegt man mal zum Kaffeetrinken in eine andere Galaxis (weil man ja das neue Hyper-Sexta-Megatriebwerk hat, das eine Abkürzung durch die 9,75te Dimension erlaubt). Dies ist auch in Ordnung, »suspension of disbelief« hilft uns, gut unterhalten zu werden, denn meist soll ja eine andere Geschichte erzählt werden und wir können die Vernachlässigung des Beiwerks bis zu einem gewissen Grad akzeptieren. Ab und zu gibt es dann aber Geschichten, die das Beiwerk ernst nehmen: Für die Übersetzungsproblematik sei nur als Beispiel »Arrival« (»Story of Your Life«) von Ted Chiang genannt, für die Reise »Aurora« von Kim Stanley Robinson.

Adrian Tchaikovsky verknüpft beide Themen und schildert eine intergalaktische Reise, bei der auch Zeit vergeht und Entfernungen für den Leser erfahrbar werden, er schildert die Kommunikation einer fremdartigen Zivilisation untereinander und mit Menschen und Computern. Dies ergänzt er mit einer detailliert ausgearbeiteten fremdartigen Zivilisation, mit Gedanken zur Evolution und zum Verhältnis Geist und Computer.

Die Menschheit der Zukunft hat ein großes Projekt des Terraformings anderer Planeten gestartet. Außerdem soll über ein besonderes Evolutionsvirus die Intelligenz verschiedener Arten erhöht werden, die »Brin-2« ist an diesem Uplift Projekt beteiligt und soll eine Welt intelligenter Affen erschaffen. Die Namensgebung ist eine schöne Hommage an David Brin. Leider kommt es zur Katastrophe auf dem Raumschiff und auch auf der Erde und in der Folge wird die Zivilisation auf der Erde um Jahrhunderte zurückge-

worfen. Auf der Brin-2 hat kaum jemand überlebt, aber das Experiment auf dem Planeten nimmt seinen Lauf. Doch sind nicht die Affen die Nutznießer, sondern die *Portia labiata*, eine Springspinnenart.

Jahrhunderte später schicken die Menschen von der Erde ein Generationenraumschiff auf den Weg, um nach Planeten zu suchen, die von ihren Vorfahren terraformt werden sollten. Die Erde ist unbewohnbar geworden und die Arche »Gilgamesch« enthält die letzten Überlebenden der Menschheit, zum größten Teil eingefroren. Die Gilgamesch findet den Planeten der *Portia labiata*, der die letzte Chance für die Menschheit ist. Aber jetzt gibt es zwei Probleme: Zum einen hat auf der Brin-2 etwas überlebt, das den Planeten als sein Eigentum betrachtet und ihn nicht den Menschen der Gilgamesch überlassen will, und zum anderen haben die Spinnen eine eigenständige Zivilisation aufgebaut.

Dies ist der Ausgangspunkt eines faszinierenden Romans. Abwechselnd schildert Tchaikovsky das Leben der Menschen in der Arche und das Leben der Spinnen auf dem Planeten, er schildert den Abstieg der Menschen und den Aufstieg der Spinnen. Er vergehen viele Generationen bei den Spinnen und auch bei den Menschen, die große Zeiträume überbrücken können, in dem sie sich einfrieren und wieder auftauen lassen.

Die Zivilisation der Spinnen ist auf Biologie und Chemie aufgebaut: Sie manipulieren Ameisen mittels chemischer Botenstoffe und nutzen sie für alle möglichen Tätigkeiten, sie erschaffen riesige, Planeten umspannende Spinnennetze, sie erschaffen biologische Computer, sie weben Luftschiffe, sie vererben ihr Wissen über ihre Gene. Ich war am Schluss bei der »Spinnen High-Tech« nicht mehr ganz sicher, ob sich der Autor noch auf dem Boden der Naturwissenschaft bewegt, aber es war mir glaubwürdig genug geschildert (s. o.). Tchaikovsky hat sich wirklich viel einfallen lassen, darüber, wie man mit acht Beinen kommuniziert und darüber, wie es eine Zivilisation beeinflusst, dass sie ständig etwas verbinden will über Spinnennetze, dass sie dreidimensional lebt. Es dauert lange, bis es zum ersten Kontaktversuch zwischen Menschen und Spin-

nen kommt und natürlich müssen wir Bemerkungen über die Unzulänglichkeiten der Kommunikation über Laute lesen. Die Spinnen erhalten Nachrichten aus der Brin-2, auch diese Kommunikation ist problematisch und es dauert lange, bis sie diese Nachrichten ansatzweise verstehen. Sie entwickeln eine Religion basierend auf den Nachrichten und müssen sich irgendwann im Laufe ihrer zivilisatorischen Entwicklung von dieser Religion emanzipieren.

Die Spinnen stellen sehr stark das Überleben ihrer Zivilisation über das Überleben des Einzelnen und bei den von ihnen ausgebeuteten und manipulierten Ameisen spielt der Einzelne ohnehin keine Rolle. Aber auch bei den Menschen, insbesondere beim Kommandanten der »Gilgamesch« ist das Überleben der Menschheit als Ganzes wichtiger als Einzelinteressen und wird rigoros durchgesetzt. Aufseiten der Menschen ist es ein Historiker, der immer wieder aufgeweckt wird und uns durch die Jahrhunderte der Geschichte begleitet, aufseiten der Spinnen gibt es auch eine Figur, die immer wieder unter gleichem Namen auftaucht, in Wirklichkeit aber jedes Mal ein anderes Individuum ist.

Nebenbei enthält das Buch noch eine männliche Emanzipationsgeschichte, denn die Emanzipation gehört auch zum Aufstieg einer Zivilisation und bei Spinnen müssen sich halt die Männchen emanzipieren. Der Weg ist weit in einer kannibalischen Zivilisation, in der die Weibchen durchaus noch den Drang verspüren, die Männchen aufzufressen.

Zum Abschluss kommt noch mein übliches Lamento: Als bekennender Kurzgeschichtenleser denke ich bei jedem Buch über 400 Seiten, dass man da doch etwas hätte kürzen können und bei einem Buch wie hier mit 670 Seiten habe ich diesen Eindruck noch stärker (ja, ich weiß, Cixin Liu braucht in den letzten beiden Teilen seiner »Drei Sonnen« Trilogie noch länger). Im Mittelteil fand ich das Buch etwas lang, aber das furiose Ende hat mich entschädigt: insgesamt ein toller Roman mit einer faszinierenden Zivilisation.

(Franz Hardt)

Jeff VanderMeer

BORNE

(Borne, Mai 2017)

Verlag Antje Kunstmann, München, September 2017, Hardcover, 367 Seiten, ISBN: 978-3-95614-197-3

Rachel und Wick leben in einer Stadt der postapokalyptischen Zukunft, die durch die Experimente der »Firma« für Menschen beinahe unbewohnbar geworden ist. In den Balcony Cliffs haben sie ihren Rückzugsort, von dort aus sammeln sie Essbares und Biotechabfälle, die sich verkaufen lassen.

Die beiden bilden eine Notgemeinschaft, sind von Zeit zu Zeit ein Liebespaar, vor allem haben sie Geheimnisse voreinander und können einander nicht vollständig vertrauen.

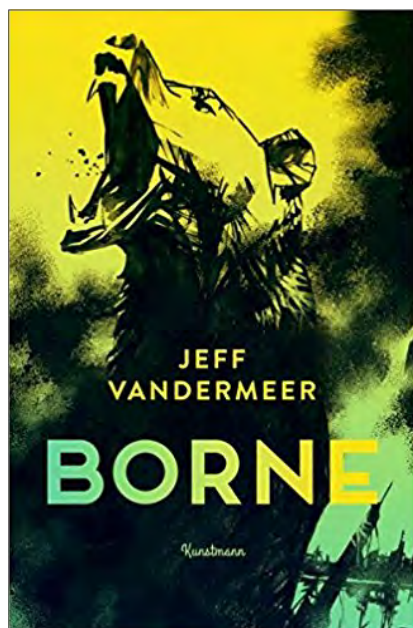
Dies wird besonders deutlich, als Rachel im Fell des monströs großen Bären namens Mord, den die Firma auf die Stadt losgelassen hat, ein ungewöhnliches, hilfloses Wesen findet. Ihr ist zunächst nicht klar, ob es sich um etwas Künstliches handelt, eine Pflanze oder ein Tier. Sie scheint allerdings sofort ihr Herz an das Ding zu verlieren und gibt ihm den Namen Borne. Für sie ist Borne eine Person, die sehr schnell zu einem gestaltwandlerischen Tier mutiert, dass jede beliebige Gestalt, auch die von Menschen, annehmen kann. Borne scheint für Rachel bald wichtiger zu sein als Wick, der das Ding vernichten oder für seine Forschung auseinandernehmen will. Für ihn ist Borne eine künstlich geschaffene Biowaffe aus dem Bestand der Firma.

Rachel hält die rasante Entwicklung ihres Findlings geheim, lehrt ihn sprechen und macht ihn zu ihrem Vertrauten. Das intelligente Wesen hat riesigen Appetit, frisst Echsen und Ungeziefer, zuletzt auch Menschen, was Wick nervös macht.

Für Rachel ist Borne ein Freund, der kindisch, liebevoll und trotzig ist und mit dem sie Fragen nach dem Ursprung der Menschheit erörtert.

Als Borne abwechselnd Wicks und Rachels Gestalt annimmt, muss er ausziehen und führt ein selbständiges Leben, ohne sich ganz von Rachel zu trennen.

Rachel erzählt die Ereignisse rund um Wick, eine Magierin, deren Mission es ist, Mord zu töten, Mutantenkinder und Alkoholfische in dieser dystopi-



schen Welt aus ihrer Sicht. Sie erinnert sich an eine fast sichere Kindheit, die Geborgenheit bei ihren Eltern und auch an lange Jahre der Flucht. Wie sie wirklich an diesen Ort und zu Wick gelangt ist, weiß sie nicht.

Abgesehen von der Handlung, die hier nur skizziert ist, lebt der Roman von der Überfülle der grotesken Wesen, der gefährlichen Umwelt, von dem Rätsel, wie die Erde zerstört werden konnte und erst zuletzt von den Antworten, die Rachel findet.

Im Herzen der zerstörten Firma finden sie, Wick und die Magierin zusammen und stoßen auf Unglaubliches. Auf Rachels Herkunft, Wicks Vergangenheit und Bornes Ursprung wird nun ein Licht geworfen, das natürlich nicht wirklich alles erklärt.

Die Art, wie der Leser abrupt in eine fremde Welt versetzt wird, mit deren Gesetzen er sich abfinden muss und deren Geheimnisse er nur ansatzweise erfasst, erinnert an »Auslöschung«, den ersten Teil von VanderMeers »Southern Reach«-Trilogie, der gerade bei Netflix gestreamt wird.

Auch hier muss der Leser sich auf Rätsel einlassen und die eigene Logik beiseitelassen, um das Ausmaß und den Reichtum der Story auf sich wirken zu lassen. Es geht auch hier um Bilder, Szenarien, Ideen, nicht um Erklärungen. »Borne« ist beängstigend, zauberhaft, geheimnisvoll und erfüllt die Wünsche aller Endzeit- und Biopunk-Fans! Unbedingt lesen!

(Corinna Griesbach)



Jonathan Morris

DIE WEINENDEN ENGEL

Doctor Who – Der elfte Doctor (Doctor Who – Touched by an Angel, 2011)

Bastei Lübbe, Köln, März 2018, 256 Seiten, Taschenbuch, ISBN 978-3-404-20893-7

Jeder Held hat seine Nemesis, aber umso länger er aktiv ist, umso mehr reguläre Feinde sammelt er. So hat der Doktor aus der Reihe »Doctor Who« in seiner elften (regulären) Inkarnation bereits über 1.000 Jahre auf dem Buckel. Kein Wunder, dass er bei seinen Heldentaten, die er überall in Raum und Zeit vollbringt, auch bereits dem einen oder anderen Volk auf die Füße getreten ist. »Die weinenden Engel« ist ein Roman, der den Doktor erneut mit den steinernen Bösewichten konfrontiert.

Manche Menschen verlieren sich in ihrer Trauer. Mark Whitaker ist einer von ihnen. Nachdem er seine Frau verloren hat, ist jeder Tag für den Anwalt nur noch eine Qual. Bis er plötzlich einen Umschlag mit seiner eigenen Handschrift darauf erhält, offenbar von einer steinernen Engelsstatue in verfolgt wird – allerdings nur, wenn eine Kamera auf ihn gerichtet ist – und drei seltsamen Leuten begegnet. Erst als er von der Statue erwischt wird und sich in einer anderen Zeit wiederfindet, stellt er fest, dass der Umschlag nicht nur Geld enthält, sondern auch eine Liste mit Anweisungen, wie er

seine Zukunft in eine positive Richtung beeinflussen kann. Und vor allem steht eine Anweisung darauf, die ihn dazu bringt, in der Vergangenheit zu verharren. Der Doktor, Amy und Rory stellen mithilfe eines Schwackeldetektors fest, wo sich Mark befindet und wo Gefahren entstehen, welche die ältere Version von Mark in der Vergangenheit verursacht, und versuchen diesen zuvorkommen. Mehrfach, denn Mark stellt die Realität nicht nur einmal auf die Probe. Ein Wettlauf gegen die Zeit und vor allem gegen die Engel, die sich von dem entstehenden Raum-Zeit-Paradoxon ernähren wollen, beginnt.

Der Doktor, Amy und Rory sind bekannterweise mehrmals auf die Weinenden Engel getroffen. Allerdings macht dies den vorliegenden Roman ein wenig schwer einzuordnen. Denn zwischen der ersten Folge, wo sie auf die Engel getroffen sind, bis zur letzten passt er eigentlich nirgendwo richtig hin. Denn entweder kennt man die Engel oder eben nicht. Denn alles kann man nicht einmal dann vergessen, wenn der Doktor es aus dem Gedächtnis löscht. Und irgendwie dreht sich das Buch auch ein wenig im Kreis. Mehrfach hat man das Gefühl, dass die Geschichte rund um Mark, seine verstorbene Frau und die weinenden Engel auf eine Klimax hinsteuert, um dann wieder an Tempo zu verlieren. Dass einige der gängigen deutschen Bezeichnungen im vorliegenden Band ein wenig »mutiert« sind, ist vermutlich einigen etwas übermotivierten Übersetzern zuzuschreiben.

Obwohl die Geschichte von Jonathan Morris sehr emotional verfasst ist und auch der Protagonist hart um seine Realität kämpft, fühlt man sich am Ende des Romans dennoch nicht so, als wäre man von Anfang bis Ende bestens unterhalten worden. Es handelt sich um besseren Durchschnitt, aber eben trotzdem nur Durchschnitt.

»Die weinenden Engel« ist ein Roman von Jonathan Morris aus der Reihe »Doctor Who«, mit dem elften Doktor als Handlungsträger. Mit seinen Begleitern Amy und Rory tritt er ein weiteres Mal den Weinenden Engeln entgegen, die Zeit und Raum in Gefahr bringen. Leider springt der Funke in der reichlich melancholischen Handlung nur phasenweise über, weswegen

das Gesamtergebnis leider nur soliden Durchschnitt erreicht.

(Stefan Cernohuby)



Michael Moorcock

DIE DUNKLEN GEZEITEN

Doctor Who – Der elfte Doctor
(Doctor Who – The Coming of the Terraphiles, 2011)

Bastei Lübbe, Köln, Mai 2018, 430 Seiten, Taschenbuch, ISBN 978-3-404-20912-5

Wenn man mitten in einem Sturm am Meer ist, verflucht man das Wetter. Wird man am Ufer von hohen Wellen erwischt, sind es jedoch eher die Gezeiten, die man verflucht. Weit, weit weg von der Erde gibt es jedoch noch eine andere Art von Gezeiten, man möchte in diesem Zusammenhang fast von Ge-Zeiten sprechen. Davon handelt ein neuer Roman von Michael Moorcock mit dem Titel »Die dunklen Gezeiten«, der im Universum von »Doctor Who« angesiedelt ist.

Die Tatsache, dass der Doktor Menschen und die Erde ganz gerne mag, ist mittlerweile hinlänglich bekannt. Doch dass er darüber hinaus noch einer »Liga der Terraphilen« angehört, ist eine Neuigkeit für Amy Pond, sie sich mit der elften regulären Inkarnation des Doktors auf Reisen befindet. Und diese überzeugt er, dass er unbedingt am jedes Vierteljahrtausend stattfindenden Turnier um den besten Bogenschützen teilnehmen muss. Ein Turnier, bei dem der Gewinner einen silbernen Pfeil gewinnen kann. Doch

zuerst wird die Kopfbedeckung einer Adelligen gestohlen und ramponiert wiedergefunden. Das führt beinahe dazu, dass das Team des Doktors zu spät zum großen Finale kommt. Und dann gibt es noch Auseinandersetzungen mit Antimateriesoldaten sowie ein Zusammentreffen mit einem alten Freund/Feind, nämlich einem Captain Cornelius an Bord seines auf den Solarwinden reitenden Schiffes »Paine«.

Schon seit den 1970er-Jahren kennt man Michael Moorcock für seine phantastische Science-Fiction. Darunter gibt es auch den berühmten Charakter Jerry Cornelius, der bei Mœbius auch eine hermetische Garage verpasst bekommen hat. Und so kommt wohl auch in »Die dunklen Gezeiten«, dessen englischer Originaltitel »The Coming of the Terraphiles« heißt, eine Inkarnation dieses Helden des Multiversums vor. Leider ist das einer der wenigen positiven Punkte, die man dem Buch zugestehen kann. Amy Pond ist kaum mehr als schmückendes Beiwerk, der Doktor hat offenbar einen Plan, lässt sich aber bis zum Schluss nicht in die Karten blicken. Viele der anderen Charaktere sind klischeehafte Abziehbilder, Pausenclowns und Witzfiguren, insbesondere ein ganz bestimmter Earl, dem zu guter Letzt sogar noch eine wichtige Rolle zuteilwird. Dennoch ist man als Kenner anderer Romane von Moorcock enttäuscht und versucht sich unwillkürlich zu erinnern, ob es in diesen auch das halbe Werk lang gedauert hat, bis irgendetwas begonnen hat, sich zu bewegen. Selbst der elfte Doktor wird in diesem Band nicht konsistent dargestellt. Er wechselt vom hibbeligen, begeisterten Sportsmann zum Detektiv, zum Diplomaten und irgendwann zwischendurch auch wieder zum Witzlieferant. Hier hätte man sich insgesamt mehr erwartet.

»Die dunklen Gezeiten« ist ein Roman von Michael Moorcock aus der Reihe »Doctor Who«, genauer gesagt über den elften Doktor. Leider kann das Werk die Erwartungen, die man angesichts des Kultautors hat, nicht erfüllen. Die Geschichte entwickelt sich zäh, die meisten Nebencharaktere bleiben flach und nur die »Multiversum«-Anspielungen von Moorcock lassen ein wenig positive Stimmung aufkommen. Insgesamt ist das Werk lei-

der eine Enttäuschung und man kann es leider nur als unterdurchschnittlich bezeichnen.

(Stefan Cernohuby)



David Weber / Jane Lindskold

FLAMMENZEIT

(Fire Season)

Bastei Lübbe, August 2015, 415 Seiten, ISBN 978 3404 207794

Für den zweiten Roman aus der Stephanie-Harrington-Reihe holt sich David Weber mit Jane Lindskold eine Schreibpartnerin an die Seite, die sowohl einige Erfahrungen im SF- und Fantasysegment als auch in der Honor-Harrington-Reihe mit sich bringt. Ziel dürfte natürlich sein, diese Jugend-SF-Reihe noch ein bisschen ansprechender zu gestalten. Teilweise ist das gelungen, teilweise auch nicht – so viel sei schon mal verraten.

Der Roman beginnt gut 15 Monate nach den Ereignissen des ersten Bandes »Begegnung auf Sphinx«: Stephanie Harrington, mittlerweile 14, ist als Praktikantin beim Forstdienst zusammen mit ihrem Kumpel Karl. Unweigerlich ist »ihr« Baumkater Löwenherz immer an ihrer Seite – natürlich auch auf ihren Patrouillenflügen, um nach Bränden Ausschau zu halten. In den weiten Wäldern von Sphinx gefährden diese nicht nur die Siedler, sondern vor allem die Baumkatzen und andere Waldbewohner – und dieser Sommer ist besonders trocken und brandträchtig. Als Stephanie zwei Baumkatzen vor den Flammen rettet, war das nur

der Auftakt für eine Reihe Rettungsaktionen. Doch nicht nur die Flammen machen Stephanie zu schaffen, sondern auch ihre eigene Gefühlswelt, als sie sich in den Sohn des Forschungsleiters einer frisch eingetroffenen Wissenschaftlergruppe verliebt. Dabei sorgen die Wissenschaftler selbst ebenfalls reichlich für Chaos.

Die kurze Inhaltsangabe wird dem Roman nicht ganz gerecht, denn es gibt durchaus mehrere Handlungsstränge, die sich nicht ungeschickt durch den Roman verteilen, und die Bedrohungen auch groß erscheinen lassen. Erzählt wird auch dieser Roman wieder aus unterschiedlichen Perspektiven, darunter natürlich Stephanie und ihr Baumkater. Das Ganze hat ein durchaus ansprechendes Tempo und macht so die Geschichte flott und gut lesbar.

Wie auch schon im ersten Band geht es dann nicht ganz ohne Klischees. Der romantische Subplot kommt beispielsweise nicht ohne aus, ist aber zum Glück weitgehend dezent und vermeidet die ganz schlimmen Tropes. Das hat unter anderem mit der Figur Stephanie zu tun, die auch hier wirklich sehr ordentlich herausgearbeitet ist. Intelligent, mutig, leichtsinnig und manchmal tollpatschig ist eine Kombination, die nur gut geschrieben funktioniert – und das ist hier zumindest weitgehend der Fall.

Die anderen Figuren sind eine weitgehend bunte und gelungene Mischung. Sicherlich ist das Gut-böse-Schema manchmal ein wenig zu bemüht, die vermeintlichen Twists keine große Überraschung, aber der Roman lebt vor allem durch die vielen Kleinigkeiten, die die Welt und die Charaktere darin interessant und lebendig machen. Wesentliches Merkmal hier sind sicherlich die Baumkatzen, die natürlich eine große Portion an der Geschichte bekommen und sicherlich auch ein Herausstellungsmerkmal dieser Reihe sind.

Zielgruppe sind eher jugendliche Leser, aber auch als Erwachsener kann man sich hier prima unterhalten fühlen. Bei mir war das der Fall, Flammenzeit habe ich gerne gelesen, und ich würde den Roman durchaus weiterempfehlen. Der dritte Roman der Reihe Krieg der Baumkatzen liegt auch bereits auf Deutsch vor. Bei diesem zweiten Band muss man nicht zwin-

gend den ersten Teil gelesen haben, so viel sei noch erwähnt. Aus meiner Sicht ist Flammenzeit eine Empfehlung wert. (Christian Künne)

SACHBUCH



Michael Görden (Hrsg.)

DAS SCIENCE FICTION JAHR 2017

Golkonda-Verlag, 2017, 502 Seiten, Paperback, ISBN 978-3-946503-10-1

Endlich habe ich Zeit gefunden, »Das Science Fiction Jahr 2017« zu lesen, das thematisch das Jahr 2016 behandelt. Es ist die dritte Ausgabe dieses schon klassischen Sekundärwerkes im Golkonda-Verlag und bedingt durch den Verkauf von Golkonda erschien die Ausgabe verspätet und mit geringerem Umfang, die Rubriken »Games« und »Hörspiele« fehlen. Mit über 500 Seiten ist die Ausgabe dennoch dick genug und sieht wie immer bei Golkonda gut aus. Ich glaube, der Rekordhalter der Reihe ist die Ausgabe 2006 (noch bei Heyne) mit über 1500 Seiten und das wäre mir doch zu viel und es wäre sicher auch nicht mehr finanzierbar.

Die Reviews sind zu einem Block zusammengefasst, es gibt also 140 Seiten Buchreviews hintereinander, 60 Seiten Filmbesprechungen am Stück, 30 Seiten Comics. Lediglich die »Features« sind verteilt. Ich halte diese Organisation für sinnvoll, allerdings mochte ich das Buch nicht von vorne

nach hinten lesen. Also wechselte ich immer wieder hin und her zwischen Buch- und Filmreviews, »Feature«, Comicreview und »Todesfällen«. Zum Abschluss dann noch eine geballte Ladung »Preise« und ein intensives Blättern durch die Bibliographie.

Ich habe viele interessante Artikel gelesen und bei den Reviews etliche Bücher gefunden, die ich verpasst habe (z. B. »Mr. Sapien träumt vom Menschsein« von Ariel S. Winter). Insgesamt mag ich Reviews, die nicht nur und vor allem nicht zu viel Inhaltsangabe enthalten, die stattdessen eine Meinung vertreten und mir auch einmal begründen, warum ein Buch nicht gefallen hat.

Es gibt immer wieder sehr theoretische, wissenschaftliche Texte zur Phantastik, aber auch interessante Interviews, dieses Mal mit Sylvain Neuvel und Kai Meyer.

Der Kurzgeschichtenrückblick von Michael Iwoleit hat mir sehr gut gefallen, allerdings fand ich die Kritiken teilweise sehr streng und fast beleidigend. Ich denke, Iwoleit kann sehr gut begründen, warum er einen Text nicht für gut hält, er hat Formulierungen wie »virtuose Demonstration literarischen Unvermögens« nicht nötig, auch wenn sie gut klingen. Bemerkenswert ist, dass der NOVA-Mitherausgeber inzwischen EXODUS die Führungsrolle bei den regelmäßig erscheinenden deutschen SF-Kurzgeschichtenmagazinen zuweist. Nun, NOVA versucht ja eine Art Neuanfang bei p.machinery, lassen wir uns überraschen. Auch die anderen Rückblicke auf die deutschsprachige SF und der »Otherland«-Fachbuchhändler-Rückblick waren lesenswert.

Es wäre wirklich schade, wenn dieses Jahrbuch nicht mehr erscheinen würde. Der letzte Golkonda-Katalog wirbt für die Ausgabe 2018, ich hoffe also, dass es weitergeht. Mir erscheint der derzeitige Umfang angemessen, vielleicht kann nach Absenkung des Umfangs der Preis auch ein wenig gesenkt werden.

(Franz Hardt)

Uwe Lammers

DAS VERSTEINERUNGSSPIEL

Eine Geschichte aus dem Oki-Stanwer-Mythos

AUS DEN ANNALEN DER EWIGKEIT

Im KONFLIKT 19 des Oki-Stanwer-Mythos (OSM) ist die solare Menschheit noch in ihrem heimatlichen Sonnensystem an die Grundfesten der Physik gefesselt – bis auf der Venus eine rätselhafte Station entdeckt wird, die ein schwarzes Portal beherbergt. Niemand weiß, dass es sich um eine Station des intergalaktischen Transmitternetzes der Baumeister handelt, eines wichtigen, mächtigen KONFLIKT-Volkes auf der Seite der Sieben Lichtmächte.

Jenseits des Einseiten-Portals befindet sich eine kühle Sumpf- und Tundrenwelt, die die dorthin auswandernden Terraner zunächst Swamp nennen, später wird sie den Namen Dawson erhalten. Einer der Auswanderer dorthin ist der junge irische Flüchtling Ian Perry, der auf seiner Irrwanderung über die Oberfläche von Swamp mit einem unbekanntem Mädchen namens Sinaa zusammenstößt und ihr Leben gründlich verändert, indem sie gemeinsam eine Familie gründen.

Erster Spross dieser Verbindung ist das Mädchen Senyaali, das sich als genauso temperamentvoll und draufgängerisch erweist wie sein Vater. Ein Ausflug bringt Senyaali schließlich ins gefährliche und geheimnisumwitterte »Tal der Steine«, wo sie mit Angehörigen des Gestaltwandlervolks der Berinnyer zusammenprallt. Unter normalen Umständen wäre das ihr Todesurteil ..., aber Yaali erweist sich als ein faszinierendes, etwas aus dem Ruder gelaufenes biochemisches Experiment des regierenden Berinnyerkommandanten Rholghonnicaar. Und dank der Schusseligkeit ihres berinnyischen Wächters und »Bruders« Shaslacanyoorid hat das Mädchen ein paar ungewöhnliche Fähigkeiten geerbt.

Als sie in ihr Heimatdorf zurückkehrt, wird ihr die Erinnerung an die Gescheh-

nisse zwar geraubt, und sie erhält mit dem berinnyischen Aufpasser Vrentanaarolid einen Wachhund gestellt ..., doch Yaali ist talentiert und dickköpfig, und ihre Erinnerung kehrt schnell zurück. Seit diesem Moment lebt sie in einem unsichtbaren Belagerungszustand, von dem nur sie selbst weiß. Im Herbst des Jahres 2069 nach alter terranischer Zeitrechnung, als die kleine Familie Ian Perrys und seiner Gemahlin Sinaa schon drei Sprösslinge zählt, ändern sich die Dinge. Alles fängt an mit dem Versteinerspiel ...

Kapitel 1: Ein Quälgeist

Flusstal, Planet Swamp, 7. Oktober 2069 irdischer Zeitrechnung

Senyaali wusste nicht, was das für eine Fähigkeit war, als sie sie das erste Mal anwendete. Und ihr war erst recht nicht klar, warum ihr heimlicher, unsichtbarer Wächter darüber so völlig außer Fassung geriet – das kam erst etwas später zutage.

Wie üblich geschahen die Dinge einfach spontan, ohne Intention.

Es passierte an einem warmen Tag im Herbst des Jahres 2069.

Senyaali, die älteste Tochter des irischen Auswanderers Ian Perry und seiner Kleini-Lebensgefährtin Sinaa, hatte wieder einmal den Punkt ihrer Fassung erreicht, wo sie sich einfach aus allem Gesellschaftsleben der kleinen Dorfgemeinschaft ausklinken wollte. Alles, was sich das elfjährige Mädchen ersehnte, war eigentlich: Ruhe.

Verdammt noch mal, sie wollte schlicht und einfach nur in Ruhe gelassen werden.

In Ruhe von den Erwachsenen – ihre Eltern ausdrücklich eingeschlossen –, und erst recht in Ruhe von ihren beiden jüngeren Geschwistern. Gerade ihr jüngerer Bruder Jassid, inzwischen unmögliche viereinhalb Jahre alt, war ein rechter Quälgeist.

Seitdem er laufen und halbwegs geschickt sprechen konnte, hatte ihre Mutter Sinaa kurzerhand die Verantwortlichkeit für seine Beschäftigung

an Senyaali abgegeben. Ab diesem Zeitpunkt konnte man wirklich darauf wetten, dass er nach jeder Mahlzeit unabweislich ihre Gegenwart suchte und ihr hinterherlief wie... ja, wie so etwas, was Yaalis Dad »Hund« nannte. Auf der Erde, woher er stammte, sollten das, mehrheitlich jedenfalls, wenn sie das recht begriffen hatte, zahme und unglaublich anhängliche Tiere sein. Manche Leute, pflegte er zu sagen, hielten sich Hunde, weil sie sich im Leben so unendlich und völlig vergebens Kinder gewünscht hätten.

Hunde stellten damit sozusagen Kindersatz dar.

»Aber sprechen können sie sicher nicht, oder?«, hatte Yaali dann in ihrer frech-direkten Art nachgehakt und ihren Vater unabweislich zum Lachen gebracht.

»Nein, Yaalischatz, nein, das können sie nicht.« Er hatte gegrinst. »Du kommst vielleicht auf Ideen ...«

Und dann sah er seine kupferhaarige älteste Tochter hintergründig an und hakte nach: »Wieso fragst du das?«

Ah, Dad war pffiffig. Während Sinaa solche Diskussionen gern wieder bleiben ließ, weil sie sich dem flinken Verstand ihrer ältesten Tochter nicht gewachsen fühlte, ließ sich ihr Dad nicht so leicht ausbremsen.

Ian Perry schaffte es häufig, Senyaali ein wenig in die Defensive zu drängen. Vermutlich deshalb, weil sie ihn so sehr liebte. Sie waren sich halt sehr ähnlich, manchmal so ähnlich, dass sie die Sätze des jeweils Anderen beendeten. Das war wirklich toll. Yaali vergötterte ihren Dad, mit weitem Abstand den klügsten Bewohner des Dorfes.

»Also ... hört sich jetzt vielleicht dämlich an, aber ... manchmal fände ich es schon ganz gut, wenn Jassid mehr von einem Hund an sich hätte. Wirklich ...« Und da sie mit der Sache nicht recht rausrücken wollte, nahm Ian Perry seine Tochter ein wenig mehr ins Gebet und bekam heraus – nicht wirklich überraschend –, dass sie sich

das deshalb wünschte, um diese »Quasselstrippe« Jassid zur Ruhe zu bringen. »Quasselstrippe« war natürlich auch so ein obskures Wort, das Yaali von ihrem Vater hatte.

Nun, der Wunsch, Jassid möge mehr schweigsam sein, wie ein Hund eben, blieb natürlich unerfüllt. Sie sollte ihn ohnehin besser für sich behalten, meinte Ian Perry grinsend, als er diese Details aus ihr herausgelockt hatte, denn wenn Sinaa das mitbekäme ...

»... dann gibt's wieder eine Moralpredigt, ich weiß, Dad. Also wirklich, ich bin doch nicht blöd!« Da schaute sie dann verdrossen drein. Und er lachte.

Nun, der Tag, an dem sie diese Diskussion geführt hatte, der war natürlich gelaufen. Sie ließ sich halt nicht gern aus der Reserve locken ... und so schön es auch sein mochte, mit ihrem Dad nun ein kleines, garstiges Geheimnis zu haben – es blieb eben unrealisierbar. Jassid war und blieb ein kleiner Quälgeist, und er machte nicht die mindesten Anstalten, sich zwischenzeitlich in einen weitgehend stummen Hund zu verwandeln.

So ein Pech aber auch!

Und der heutige schien leider genau denselben Verlauf zu nehmen, denn der struppige Jassid klebte an Senyaalis Fersen wie eine Klebeklette, die man nicht wieder wegbekam. Da er ähnlich flink war wie sie selbst und scheinbar über unerschöpfliche Kräftevorräte zu verfügen schien, erwies es sich als völlig zwecklos, ihm in einer Form von Hindernislauf in der Nähe der Siedlung »entkommen« zu wollen.

Schlimmer noch: Er insistierte sogar darauf, spielen zu wollen.

Spielen, spielen und nochmals spielen!

»Das Leben besteht nicht nur aus Spielen, Jassid!«, schnaufte Senyaali schließlich verdrossen, als sie die Schmucksteinfelsen am Fluss erreicht hatten. Noch weiter weg wollte sie jetzt echt nicht! Jassid, der sich noch nie so weit von der Siedlung entfernt hatte, zeigte überhaupt keine Zeichen von Nervosität oder Furcht ... warum um alles in der Welt konnte er nicht mal so reagieren wie normale kleine Kinder und einfach Angst haben, wenn es angebracht war, Angst zu empfinden?

Jassids Furchtlosigkeit grenzte echt schon an Dummheit.

Gemeinerweise meinte Dad manchmal, er erkenne seine älteste Tochter in dem kleinen rotschöpfigen Quälgeist wieder. Verständlich, dass Yaali das nicht als Kompliment verstand und gar nicht gern hörte.

»Und warum nicht?«, nervte Jassid nun weiter.

»Das ist eben so! Außerdem kennst du schon alle Spiele!«

»Das ist gar nicht wahr!«, kam sofort die schlagfertige Replik. Jassid sah seine ältere Schwester aus den funkelnd grünen Augen an, die er eindeutig von Dad geerbt hatte. Die stammten von ihm ebenso wie diese feuerroten, widerborstigen Haare, die jeden Morgen in unmöglichen Winkeln abstanden. Das blieb so, bis er sich den Kopf gewaschen hatte.

Unnötig zu erwähnen, dass Jassid das nicht gerne machte. Er pflegte jetzt schon zu sagen, er könne doch nix dafür, was die Haare machten. »Die machen sowieso, was sie wollen. Ich kann sie nicht langsamer wachsen lassen oder schneller, und die bewegen sich in der Nacht hin, wo sie wollen. Und am Morgen schaue ich halt so aus!«

»Und warum ist das dann bei meinen Haaren nicht so?«, erwiderte seine Mutter Sinaa, wenn sie in Laune war.

»Die sind zu lang. Deine Haare sind total erschöpft, wenn du dich schlafen legst ... ja, und die von Yaali auch. Die können sich gar nicht mehr bewegen, selbst wenn sie wollten! Das haben die aber schon lange aufgegeben.«

Also, Jassid konnte schon ganz schön aufgeweckt sein, wenn er wollte. Und um Antworten war er nicht verlegen, selbst wenn sie meist nicht viel Sinn ergaben oder einfach total ulkig klangen.

Nun, aber dann gab es eben auch Tage, da war nur noch nervig.

Heute war so ein verdammter Tag.

Jassids Mund öffnete sich, und es kam die übliche Besserwisserei von jemandem heraus, der eigentlich keine Ahnung hatte. Dafür, dass er keine Ahnung besaß, klang seine Behauptung aber recht plausibel: »Also, es gibt nach dem, was Dad sagt, auf der Erde HUNDERTE von Spielen. Und da KANN

ich einfach noch gar nicht alle kennen.«

»Du bist aber nicht auf der Erde!«, konterte Yaali verbissen und verdrehte genervt die Augen.

»Ist doch egal! Wenn ich mal groß bin, dann gehe ich da hin und spiele alle diese Spiele durch, das kannst du mir glauben!«

»Dann geh doch!«, schnappte Yaali zunehmend ungeduldiger.

Sie wollte eigentlich nur allein sein.

Allein sein in der Zweisamkeit, deren Geheimnis nur sie selbst kannte.

Sie wollte jetzt nur wieder mit ihrem Freund und Wächter Vrentanaarolid reden ... und das konnte sie natürlich nicht, wenn der dämliche Jassid dabei war. In der Siedlung fiel das immer auf, weil Yaali dann abwesend wirkte und gern aufgezogen wurde mit der Bemerkung, sie »träume« vor sich hin. Üblicherweise führte das dazu, dass ihre Mutter ihr irgendwelche ungeliebten Arbeiten zuwies, damit sie sich nützlich machte.

Also blieb im Dorf nicht viel Gelegenheit, mit Vrentanaarolid im Stillen zu kommunizieren. Na ja, in der Nacht dann schon ... aber oft war sie dann schon so müde, dass sie sich nicht mehr gescheit konzentrieren konnte ...

»Warum rennst du mir eigentlich ständig weg?«, wechselte ihr Bruder leider jetzt auch noch spontan das Thema, wie er das so gerne tat. Hatte er sich von ihr abgeschaut, ärgerlicherweise.

Senyaali schwieg und wanderte nur verdrossen an der mehrere Mannslängen hohen Kalksteinklippe entlang, die mit seltsamen Zeichnungen versehen war. Ihr war bekannt, dass ihr Dad Ian Sinaa hier das erste Mal getroffen hatte. Und hier war er auch, Vrentanaarolids Worten zufolge, das erste Mal auf Shaslacanyoorid getroffen, jenen Berinnyer, der Yaalis biochemischer Bruder war ... auf eine sehr seltsame Weise.

Was diese Bildzeichnungen, Zwerge, Pfeile, seltsame leiterartige Gebilde und Spiralen zu bedeuten hatten, wusste allerdings niemand in der Siedlung.

Yaali war diesbezüglich schlauer ... dank ihres Freundes Vrentanaarolid.

Aber dieses Geheimnis hütete sie selbstverständlich wie ihren Augapfel.

Es gab eine Menge Dinge, von denen ihr kluger Dad und die anderen in

der Siedlung keinen blassen Schimmer hatten ... allein die nächtlichen Reisen, die Yaali unternahm – ohne den Körper auch nur einen Zentimeter aus dem Bett zu bewegen –, die waren phantastisch. Seither machte Ian Perrys ältester Tochter gar nicht mehr zu schaffen, wenn abends wochenlang die Sterne nicht zu sehen waren, weil die Wolkendecke zu dick war. Dank Vrentanaarolid kam sie weit herum ... sehr viel weiter, als das irgendwer für möglich hielt. Und Sterne und fremde Welten sah sie dabei, dafür gab es fast keine Worte mehr!

Das war, wenn man so wollte, Teil ihres Waffenstillstandsabkommens.

Von dem wusste natürlich auch niemand. Und das war verdammt gut so!

Der Letzte, der das entdecken sollte, war eindeutig Jassid. Sie würde eher zu schwarzem Stein werden, als ihrem naseweisen jüngeren Bruder irgendwas davon auf die Nase zu binden. Wenn ER eben kein so inniges Verhältnis zu seinem Geburts-Berinyer gehabt hatte wie sie zu Shaslacanyoorid, dann konnte sie doch nichts dafür! Jassid wäre sicherlich auch zu blöd, sich im »Tal der Steine« gescheit zu benehmen. Aber da er sowieso nur ans Spielen dachte, würde er auf die Idee, den »Platz der Steine« zu suchen, eh nicht kommen. – Gut so.

»Du willst doch nur wieder in der Gegend herumsitzen und träumen!«, schnappte Jassid in diesem Moment und riss sie ein weiteres Mal aus ihren fahigen Gedanken. Er packte sie an der Schulter und hielt sie kurzerhand fest. Dummerweise war er ein Junge und eben schon recht kräftig für sein Alter. »Denkst du denn, das ist schöner als Spielen?«

Senyaali riss der Geduldsfaden.

Sie wirbelte wütend herum, packte ihren Bruder einfach kurzerhand mit der Hand am Hals und zischte: »Sei gefälligst still! Rühr dich nicht vom Fleck und stör mich nicht!«

Dann drehte sie sich wieder um und marschierte bis zu dem kleinen Abhang, der von hier zum Fluss herunter führte, und sie kickte zornig einen kleinen Stein mit dem Fuß davon. Klatschend schlug er anderthalb Meter vom Ufer ins Wasser auf.

Gütiger Himmel! Jassid war so was von nervig, das gab es nicht zweimal!

Sie wünschte sich im Stillen inständig, der Boden täte sich auf und würde ihn einfach spurlos verschwinden lassen ... und dann wieder zog das verdrossene Mädchen diesen Gedanken sogleich zurück, weil klar zutage trat, was dann passieren würde: Sie war für Jassid verantwortlich, und wenn er verschwand, war sie natürlich schuld, ganz egal, ob das stimmte oder nicht.

Nein, wenn er verschwand, würden Yaalis Probleme gewiss nicht aufhören ...

yaali ... bitte, das hättest du nicht tun dürfen!

»Ach, dich gibt es auch noch!«, knurrte das Mädchen verdrossen im Geiste. Sie wusste natürlich ganz genau, von wem diese samtweiche, manchmal nervös klingende Stimme kam. »Schön, mal wieder von dir zu hören!«

Das war natürlich Vrentanaarolid.

Ihr Freund ... nun, ihr Wächter, wenn man genau sein wollte.

Der Rat der Berinyer hatte ihn ihr als steten Gefährten und als Fessel mitgegeben, nachdem es ihr vor ein paar Jahren erstmals gelungen war, den gefährlichen »Platz der Steine« zu finden. Inzwischen wusste sie, dass das eine sehr riskante Angelegenheit gewesen war und um ein Haar mit ihrem Tod geendet hätte. Dennoch wäre sie zwischenzeitlich immer noch liebend gern wieder dorthin gegangen und hätte noch eine Audienz mit dem Patriarchen Rholghonnicar geführt.

Etwas, was Vrentanaarolid immer schon im Ansatz vereitelte.

Das war eben eine seiner Aufgaben. Sie durfte nicht gehen, wohin sie wollte, sie konnte nicht über alles sprechen, an das sie sich inzwischen erinnerte, und aufschreiben ging schon gar nicht. Es ging einfach nicht. Vrentanaarolid blockierte dann kurzerhand ihre Möglichkeiten ... ließ sie dumm stolpern, verursachte eine schwere, lallende Zunge oder löste einen ununterdrückbaren Hustenreiz aus, damit sie auch ja nicht reden konnte. Und Fingernerven zu peinigen, das war nun wirklich eine seiner leichtesten Möglichkeiten.

Widerlich.

Yaali hatte in der Anfangszeit wirklich viel versucht, um diesem Einfluss zu entgehen, aber es lief letzten Endes auf eine Art von Waffenstillstand hin-

aus – sie konnte ihren Willen nicht durchsetzen, und er hielt sich mit seinen Möglichkeiten zurück. Natürlich hätte er sie auch einfach umbringen können ... aber das lag nun wirklich nicht in seiner Absicht.

Vrentanaarolid fand sie inzwischen faszinierend. Leichtsinnig, natürlich, leichtherzig dazu und temperamentvoll, manchmal bemerkenswert kurzsichtig ... aber viel zu lebendig und zu vielschichtig, um diesem »Experiment«, wie es Rholghonnicar damals genannt hatte, durch eine Vergiftung etwa, den Lebensfaden final durchtrennen zu wollen. Er versuchte vielmehr, ihr so wenig Schaden wie möglich zuzufügen, während er gleichzeitig nach besten Kräften zu verhindern suchte, dass sie ihr enormes Wissen um die berinnyische Besiedelung von Swamp an Außenstehende weitergab.

Ja, und leider musste Yaali zugeben, dass er darin sehr erfolgreich war.

So unterlag sie also auch weiterhin jener biochemischen Fessel, die von den Berinyern vom »Platz der Steine« auf höchst raffinierte Weise mit ihr verbunden worden war, unsichtbar für jedermann. Das war vielleicht das Infamste daran. Jeder, der sie anschaute, sah nur ein ganz normales, quirli- ges Mädchen. Jeder Versuch, auf ihre eigentliche Lage hinzuweisen, führte zu rein gar nichts, höchstens zu dummen Missgeschicken, für die sie selbst so rein gar nichts konnte.

Yaali hatte es längst aufgegeben, ihren Eltern irgendwelche Hinweise geben zu wollen. Das war zwecklos.

Vrentanaarolid stellte außerdem eine intelligente Fessel dar, mit der sie auch noch kommunizieren konnte ... allerdings nur auf der Ebene der Molekülvernetzung, und das war für normale Kleinis und Terraner eben lautlos. Ein wenig wie Telepathie, mit der das aber nichts gemein hatte. Dass sie diese Fähigkeit besaß, verdankte sie in gewisser Weise einem biochemischen »Unglück« ihres ... ja, vielleicht konnte man Seelenbruder sagen ... also, ihres »Seelenbruders« Shaslacanyoorid, mit dem sie als Säugling über ein Jahr lang hautnah verbunden gewesen war.

Er nistete damals, fälschlich als »Stein der Götter« bezeichnet, in ihrem Bauchnabel, stärkte ihr Immunsystem und hielt Gefahren von ihr

fern, während er Yaali gleichzeitig Seelenruhe antrainierte und unab-sichtlich ein paar seiner Fähigkeiten an sie weitergab. So vermochte das Mädchen die glitzernden, frischen Mo-lekülfahrten von wandernden Berinny-ern entdecken, die für alle anderen Wesen unsichtbar waren, und sie ver-mochte sich – also mindestens vor Shaslacanyoorid und Angehörigen sei-ner Berinnyer-Gruppe – hinter einem seltsamen olfaktorischen Schutzschild zu verbergen. Auf diese Weise hatte sie sich damals in das »Tal der Steine« eingeschlichen.

Zu schade, dass sie Vrentanaarolid nicht dazu bewegen konnte, sie mehr als »Geistreisen« in seine biografische Vergangenheit unternehmen zu las-sen. So gefährlich das auch sein moch-te ... sie wäre echt gern zum Platz der Steine zurückgekehrt und hätte so un-endlich gern wieder die Berinnyer dort befragt, am liebsten den herrischen Kommandanten Rholghonnicar ...

yaali, bitte... schau dir an, was du angerichtet hast! Vrentanaarolid klang nun wirklich sehr beunruhigt.

Sie runzelte missmutig die Stirn. Angerichtet? Was sollte denn dieser Blödsinn? Sie hatte doch nur ihrem neunmalklugen kleineren Bruder den Mund verboten und ... und ...

Ihre Gedanken stockten.

Warum war Jassid so schweigsam? Das war doch ganz ungewöhnlich.

Sie drehte sich um ... und wurde unvermittelt ganz blass. Ihr kleiner, rosiger Mund ging ganz von alleine auf, das ließ sich nicht verhindern.

Kapitel 2: Erschreckende Veränderung

Jassid stand genau da, wo sie ihn zu-letzt gesehen hatte, rund zehn Meter von ihr entfernt nahe der Felswand. Aber nicht nur das.

Er stand da wie versteinert – eine Hand war dabei etwas empört erho-ben, um Yaalis Griff um seine Kehle ab-zuschütteln. Die Hand hatte sie nie er-reicht. Sie war vielmehr wie erstarrt mitten in der Bewegung stehen ge-blieben. Und Yaali hatte sich so zornig und schnell von ihm abgewandt, dass sie das gar nicht registrierte.

Senyaalis Herz klopfte nervös, als sie sich jetzt ihrem so veränderten Bruder vorsichtig näherte. Er blinzelte

zwar gelegentlich, aber sonst war er tatsächlich wie versteinert.

Ihre Frustration von eben wich all-mählich ernster Beunruhigung, weil das, was sie da sah, so überhaupt nicht zu erwarten gewesen war.

»Was ... was ist passiert?«, fragte sie, zunehmend ängstlicher werdend.

Vrentanaarolids Geiststimme gab keine Antwort auf diese Frage. Er schien offenbar der Ansicht zu sein, sie solle das selbst herausfinden.

Na toll!

Sie sah ihren struppigen jüngeren Bruder genauer an. Er sah aus wie im-mer, nichts an ihm schien anders als noch vor ein paar Minuten zu sein. Er stand nur völlig erstarrt da und be-wegte sich gar nicht. Und irgendwie ... irgendwie passte diese Regungslosig-keit so überhaupt nicht zu ihm. Das machte die Sache so unheimlich.

Yaali konnte es nicht leugnen – Jassids Zustand bestürzte sie.

Verdammt, so lästig er manchmal auch war ... eigentlich war er doch schließlich ihr Bruder. Er sollte sie nicht so erschrecken! Und dieses komi-sche Verhalten, das passte auch über-haupt nicht zu ihm! Er hatte noch nie so lange still gehalten, solange sie ihn kannte – und das waren nun immerhin mehr als vier Jahre, nicht wahr?

Irgendwas war hier gar nicht mehr in Ordnung!

»Jassid?«, fragte sie vorsichtig. »Jassid, was ist los?«

Keine Reaktion.

Senyaali ging vorsichtig um ihn herum.

Es schien, als wäre sie Luft. Er rea-gierte in keiner Weise. Er drehte nicht mal den Kopf, kein Muskel zuckte.

Das war echt total unüblich. So et-was hatte Jassid noch nie gemacht!

Auch, als sie ihn vorsichtig an-stupste, wippte er zwar in die Stoß-richtung, nahm aber sofort seine vor-herige, unnatürliche Pose wieder ein. Das war nun wirklich verdammt un-heimlich!

Senyaali war ganz flau zumute.

»Jassid, bitte, das ist nicht mehr witzig! Was soll das? Hör damit sofort auf!« Sie hasste sich dafür, dass ihre Stimme auf einmal so dünn und ängst-lich klang. Aber ... verdammt noch mal, das war doch total unheimlich! Was sollte das hier werden? Das war echt nicht mehr lustig, gar nicht mehr!

»Vrentanaarolid... sag mir sofort, was du da getan hast! Bitte, sag mir das!«, bedrängte sie ihren berinny-schen Wächter. Denn es schien auf der Hand zu liegen, dass er das gewesen sein musste, wie auch immer. Das konnte doch nicht von IHR ausgehen! So etwas war ganz unmöglich. Sie war ein normales Mensch-Kleini-Mädchen! Na ja ... fast.

weißt du, yaali... ich glaube, es war nur eine frage der zeit, bis du diese fähigkeit auch entdecken würdest, kam es trocken von ihrem Wächter zurück. Er schien sich inzwischen etwas beru-higt zu haben.

»Fähigkeit? Was für eine Fähigkeit? Das war doch nicht ich!« Der Protest kam ganz spontan, voller Überzeugung.

Vrentanaarolid musste einfach Un-sinn erzählen.

Zu dumm: Das tat er eigentlich nie. Und selbst wenn, dann spürte sie es üblicherweise.

Jetzt nicht.

Jetzt fühlte er sich vollkommen aufrichtig an. Das schürte eher noch Senyaalis Schrecken. Sie starrte Jassid nervös an und merkte, wie sich gru-selnd ihre Nackenhaare aufrichteten. Ah, war das ein widerliches Gefühl!

oh doch.

»Aber ich habe nichts GETAN! Ich habe doch gar nichts GEMACHT!« Yaali setzte der versteinerte Zustand ihres kleinen Bruders immer mehr zu. Sie merkte, wie ihr die Augen feucht wur-den, und fand das ganz und gar unfair. Heulen war echt das Allerletzte, was sie jetzt gebrauchen konnte ... aber ihre dämlichen Augen schienen das für eine gute Idee zu halten, feucht zu werden.

So ein Mist aber auch!

Und das alles nur wegen Jassid!

Wieso machte sie sich um diesen kleinen Quälgeist, den sie eben noch hatte loswerden wollen, auf einmal nur solche Sorgen? Das war einfach nicht in Ordnung!

Aber es verhielt sich nun eben ein-mal ganz genau so.

Sie stupste Jassid wieder zaghaft an, versuchte, irgendwie seinen er-starteten Arm herunterzuziehen, wischte mit der Hand vor seinen Augen ent-lang ... alles völlig nutzlos. Binnen von Momenten nahm sein Körper ge-nau dieselbe Haltung wie zuvor wieder ein, sobald sie ihn losließ.

Ach, das war so schrecklich.

Schrecklich und ganz unbegreiflich!

Es sah fast so aus, als sei ihr kleinerer Bruder schlicht versteinert. Verzaubert oder so ... und Vrentanaarolid meinte, SIE sei dafür verantwortlich! Dabei war sich Senyaali überhaupt keiner Schuld bewusst. Sie hatte doch überhaupt nichts getan! Gar nichts!

Yaali sank bedrückt vor Jassid ins grüne Spiralgras. Ihr Wunsch, allein zu sein und sich mit Vrentanaarolid unterhalten zu können, weitere seiner wunderbaren Erinnerungen zu teilen, hatte sich völlig verflüchtigt. Sie befand sich jetzt in einer wirklich grässlichen Alptraumsituation, und sie kam damit nicht klar.

Ratlos und verunsichert schaute sich Senyaali um, als könne ihr irgendetwas in der Umgebung Rat geben, wo doch ihr Wächter nicht so kooperativ war. Doch der Rest der Welt schien ganz normal und unscheinbar wie stets geblieben zu sein: Der blasse, blaue Himmel mit seinen grauen Wolkenschleiern war ganz so wie die gesamte letzte Woche, die goldenen und roten Blätter an den Bäumen schaukelten wie immer gleichgültig im kühlen Wind, der vom gurgelnden Gewässer her wehte. Selbst die Klippen mit den obskuren, geheimnisvollen Zeichen und Bildern sah aus wie immer.

Und Jassid stand da als versteinerte, lebendige Skulptur, und es gab überhaupt keinen erkennbaren Grund dafür! Er blinzelte dann und wann, ja, aber sonst regte er sich absolut nicht. Grässlich! Da konnte man gar nicht hinschauen ... aber wegschauen ging noch weniger!

Und Vrentanaarolid sagte, sie habe das *selbst* herbeigeführt!

Ach Mann, sie KONNTE doch gar nicht zaubern! Das hatte sie noch nie gekonnt ... wieso jetzt auf einmal? Und dann mit so unheimlichen Resultaten!

Sie verstand das einfach nicht!

Senyaali setzte etwas hilflos und immer noch reichlich verstört ihren mentalen Disput mit dem Berinnyerfreund fort: »Sag mir, was das war. Wenn ich ... also, wenn ich das wirklich selbst getan haben soll ... wie war das möglich? Und wie kann ich das beenden?«

Das war ja wohl die wichtigste aller Fragen!

bist du auch ganz sicher, dass du das beenden möchtest? ich dachte, du wolltest gern in ruhe gelassen werden. die ruhe hast du nun. Diese sehr gelassene Antwort ihres berinnyischen Gefährten war wie ein Schlag ins Gesicht. Manchmal konnte er schon ziemlich garstig sein. Da zeigte sich dann, dass er als Berinnyer nur bedingt die Seelennöte eines menschlich-kleinischen Mischlingsmädchens verstehen konnte.

Verzweiflung und Zorn loderten durch ihre verstörte Seele. Das Allerletzte, was sie jetzt vertragen konnte, war sein freundlicher Spott. Dafür war die Lage nun wirklich zu ernst. »Das ist nicht witzig! Rede gefälligst vernünftig!«

Sie spürte, wie er ein wenig nachgab und freundlicher wurde. **na schön ... du weißt ja, dass du damals, als du noch mit dem ziemlich tollpatschigen shaslacanyoorid verbunden warst, von ihm eine menge fähigkeiten geerbt hast ...**

Oh ja, das wusste sie nur zu gut. Und es war immer wieder schön, diese Kenntnisse einzusetzen: Sie war beispielsweise in der Lage, die kurzfristig funkelnden enzymatischen Fährten von Berinnyern zu sehen, was kein anderer Mensch konnte. Sie trockneten natürlich sehr schnell ein und verloren dann ihren ganz spezifischen Spektralschimmer, aber wann immer Yaali bei ihren Wanderungen rings um die Siedlung nach so etwas Ausschau hielt, konnte sie gewiss sein, solche Fährten zu entdecken. Sie sah diese Spuren fast jeden Morgen.

Der Talabschnitt, wo ihre Siedlung gut verborgen lag, bildete gewissermaßen ein Durchmarschgebiet von zahllosen Berinnyern. Und niemand merkte davon irgendwas, nur sie.

Inzwischen war ihr Blick dafür gut trainiert.

Die Berinnyer, Gestaltwandler aus der fernen Galaxis Bytharg, die seit ein paar Jahrhunderten hier auf der Welt Shoneei siedelten, waren wirklich überall rings um sie herum. Und niemand wusste davon.

Nur sie.

Na ja ... fast nur sie, wenn man genau sein wollte.

Senyaali war klar, dass auch *Tante Avilaan*, eine ältere Kleinifrau aus der Siedlung, von der Gegenwart der Berinnyer wusste. Aber Avilaan nahm na-

türlich arg naiv an, dass diese für sie unheimlichen Wesen nur in jenem abgeschiedenen Rundtal lebten, das sie insgeheim als »Platz der Steine« bezeichnete.

In Wahrheit waren die Gestaltwandler allgegenwärtig. Wenn sie ihnen wirklich hätten schaden wollen, da machte sich das Mädchen keine Illusionen, wären sie alle längst im Schlaf ermordet worden. Vielleicht sogar aufgefressen ... Berinnyer brauchten bei ihrer Wandelgabe und ihrem hohen Stoffwechselumsatz eine Menge biochemischer Energie. Das stellte einen Grund dafür dar, dass sie den Kleinis wie ihrer leiblichen Mutter Sinaa vor vielen Jahren geholfen hatten. Wissenstransfer war nur einer der Gründe, ein anderer lag einfach auf der Ebene der Ernährung.

Auch davon wusste natürlich kaum jemand. Weder davon noch, wie eben gesagt, von diesen schimmernden Fährten, die für das menschliche Auge üblicherweise unsichtbar blieben.

Vrentanaarolid, der in vielerlei Weise eine unendlich kostbare Auskunftsquelle für Senyaali darstellte, erzählte ihr verschiedentlich, wenn das Mädchen die funkelnden Enzymfährten der durchwandernden Gestaltwandler rasch genug erreichte, um sie durch ihn noch »lesen« zu lassen, wie die Berinnyer hießen, die sie hinterlassen hatten. Manche von ihnen kannte er sogar dem Namen nach.

Nahezu niemand von ihnen stammte aus dem Tal, in das Yaali damals so zielstrebig wie ahnungslos marschiert war. Anfangs nahm das Mädchen das natürlich an ... dachte sich, dass das spärende Wächter Rholghonnicaars waren. Abgestellt, um sie und den Rest der Kleinis zu beobachten – aus welchem genauen Grund auch immer. Da der schusselige und rührselige Shaslacanyoorid, Yaalis berinnyischer Halbbruder, wie sie ihn bei sich bezeichnete, ja wegen Dienstvergehen abberufen worden war, lag es für Yaali irgendwie auf der Hand, dass er durch irgendwen ersetzt worden war. Vielleicht sollten sie alle diskret weiter überwacht werden ...

Vrentanaarolid zerstörte diese Annahme schnell beim lautlosen Diskussionsaustausch. Es gab keinen Ersatz für Shaslacanyoorid – die biochemische Fessel für Yaali stellte allein er

dar, und das war als Dauerposten vorgesehen. Nein, diese Berinnyer, deren Spuren Yaali gelegentlich nahe dem Dorf fand, kamen nicht vom »Platz der Steine«. Und wegen der Kleinis oder Ian Perry und seiner kleinen, wachsenden Familie waren sie schon gar nicht hier. Sie solle sich nicht so wichtig fühlen, meinte der berinnyische Wächter dann stets ein wenig hochnäsiger.

Diese Entdeckung löschte die Neugierde des Mädchens natürlich nicht aus, sondern befeuerte sie. Und sie wollte nun erst recht wissen, welche Berinnyer das waren.

Es handelte sich fast immer auf wandernde Angehörige anderer Clans von Berinnyern, die überall auf der Welt siedelten, erläuterte Vrentanaarolid dann, wenn er von Yaali wieder und wieder bedrängt wurde. Wie gesagt, er kannte viele von ihnen mit Namen. Sie kamen eben weit herum. Aber es hatte sich noch nie ein Kontakt dieser Wanderer mit Yaali ergeben – das hatte Vrentanaarolid strikt vereitelt. Er meinte, das sei viel zu gefährlich.

Sie fand das natürlich recht bedauerlich.

Für diese Neugierde hatte Vrentanaarolid nur wenig Verständnis übrig. Er fand, sie sei arg naiv – dabei habe Senyaali allein eine Menge Glück gehabt, ergänzt von biochemisch günstigen Anlagen, für die sie allerdings nichts könne. Anderenfalls wäre sie schon auf dem Weg zum »Platz der Steine« entdeckt und kurzerhand umgebracht worden.

Diese Bemerkung hatte Yaali für eine Weile in ihrer brennenden Neugierde abgekühlt ... aber natürlich nicht lange.

Sie konnte eben sehr stur sein. Und wenn sie etwas nicht verstand, reizte sie ihren Wächter gern und ausgiebig bis zur Weißglut ... dummerweise konnte Vrentanaarolid ja nicht ausweichen, nicht wahr? Es war fast zu schade, dass die allnächtlichen Redegefechte von niemandem registriert werden konnten, weil sie nur in Yaalis Seele stattfanden. Und üblicherweise hatte Senyaali gern das letzte Wort.

Eine weitere Fähigkeit, die Shaslacanyoorid, der liebenswerte »Schlangerich«, Yaali ahnungslos weitergegeben hatte, bestand in dieser interessanten Art von Gedankenkommunikation. Es war nicht wirkliche Telepathie,

wie Vrentanaarolid ihr eines Nachts geduldig auseinandergesetzt hatte, sondern es hatte mehr mit einem extrem starken Fluktuieren von chemischen Neurotransmittern zu tun.

Berinnyer benutzten diese Art von lautloser Kommunikation, die sie »Molekülvernetzung« nannten, standardmäßig im intimen Dialog wie auch in Gesprächsrunden, in denen strikte Lauschgefahr bestand. Dann bildeten sie unsichtbare, molekülstarke Verbindungsfäden aus, mit denen sie sich vernetzten. Nun ... die meisten Gespräche von Berinnyern liefen eigentlich über die Molekülvernetzung ab. Sich mit Mündern artikulieren zu müssen, war meist unter ihrer Würde.

Das hatte Yaali damals natürlich rätselnd hinterfragt. Es leuchtete nicht sofort ein.

schau, das ist doch ganz einfach. mit der molekülvernetzung kannst du sofort, flexibel und ohne jeden zeitverlust informationen übertragen. wenn du dagegen sprechen willst, musst du zunächst einen körper mit lippen und lungen formen, du musst luft einsaugen, vokale und konsonanten formen, dir überlegen, in welcher sprache du jetzt sprichst, bedächtig kontrollieren, dass dich niemand belauscht... und dann schließlich auch noch sicherstellen, dass du nicht missverstanden wirst... siehst du das als einfach an?

»Hm, jetzt, wo du es so sagst ... da klingt das tatsächlich ziemlich kompliziert«, musste Yaali da eingestehen.

Nun, und dank Shaslacanyoorids Arglosigkeit besaß Senyaali also neurochemische Rezeptoren auf ihrer Hautoberfläche, unsichtbar für jedermann ... aber wenn sie direkten Kontakt mit Berinnyern bekam, aktivierten sich diese Rezeptoren, und sie konnte dann direkt mit den zumeist unsichtbaren Wesen kommunizieren. Auf ihrer Ebene.

Etwas, was normalerweise unmöglich war.

Kein Wunder, dass Qeshvaasidhur, einer der Berinnyer-Wächter im Tal, so empört gewesen war, als sie damals bei der Begegnung spontan auf der Molekülvernetzungsebene das Wort ergriff und ihren Gefährten Shaslacanyoorid verteidigte.

Und eine weitere solche Fähigkeit entdeckte Yaali dann eher durch Zufall: sie entsetzte dann ihren Wächter

Vrentanaarolid, der ihr an Shaslacanyoorids Stelle mitgegeben worden war, um zu verhindern, dass das Mädchen jemals wieder das Tal der Berinnyer aufsuchte.

Senyaali begann nämlich von den Dingen, die in ihrer Erinnerung neurochemisch blockiert worden waren, was eine Amnesie zur Folge hatte, die jüngste Vergangenheit betreffend, sehr lebhaft zu träumen. Mehr und immer mehr. Vrentanaarolid hatte zunehmend Schwierigkeiten besessen, all diese Dinge zu unterdrücken und schließlich, fast ein wenig resigniert, den direkten Kontakt mit ihr gesucht.

Das war natürlich auch verkehrt, aber das konnte er nicht wissen.

Seine Kontaktaufnahme beschleunigte nämlich die Erosion der neurochemischen Blockade in einer Weise, wie er es für unmöglich gehalten hatte. Binnen weniger Nächte kehrte Yaalis gesamte Erinnerung zurück. Er konnte sie nicht von Neuem blockieren.

Sie besaß hochpotente biochemische Entblockierungsenzyme, die sich geschwind und unterbewusst jeder neuen Blockade anpassten und sie geschickt unterliefen. Nach einer Weile gab es Vrentanaarolid auf, Yaalis enorm leistungsfähigem Organismus auf diese Weise Steine in den Weg zu werfen. Es machte keinen Sinn. So einigte er sich mit dem Mädchen dann auf einen Status quo.

Sie versprach ihm, nichts von diesen Geheimnissen nach außen dringen zu lassen, und er erklärte sich im Gegenzug bereit, gelegentlich Informationen zu geben und Fragen zuzulassen. Das bedeutete allerdings nicht, dass er, wenn sie leichtsinnig doch was auszuplappern trachtete, dies nicht weiterhin strikt verhinderte.

Und wie gesagt – natürlich hätte Senyaali über all diese Dinge gern geredet, und zwar nicht nur mit ihrem biochemischen Berinnyer-Wächter. Da konnte man versprechen, was man wollte, der Wunsch blieb stets bestehen. Und Vrentanaarolids Wachsamkeit ebenso.

Dennoch: Seit dem Tag, als sie diese stillschweigende Übereinkunft in einer kühlen Winternacht in Senyaalis Bett getroffen hatten, waren sie gewissermaßen ... Partner, nicht mehr

Wächter und Gefangene. Geheime Verschworene. Ungleiche Freunde, wenn man so wollte.

›Fähigkeiten, sagtest du ...‹, sinnierte Senyaali jetzt und drehte sich ein wenig weg von dem ins Leere stierenden, versteinerten Bruder, dessen Anblick ihr in der Seele wehtat. Und ganz besonders, weil sie doch dafür verantwortlich sein sollte und beim besten Willen immer noch nicht wusste, wie sie das gemacht hatte! ›Redest du bitte weiter?!‹

Es war ihr immer noch unheimlich, wie Jassid sich verändert hatte.

Sie kam im Traum nicht darauf, wie SIE dafür verantwortlich sein mochte!

Sie konnte doch nicht zaubern!

natürlich ... ich wollte nur abwarten, bis du dich wieder gescheit konzentrieren konntest, yaali. siehst du, als du im tal warst, hast du ja eine beachtliche resistenz gegen diverse toxine bewiesen, denen du ausgesetzt warst ...

Uh, ja. Sie entsann sich lebhaft der feucht-glibberigen und zugleich unsichtbaren Hand des Berinnyer-Wächters *Queshvaasidhur*, der der Ansicht gewesen war, sie hätte gleich besinnungslos werden sollen.

Na, darauf hatte er lange warten können!

Damals war sie nur empört über die entsprechenden Bemerkungen gewesen... es blieb dann allerdings Vrentanaarolid überlassen, ihr zu erklären, warum der Wächter damals so perplex gewesen war – sehr mit Recht übrigens: Er hatte ihr ein Toxin injiziert – das war dieses widerliche Kribbeln gewesen –, das sie auf der Stelle hätte bewusstlos werden lassen müssen. Sie fand das nur scheußlich, und ihr menschlich-berinnyisches Immunsystem wehrte diese Attacke genauso schnell ab, wie sie kam.

Dasselbe passierte, als Shaslacanyoorid – hier noch in der Gestalt einer grünen Schlange – um ihren Hals fiel und sie mit einem *Willenlosigkeits-toxin* dazu bringen wollte, exakt das zu tun, was er wollte.

Er wurde gewissermaßen sofort wieder neurochemisch hinausgeworfen. Das Toxin prickelte und kitzelte, und das war es auch schon gewesen.

Sie kicherte nur, fand das amüsant – und Shaslacanyoorid war fassungslos vor Schreck.

... und da du gerade bei dieser erinnerung bist, bleiben wir auch gleich dabei*, fuhr ihr Vrentanaarolid in die Gedankenführung und hakte sogleich ein. **ich weiß zwar auch noch nicht genau, WIE du das gemacht hast, aber die spuren lassen sich in deiner hand ziemlich gut nachweisen. du hast eben gerade eine kleine, aber ordentlich dosierte portion willenlosigkeitstoxin erzeugt und injiziert.*

›Was?‹, flüsterte das Mädchen erschrocken. Senyaali wandte den Kopf und starrte ihren versteinerten Bruder mit beginnendem Verständnis an. Es blieb gleichwohl immer noch unheimlich. Vor lauter Verwirrung und Überraschung wechselte Yaali sogar vom Gedanken in reales Sprechen, ein klares Zeichen ihrer Konfusion. ›Ich ... ich habe ... ich habe Jassid SO verwandelt? Das war echt *meine* Handlung?‹

**definitiv ja. sehr beachtlich, wie ich finde*, meinte der Berinnyer trocken.*

Er schien sich von seinem anfänglichen eigenen Schreck inzwischen erholen zu haben und zu seiner etwas herablassenden normalen Haltung zurückgefunden zu haben. Vermutlich genoss er es auch, Senyaali mal richtig verängstigt zu sehen. Das kam nicht oft vor. Selbst ihre Eltern waren manchmal der Ansicht, Yaali sei für ihr Alter und Geschlecht eindeutig zu wagemutig. Sie sah das naturgemäß ganz anders.

Ruhig fuhr er fort: **ich schätze, du bist dazu wirklich nur instinktiv imstande – wenn du etwa sehr wütend bist. und dann hast du auch gleich den passenden befehl parat gehabt. dein armer bruder wusste gar nicht, wie ihm geschieht.**

›Was ... was habe ich ihm denn befohlen?‹ Sie konnte sich daran nicht mehr entsinnen. Der Schreck hatte die Erinnerung gründlich verscheucht, und nun regierte allein Furcht in Senyaalis Verstand. Sie war nicht einmal mehr imstande, sich so zu konzentrieren, diese ganze Unterredung auf Molekülvernetzungsebene zu führen.

Sie wünschte sich nichts sehnlicher, als dass dieser grässliche Zustand der Erstarrung aufhörte!

Das war doch unnatürlich!

›Bitte‹, flehte sie den Berinnyer leise an. ›Bitte sag mir, was ich ... was ich Jassid befohlen haben soll. Ich weiß es nicht mehr, wirklich nicht!‹

Vrentanaarolid aktivierte freundlicherweise einen Teil ihrer durch den Schreck verschütteten Erinnerungen, und Senyaali hörte übergangslos ihre eigene, äußerst genervte Stimme wieder: ›*Sei gefälligst still! Rühr dich nicht vom Fleck und stör mich nicht!*‹

Sie riss ungläubig die Augen auf und stierte ihren jüngeren Bruder an. Auf einmal ergab alles einen unglaublichen Sinn. Jassids unnatürliche Haltung. Seine Versteinering. Sein Schweigen. Alles.

Willenlosigkeitstoxin plus Befehl.

Er hatte keine andere Wahl gehabt, als genau dies zu tun: zu versteinern.

Und ja, sie war daran schuld. Sie, Senyaali.

Vrentanaarolid war tatsächlich ganz unschuldig an dieser unheimlichen Situation.

›Oh ... oh nein ...‹, flüsterte sie unglücklich.

sehr wirkungsvoll, wie gesagt*, bemerkte der Berinnyer freundlich. Es klang nun ein wenig nach Spott und war für Senyaali in der aktuellen Seelenlage so wirkungsvoll und nützlich wie Säure. Ja, ganz offenkundig hatte er seinen eigenen ersten Schrecken inzwischen überwunden. **er ist unbedingt still. und rühren tut er sich auch nicht...*

›Ich will, dass das aufhört!‹, wimmerte Senyaali.

Sie fand das gar nicht mehr lustig. Der versteinerte Jassid war ein grässlicher Anblick, ganz unaushaltbar. Am liebsten wäre sie weggelaufen ... aber wie um alles in der Welt hätte sie irgendwem sonst Jassids unheimliche Veränderung erklären können? Gar nicht.

Weglaufen war also definitiv keine Option.

Und sie hatte keine Ahnung, wie sie dieses Malheur wieder korrigieren konnte. Yaali sah hilflos ihre Hände an, als stünde darin eine Lösung geschrieben. Aber die sahen aus wie immer. Überhaupt nicht hilfreich.

›Bitte ... kannst du da nicht helfen? Ich weiß nicht, was ich tun soll!‹

Ein an den Nerven zerrendes, etliche Sekunden dauerndes Schweigen folgte auf diese ängstliche, bettelnde Frage hin. Doch schließlich, nach einer gefühlten Ewigkeit, antwortete Vrentanaarolid: **selbstverständlich kann ich da helfen. dein bruder ist lan-*

ge nicht so gut wie du... rholghonni-caar hat darauf geachtet, diesmal eine versiertere wächterperson zu implementieren als damals bei dir. rholghonni-caar begeht solche fehler grundsätzlich nur einmal.*

Das bezog sich natürlich auf Jassids eigenen Bauchnabelstein, den er als Säugling vor rund vier Jahren getragen hatte – auch bei seiner Geburt hatten die Berinnyer geholfen, und ebenso wie unmittelbar nach Yaalis Geburt einen kleinen Berinnyer in Steinform implantiert, der schließlich nach 150 Tagen von selbst abfiel. Damals hatte Sinaa das »Opfer« gebracht, das obligatorisch als Gegenleistung für die Berinnyer zu erbringen war.

Der Stein war damals spurlos verschwunden, wie das immer so war. Zweifellos hatte er sich in die Gruppe seiner Artgenossen im »Tal der Steine« eingereiht und war vielleicht dort Wächter geworden. Dann mochte er heute wie ein Stein oder ein Pilz oder sonst irgendetwas aussehen. Senyaali hatte nicht mal durch Vrentanaarolid erfahren, wie dieser junge Berinnyer hieß, und berühren hatte sie ihn auch nicht dürfen – darüber wachte dann ihre Mutter Sinaa sorgsam. Das bringe Unglück, hatte sie gesagt.

Ach, Sinaa hatte einfach nur Angst und keine Ahnung!

Aber das konnte man natürlich auch nicht sagen.

Einerlei ... ein Eindringling, der jetzt grundlos versuchte, das Tal der Berinnyer zu betreten, wäre schneller tot, als dass er begreifen konnte, was ihm den Tod brachte. In der Tat – Yaali war ein extremer Ausnahmefall gewesen. Jassid hätte da wirklich keine Chance. Er hatte einfach nicht Yaalis Fähigkeiten. Vermutlich war das sehr gut so. Er hätte nur Unsinn damit angestellt ...

Der Gestaltwandler Vrentanaarolid machte eine kurze Pause und fügte an: **aber dir sollte natürlich klar sein, dass, wenn ich interveniere, jassid dich dann gleich wieder nerven wird.**

Das verstand Yaali durchaus. Aber alles wäre besser, als ihn so versteinert anstarren zu müssen ... das war grässlich! Und was hätte sie Dad sagen sollen? »Ich habe leider Jassid gerade versteinert, Dad ... ich weiß nicht, wie ich das ändern soll. Er wird wohl den Rest seines Lebens so sein?«

Das ging doch nicht an!

Das war viel zu gefährlich!

Ganz zu schweigen, dass Jassid diese Versteinerung vielleicht schadete. Irgendwie, und das klang sehr komisch, machte ihr diese Sorge besonders stark zu schaffen.

»Wird er ... wird er sich daran erinnern?«, wollte sie unsicher wissen.

nein. das willenlosigkeitstoxin erzeugt eine partielle amnesie. je nachdem, wie geschickt es verabreicht wird – zumeist mit einigen begleitoxinen –, setzt das ein, was andere intelligenzwesen einen »filmriss« nennen würden, wie man ihn beispielsweise erleben kann, wenn man sich mittels alkohol partiell vergiftet hat. ich denke, für jassid hier sind höchstens ein paar sekunden vergangen. wenn du direkt in seiner nähe bleibst, dann wird ihm das gar nicht auffallen.

Senyaali fiel ein Stein von der Seele, ein sehr schwerer Stein. Sie konnte ihn fast poltern hören. Der war mindestens so schwer wie Jassid selbst, ach, eher noch schwerer.

**übrigens hätte ich noch einen gedankenstoß für dich, yaali...*, säuselte Vrentanaarolid außerdem und machte noch ein paar mehr Worte.*

Und das war dann wirklich ein pffiffiger Vorschlag.

Senyaalis Miene hellte sich deutlich auf, und als der Berinnyer zum Schluss kam, zuckten sogar ihre Mundwinkel beinahe unternehmungslustig. Ihre Laune hob sich geschwind wieder ...

Kapitel 3: Das unfühlbare Spiel

Als Senyaalis Bruder Jassid fünf Minuten später durch eine Berührung an seinem Hals wieder unvermittelt zum Leben erwachte und die begonnene Abwehrbewegung mit dem erhobenen Arm zum Hals beendete, da sprang Yaali lachend einen Schritt zurück.

»Also, du hast mir hier gar nichts zu befehlen, Yaali! Damit du das nur weißt!«, fauchte er verdrossen. »Sei doch mal nett und spiel mit mir!«

Sie grinste. »Das habe ich doch gerade gemacht.«

»Hast du überhaupt nicht!«, schnappte Jassid mit funkelnden Augen. »Flunkere gefälligst nicht so unverschämt!«

Für Yaali war es eine Wonne, zu sehen, wie lebendig ihr Bruder jetzt wie-

der war. So nervig er sonst auch sein mochte – so fand sie ihn sehr viel normaler als noch vor Minuten. Und in der Tat schien Jassid überhaupt nicht zu spüren, dass zwischendurch viele Minuten vergangen waren, in denen seine ältere Schwester der totalen Verzweiflung sehr nahe gewesen war. Das sollte er auch nie erfahren.

»Oh nein. Du hast nur nicht begriffen, was ich gemacht habe«, widersprach sie nun, und sie setzte Vrentanaarolids Vorschlag nun in die Tat um. Er hatte wirklich recht – das machte tatsächlich Spaß. Sie hatte es eben nicht recht glauben können ... aber es schien echt einen Versuch wert zu sein. »Schau, ich habe einfach ein neues Spiel mit dir gespielt, aber du hast es nicht mitbekommen ... vielleicht hätten wir es länger spielen sollen.«

Er zwinkerte verdutzt. Süßes Misstrauen schlich sich in seine Züge, seine Augen verengten sich skeptisch. »Das verstehe ich jetzt nicht. Was hast du gemacht?«

»Ich habe doch eben deinen Hals angefasst, nicht wahr?«

»Ja, schon, und das fand ich gar nicht ...«

»Und daraufhin hat das Spiel angefangen«, unterbrach Senyaali ihn freundlich. »Siehst du, es heißt »Versteinerung«, und wenn ich das mache, erstarrst du, und du wachst erst wieder auf, wenn ich das will.«

»Das hast du jetzt gerade erfunden! Es ist doch gar keine Zeit vergangen!« Aber es schlich sich etwas Unsicherheit in Jassids Miene. Seine Schwester wirkte sehr selbstbewusst. Und zu Lügen neigte Yaali nun mal nicht ... die konnte er doch sowieso meist durchschauen.

Aber wenn sie jetzt nicht log ... was war dann an ihren Worten dran ...?

Jassid wurde aus ihr gerade nicht wirklich schlau.

»Soll ich das noch mal machen?« Sie kam wieder näher und hob die Hand.

Jassid wich etwas zurück.

»Komm schon, es passiert auch gar nichts Schlimmes!«

»Woher soll ich denn wissen, ob wirklich was passiert ist? Du kannst ja irgendeinen Blödsinn behaupten!« Jassid war immer noch misstrauisch, und aus gutem Grund – ihm fehlte

eben jede Erinnerung an das Geschehene.

Yaali grinste amüsiert. Die Situation begann ihr tatsächlich ein bisschen Vergnügen zu bereiten. Zugleich vibrierten ihre Nerven natürlich doch ziemlich ... das, was sie sich hier anschickte zu tun, hatte sie halt noch nie gemacht, nicht wahr? Vrentanaarolid mochte ja sagen, was er wollte ... es war und blieb halt ein Risiko. Nur gut jedoch, dass sie ein gutes Stück weit weg von der Siedlung waren. Und er hatte versichert, ihr dieses Mal zu helfen.

»Na schön, dann schau her ... siehst du diesen Steinhaufen hier?«, sprach sie. Sein Einwand hatte schließlich Hand und Fuß. Yaali deutete auf einen Haufen matter Flusskiesel, den sie vor gut zwei Wochen aus dem kalten Wasser gefischt hatte, weil sie unter der Wasseroberfläche so schön glänzten. Leider hatten sie ihren Glanz an der Luft rasch eingebüßt, und das hatte sie für Yaali uninteressant werden lassen. Vielleicht nützten sie jetzt einem guten Zweck. »Ich werde diese Steine, während du versteinert bist, zu schönen Mustern legen. Das kann ich ja nicht eben von einem Moment zum nächsten machen, nicht wahr? Du wirst also sehen, dass einiges an Zeit vergangen ist, wenn das Spiel aufhört. Einverstanden?«

Ihr jüngerer Bruder zögerte, immer noch skeptisch, aber da er ähnlich wagemutig war wie ihr gemeinsamer Dad Ian und Senyaali selbst, stimmte er schließlich zu.

Diesmal war es Vrentanaarolids Willenlosigkeitstoxin, das ihn zielstrebig versteinern ließ. Und Yaalis Kommando ließ Jassids Augen auch zugehen, sodass er nun ausschaute, als schlief er im Stehen. Irgendwie war das ulkig. Immer noch etwas unheimlich, ja ... aber diesmal schien es kontrollierbar zu sein. Jassids seltsamer Zustand fühlte sich nun nicht mehr ganz so gruselig an.

»Wie lange hält das an?«, wollte sie von dem Berinnyer wissen.

ich bin ja noch vergleichsweise jung und an deinen Organismus gebunden, darum wird es nicht sehr stark wirken ... aber ich glaube, eine Stunde könnte es schon währen.

»Toll, dann haben wir ja Zeit für uns selbst!«

Der Berinnyer signalisierte milde Empörung. **yaali, das ist aber jetzt gemein deinem Bruder gegenüber ... so war das nicht geplant ...**

Senyaali grinste selbstbewusst. »Glaubst du, das wird er merken?«

nun, natürlich nicht, aber ...

»Also machen wir das so. Und nachher kann ich immer noch die Steine in Muster legen.«

Ach, Yaali war wirklich jemand, der seinen Dickkopf durchsetzte, ein äußerst resolutes Mädchen. Aber das war dem berinnyischen Wächter ja schon seit langem bekannt. Daran konnte er rein gar nichts ändern.

In der Tat merkte Jassid nichts davon, dass er fast eine Stunde »versteinert« war. Aber er fand, als er wieder erwachte und völlig verdattert die in

Muster gelegten Steine anstarrte – während er der festen Überzeugung war, dass nur ein paar Sekunden verstrichen sein konnten, seit Senyaali ihn berührt hatte –, nach einer Weile des Gruselns, das Spiel sei »große Klasse«. Und er war Feuer und Flamme dafür, es zu wiederholen. Damit trat genau das ein, was der berinnyische Wächter prophezeit hatte.

Auf diese Weise erhielt Senyaali selbst wieder etwas Luft für Gespräche mit Vrentanaarolid und das, was Jassid völlig falsch »Träumereien« nannte.

In Wahrheit nämlich wanderte Ian Perrys Älteste dann durch die Erinnerungen des Wächter-Berinnyers Vrentanaarolid. Und das war eine tolle Sache, die Jassid vermutlich nie würde verstehen können.

Irgendwie musste er einem schon etwas leidtun.

So also war das an jenem anfangs erschreckenden Tag, an dem Senyaali überraschend entdeckte, dass sie nicht nur das Willenlosigkeitstoxin wirkungslos machen, sondern als wohl erster Mensch auch selbst herstellen und applizieren konnte ...

Das »Versteinerspiel« stellte von da ab Yaalis und Jassids privates Geheimnis dar.

Und es sollte noch eine Reihe weiterer interessanter Geschehnisse in Senyaalis näherer Zukunft geben, die zu aufreizenden neuen Erfahrungen führten ... doch davon soll an anderer Stelle die Rede sein.

Wolf Welling
DIE WÄCHTERIN
AndroSF 75
p.machinery, Murnau
Februar 2018, 308 Seiten
Paperback
ISBN 978 3 95765 123 5
EUR 11,90 (DE)
E-Book 978 3 7438 5636 3
EUR 5,99 (DE)

Ihre Firma führt dubiose Psi-Experimente mit ihr durch und verfolgt sie. Die Liebe zu ihrer untreuen Partnerin zermürbt sie. Ayra flieht und verdingt sich für dreißig Jahre als Wächterin auf einem einsamen Wüstenplaneten. Nur ihre zwölf Putten und ihr Android Robbie leisten ihr in einem Schloss, das der erste Wächter erbauen ließ, Gesellschaft.

Nach jahrzehntelanger Routine häufen sich gegen Ende ihrer Dienstzeit merkwürdige und bedrohliche Ereignisse, und schließlich muss sie um ihr Leben kämpfen – aber gegen wen oder was eigentlich? Die Auflösung ist überraschend – ein SF-Krimi voll Mystery, Liebe und Spannung.



Michael K. Iwoleit & Michael Haitel (Hrsg.)

NOVA

SCIENCE-FICTION 26



Michael K. Iwoleit & Michael Haitel (Hrsg.)

NOVA Science-Fiction

Ausgabe 26

p.machinery, Murnau, Juni

2018, 210 Seiten, Paperback

ISSN 1864 2829

ISBN 978 3 95765 136 5

EUR 13,90 (DE)

E-Book ISBN 978 3 7438 7192 2

EUR 6,99 (DE)

NOVA Storys: Moritz Greenman: Façonneurs | Marc Späni: Die fünfte Stufe der Entspannung | Thorsten Küper: Confinement | Michael K. Iwoleit: Die Seelen | Michael Friebel: Quantentanz | Bernhard Kempfen: Die Geschlechter der Leonen | Norbert Stöbe: Wir kommen | Klaus Berger-Schwab: Ein Job für Krüppel
NOVA Sekundär: Thomas Sieber: »Bedenke deine Handlungen vom Ende her!« Ein Interview mit Prof. Harald Lesch, Teil 1 | Dirk Alt: Der entmythologisierte Kosmos. Stanislaw Lems Katastrophenprinzip | Vandana Singh: Wahre Reise ist Heimkehr. Zu Ehren von Ursula K. Le Guin | Christopher Priest: Ursula | Ursula K. Le Guin (1929–2018): Ich stelle mich vor | Horst Illmer: Kate und ich. Ein Nachruf auf Kate Wilhelm (1928–2018)

Mit einem Editorial von Thomas Sieber und einem Titelbild von Andreas Schwietzke.