

phantastisch!

Calliope Media

ISSN 1616-8437

Ausgabe 1 : 2026

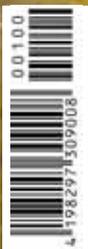
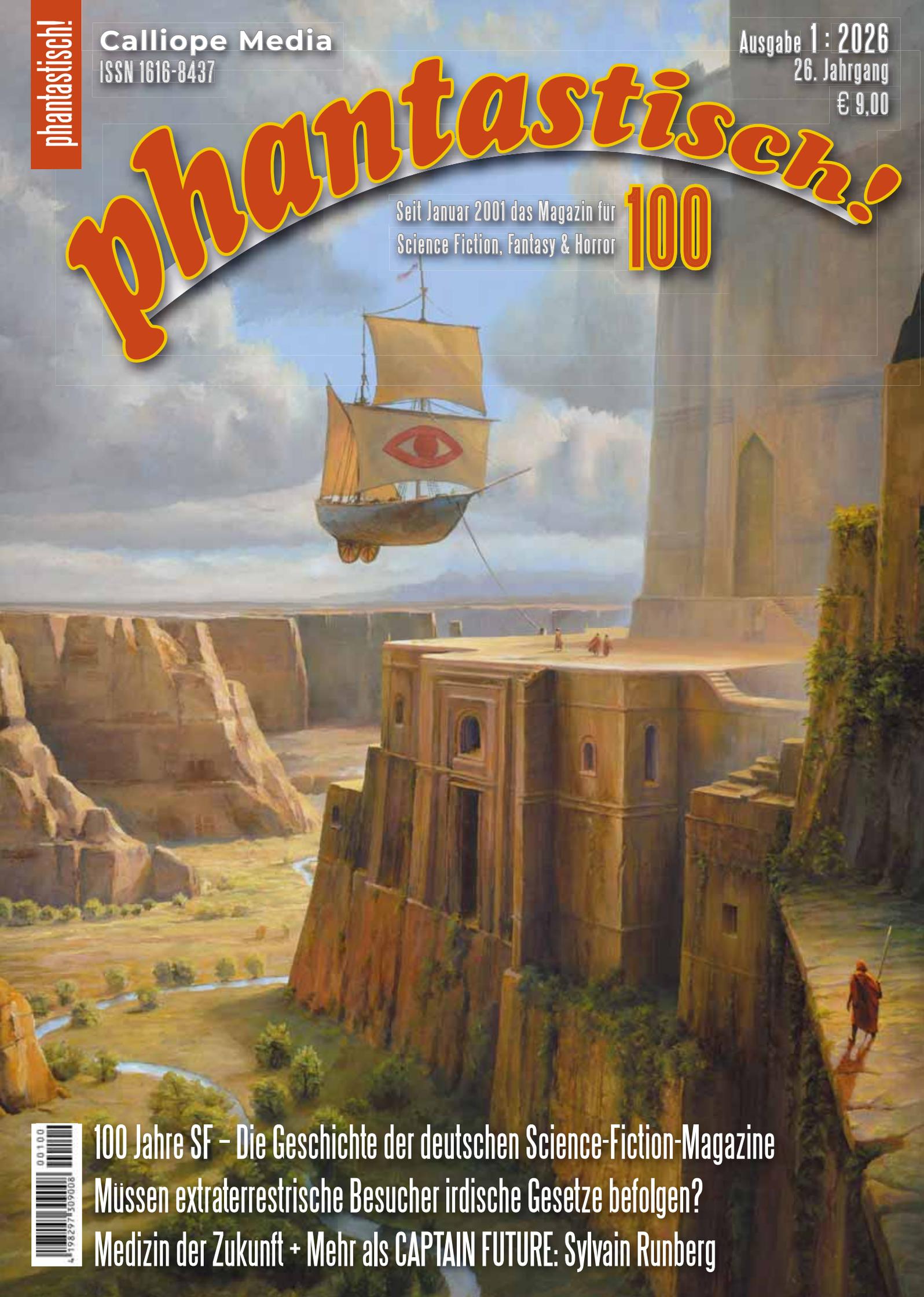
26. Jahrgang

€ 9,00

phantastisch!

Seit Januar 2001 das Magazin für
Science Fiction, Fantasy & Horror

100

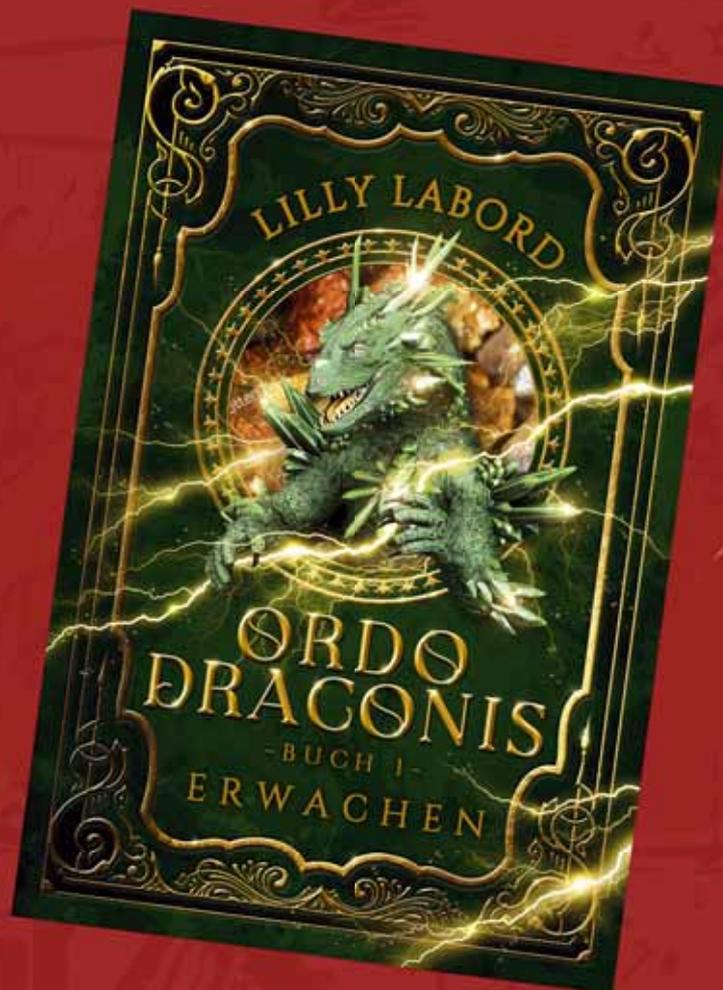


100 Jahre SF – Die Geschichte der deutschen Science-Fiction-Magazine
Müssen extraterrestrische Besucher irdische Gesetze befolgen?
Medizin der Zukunft + Mehr als CAPTAIN FUTURE: Sylvain Runberg

VIER TEILE
VIER DRACHEN
EINE GESCHICHTE!

Drei Autorinnen, ein Autor

URBAN
FANTASY



BAND 1

C.C. RAVENMILLER
(AKA CHARLOTTE MCGREGOR & C.A. RAABE),
LILLY LABORD, KAY NOA



kontakt

Post:
Klaus Bollhöfener
Birkenstraße 3
97318 Kitzingen

Email:
post@phantastisch.net

Website:
<http://www.phantastisch.net>

Forum:
<http://forum.phantastisch.net>

Facebook:
<https://facebook.com/phantastisch/>



Bestes europäisches SF-Magazin

Liebe Fans der Phantastik,

seit 100 Ausgaben folgt ihr dem weißen Kaninchen, trefft euch im Restaurant am Ende des Universums und wisst, dass die Antwort auf alle Fragen »42« lautet. Außerdem wisst ihr, dass all dies erst der Anfang ist, denn es warten noch so viele Welten darauf, entdeckt zu werden.

Mit der 100. Ausgabe wechselt die *phantastisch!* den Verlag. Sie erscheint nun bei der Calliope Media und wird von meiner Wenigkeit, Sandra Thoms, und Jannis Radeleff herausgegeben. Klaus Bollhöfener bleibt selbstverständlich Chefredakteur und somit euer Reiseführer durch die Vielzahl an phantastischen Welten.

Was gut ist, bleibt bestehen und alles andere wird besser. Wir freuen uns immer über euer Feedback zum Heft, gerne einfach per Mail an post@phantastisch.net. Bei Fragen oder Problemen zum Abo gerne an abo@calliope-media.de.

Neu wird allerdings der Webaufttritt der *phantastisch!*. Hier kooperiert sie mit dem fantastischen Buchsalon und bietet in Zukunft zusätzlichen Inhalt online. Außerdem gibt es ab sofort ein Online-Abo über die Webseite für alle, die nicht auf die Post warten wollen.

Wir arbeiten nun an den nächsten 100 Ausgaben (mindestens), denn es gibt noch so viel zu entdecken!

Mit phantastischen Grüßen, Eure

Sandra Thoms



© Robert Kneschke

Grußbotschaft

100 x *phantastisch!*

Die sagenhaft inspirierende Zeitschrift über wundersame Welten, grandiose Geschichten, aufregende Autorinnen, abgefahrene Autoren, phänomenale Projekte, bewundernswerte Bücher, krasse Comics, imposante Illustrationen und fulminante Filme – sie lebe hoch! Hoch! Hoch!

Andreas Eschbach

EINE PHANTASTISCHE FAMILIE / 28. KLOPFER

VON LARS BUBLITZ



impressum

phantastisch!	Magazin für Science Fiction, Fantasy & Horror ISSN 1616-8437
Verlag / Verleger	Calliope Media GmbH Sandra Thoms und Jannis Radeleff
Chefredakteur	Klaus Bollhöfener post@phantastisch.net
update	Horst Illmer
interviews	Klaus Bollhöfener
bücher & autoren	Klaus Bollhöfener
jugendbücher	Sonja Stöhr
rezensionen	Christian Humberg
comics & filme	Endres & Bollhöfener
storys	Klaus Bollhöfener
Lektorat	Thomas Höhl, Christian Humberg, Udo Klotz, Susanne Picard, Jannis Radeleff, Rüdiger Schäfer, Maximilian Schlegel, Dieter Schmidt, Carolin Schwank und Melanie Wylutzki
Schlussredaktion	Horst Illmer und Klaus Bollhöfener
Social Media	Sonja Stöhr, Guido Latz
Cover	Thomas Thiemeyer
Layout	Günter Puschmann
Druck	Kollin Mediengesellschaft mbH Gutenbergstr. 1-3 95512 Neudrossenfeld

Für die Mitarbeit an dieser Ausgabe bedanken wir uns bei: Matita Illmer (Awareness-Beauftragte) und Christian Neubert

phantastisch!

erscheint mit vier Ausgaben im Jahr bei:
Calliope Media, Sandra Thoms,
Hamburger Allee 39, 60486 Frankfurt.

Für unverlangte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Haftung übernommen. Namentlich gekennzeichnete Beiträge geben nicht unbedingt die Meinung der Redaktion wieder.

Die Autorinnen und Autoren der *phantastisch!* können frei entscheiden, ob sie in ihren Texten geschlechtergerecht formulieren. Das Copyright der Beiträge liegt bei den jeweiligen Autor*innen und Zeichner*innen. Nachdruck, auch auszugsweise, nur nach vorheriger schriftlicher Zustimmung des Verlages.

www.phantastisch.net (Hier kann man auch den kostenlosen E-Mail-Newsletter bestellen). Zur Zeit gilt Anzeigenpreisliste Nr. 10 vom November 2023.

termine

phantastisch! Nr. 101

Erscheint Mitte April 2026
Redaktionsschluss: 2. Februar 2026
Coverillustration: Michael Vogt

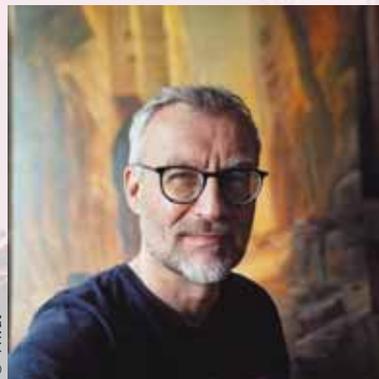
phantastisch! Nr. 102

Erscheint Mitte Juli 2026
Redaktionsschluss: 1. Mai 2026
Coverillustration: Günter Puschmann

Die nächste *phantastisch!*
erscheint im April 2026



cover-illustration: thomas thiemeyer



© Privat

Thomas Thiemeyer, geboren 1963, studierte Geologie und Geographie, ehe er sich selbstständig machte und eine Laufbahn als Illustrator und Autor einschlug. Seine Arbeiten wurden unter anderem in New York und Singapur ausgestellt und mehrfach mit dem Kurd-Laßwitz-Preis und dem Deutschen Phantastik Preis ausgezeichnet. 2004 erschien sein erster Roman, der auf Anhieb den Sprung auf die Bestsellerliste schaffte.

Mit seinen Wissenschaftsthrellern und Jugendbuchzyklen, die etliche Preise gewannen und in dreizehn Sprachen übersetzt wurden, ist er mittlerweile eine feste Größe in der deutschen Unterhaltungsliteratur. Seine Geschichten stehen in der Tradition klassischer Abenteuerromane und handeln des Öfteren von der Entdeckung versunkener Kulturen und der Bedrohung durch mysteriöse Mächte.

Thomas Thiemeyer lebt in der Nähe von Stuttgart.



sf-magazine in deutschland



oliver scholl im interview



medizin der zukunft

rezensionen

IM HEFT:

Markus K. Korb »Finstere Stadt 1 – Sourcecode«	
»Finstere Stadt 2 – Mainframe«	14
Nils Westerboer »Lyneham«	24
Stephen King »Kein Zurück«	33
Aiki Mira »DENIAL OF SERVICE«	41
Stephen King & Maurice Sendak	
»Hänsel und Gretel«	61
J. R. R. Tolkien »Der Hobbit oder Hin und zurück«	68
Ursula K. Le Guin »Lavinia«	73
Yvonne Tunnat/Chris Witt (Hrsg.)	
»Ihr Körper, das Schiff. Die besten internationalen Science-Fiction-Geschichten«	73
Nikolaus Schwarz »Teufelswacht«	74
Achim Hildebrand + Michael Schmidt	
»Zwielicht 21«	74
Fred Ink »Nachtgreifer«	75
Simon Stålenhag »SWEDISH MACHINES«	75

IM INTERNET:

Paolo Bacigalupi »Navola – Das Erwachen des Drachen«
Sven Haupt »Der Himmel wird zur See«
Jochen Hengst »Ungeborene Gespräche«
Molly O'Neill »Waterwitch«

rubriken

Editorial	3	Comic-Strip	von Lars Bublitz	3	Impressum/
Termine	4	Cartoon	von Steffen Boiselle	7	Comic-Strip
			von Jan Hoffmann	24	Phantastische Zitate
				25	

interviews

OLIVER SCHOLL: Vom Buch zum Bild: Die phantastischen Welten des Production Designers Von Alexander Nym	26
SYLVAIN RUNBERG: Der multimediale Autor und seine Projekte Von Bernd Frenz	58

bücher, autoren & mehr

RÜDIGER VAAS: Kosmischer Codex?	34
SONJA STÖHR: Phantastisches Lesefutter für jedes Alter – Neue Kinder- und Jugendbücher	38
RÜDIGER SCHÄFER: Die Medizin der Zukunft	42
MATTHIAS HOFMANN: Streifzüge durch die Welt der literarischen Science Fiction Folge 18 – Gateway. Oder: The Way the Future Was	50
JAN NIKLAS HOCHFELDT: Von Weltwundern in Westeros und römischen Werwölfen	55
BERND FRENZ: Weit mehr als CAPTAIN FUTURE	56
HORST ILLMER: Erstaunlich! 100 Jahre Science Fiction – Teil 1	62
JAN NIKLAS HOCHFELDT: »Herzog Ernst«	69
HORST ILLMER: Ein fingerschmeichelnder Augenschmaus	76

rezensionen

Andreas Wolf u. a.: Literatur kritisch betrachtet (auch Seiten 24, 33, 41, 61, 68, 73, 74, 75)	14
--	----

comics & filme

Olaf Brill & Michael Vogt: Ein seltsamer Tag – Episode 100	15
---	----

update

HORST ILLMER: Nachrichten & Neuerscheinungen	8
---	---

stories

MICHAEL MARRAK: Nach dem Schattenfall	16
CHRISTIAN ENDRES: Das Dschinn-Desaster	21
VOLKER DORNEMANN: MICROSTORY: Leserbrief	14

Redaktion



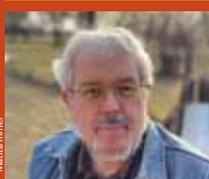
Klaus Bollhofener



Christian Endres



Christian Humberg



Horst Illmer



Matita Illmer



Sonja Stöhr

Chefredaktion



Klaus Bollhofener

Layout



Günter Puschmann

Cartoon / Comic



Steffen Boiselle



Lars Bublitz



Jan Hoffmann

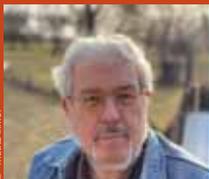


Michael Vogt

Schlussredaktion



Klaus Bollhofener



Horst Illmer

Lektorat



Thomas Hohl



Christian Humberg



Udo Klotz



Susanne Picard



Rüdiger Schäfer



Maximilian Schlegel



Dieter Schmidt



Carolin Schwank



Melanie Wytulski

Cover-Illustration



Dirk Berger



Jan Hoffmann



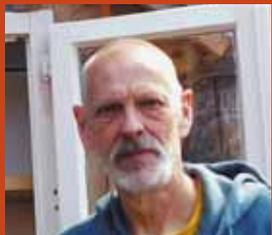
Günter Puschmann



Michael Vogt

Die Verleger*innen von der Nr. 1 bis heute

Verlag Achim Havemann: Heft 1-46



Achim Havemann

Atlantis Verlag: Heft 47-99



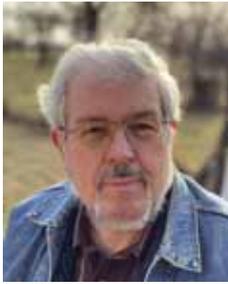
Guido Latz

Calliope Media: Ab Heft 100



Sandra Thoms & Jannis Radeleff





© Mattia Illmer

UPDATE

Nachrichten & Neuerscheinungen

Von Horst Illmer

● NACHRUFE

Die internationale Horror-Gemeinde nimmt Abschied von einer der Großen Damen des Genres: Kurz vor ihrem 83. Geburtstag verstarb in San Francisco am 31. August 2025 die US-amerikanische Schriftstellerin und Komponistin **Chelsea Quinn Yarbro**.



© Wikipedia

Die am 15. September 1942 im kalifornischen Berkeley geborene Yarbro schrieb mehr als 80 Romane, überwiegend im Bereich der Schauerliteratur angesiedelt, und wurde vor allem durch ihre historisierenden Vampirgeschichten um den Grafen Saint-Germain bekannt.

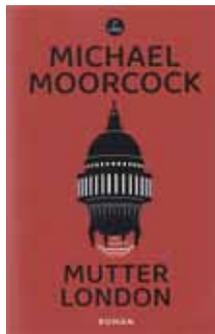
Begonnen hatte sie 1969 im Bereich der Science Fiction und Fantasy mit düsteren Kurzgeschichten und Romanen, deren bekanntester »Time of the Fourth Horseman« (1976) ist, dessen Übersetzung 1979 unter dem Titel »Der vierte apokalyptische Reiter« bei Bastei Lübbe erschien.

Da ihr Kriminal- und Horror-Geschichten aber offenbar besser lagen, wandte sie sich diesen Bereichen zu und wurde dort zu einer überaus beliebten und erfolgreichen Autorin. Sie wurde 2003 zum »World Horror Grand Master« ernannt und gewann 2009 einen »Bram Stoker Lifetime Achievement Award« und 2014 den World Fantasy Award für ihr Lebenswerk. Zu ihren Hobbys zählte sie das Legen von Tarot-Karten und das Komponieren von Opern.

Außer drei Romanen und etwa einem Dutzend Kurzgeschichten (davon das meiste um 1980 herum) ist von Yarbro in Deutschland nichts veröffentlicht worden.

● NEUE BÜCHER

Beginnen wollen wir diesmal mit dem monumentalen Roman »Mutter London« (Carcosa, ISBN 978-3-910914-34-6, 726 Seiten, Klappenbroschur) von **Michael Moorcock**.

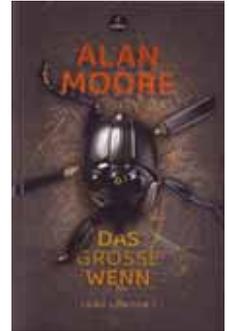


Der 1939 geborene Moorcock veröffentlicht bereits seit 1957, und als er 1988 seine Liebeserklärung an die Stadt London, ihre Bewohner und ihre Mythen herausbrachte, befand er sich offensichtlich auf dem Höhepunkt seiner Schaffenskraft. Aber obwohl damals eine ungeheure Zahl an Moorcock-Büchern auf Deutsch erschien, wagte sich keiner seiner deutschen Hausverlage an dieses von vielen Kritikern als sein bestes bezeichnete Werk.

Nun erst ist es also möglich, den Wegen der drei Hauptfiguren Mary, Josef und David über die Jahre zwischen 1940 und 1985 durch ein London zu folgen, das große Ähnlichkeit mit der für uns realen Stadt hat, aber an bestimmten Punkten in einer alternativen Welt angesiedelt ist.

Wer wissen will, woher **Alan Moore** die größte Anregung für sein »Jerusalem«-Buch hat, wird nach der Lektüre von »Mutter London« keinerlei Zweifel mehr haben.

Was dieser **Alan Moore** aus genau dieser Thematik gut vierzig Jahre später gemacht hat, kann das geneigte Lesepublikum inzwischen selbst vergleichen. Denn im Herbst 2025 erschien, ebenfalls von **Hannes Riffel** übersetzt und bei Carcosa, mit »Das Große Wenn« (ISBN 978-3-910914-46-9, 410 Seiten, Klappenbroschur) Moores Version eines kontrafaktischen London-Romans.



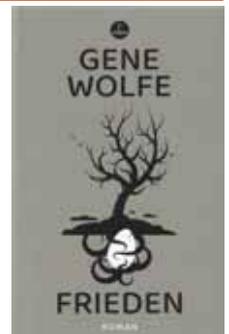
London 1949: Dennis Knuckleyard, ein aufstrebender, junger Schriftsteller, arbeitet in einer drittklassigen Buchhandlung, um seinen Lebensunterhalt zu bestreiten. Aber der Kopf ist voller Flausen, die mentale Grundhaltung ist Naivität, und der Mut, dem Leben die Stirn zu bieten, entspringt absoluter Ahnungslosigkeit.

Durch eine Verkettung von Umständen gerät Dennis erst in den Besitz eines Buchs, das es eigentlich gar nicht geben kann, dann in Lebensgefahr, in die Gesellschaft von Grace und am Ende zu der Erkenntnis, dass es neben, unter, über und um seine Heimatstadt London herum ein anderes, größeres, magischeres »Long London« gibt (auch »Das Große Wenn« genannt). Und er gehört zu den wenigen, die zwischen beiden Realitäten hin- und herwechseln können.

Aus diesem mit mannigfaltigen Lebensläufen durchwirkten, phantastischen Stadtbild entwickelt Moore eine äußerst vergnüglich und kurzweilig zu lesende Abenteuergeschichte. Deren Wurzeln sind gleichermaßen in der englischen Schauergeschichte, der viktorianischen Erzähltradition eines **Charles Dickens** oder **Robert L. Stevenson** und der literarischen Moderne eines **James Joyce** oder **Franz Kafka** zu finden. Dazu kommen Moores eigener schwarzer Humor, seine überragenden Fähigkeiten als Weltenbauer und sein unbedingter Wille, sein Publikum bei der Stange zu halten.

Als Auftaktband zu einer (vermutlich) fünfteiligen Serie über das Schicksal von Dennis Knuckleyard und seinen Mitstreitern in »Short« und »Long London« macht »Das Große Wenn« jedenfalls viel Spaß und den Mund wässrig auf den nächsten Teil.

Auch wenn **Gene Wolfe** in einem launigen Gespräch mit **Neil Gaiman** (abgedruckt in Heft 500 des Magazins *Locus*) einst energisch bestritt, »zu lügen«, sagt er jedoch fast nirgendwo einfach nur »die Wahrheit«.

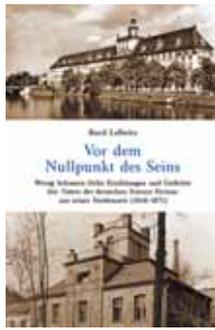


Und so stehen die Leser*innen von »Frieden« (Carcosa, ISBN 978-3-910914-36-0, 312 Seiten, Klappenbroschur) auch diesmal wieder ständig vor der Entscheidung, ob und wie viel sie dem »unzuverlässigen« Erzähler glauben wollen und sollen.

Dieser Ich-Erzähler nennt sich Alden Dennis Weer, lebt zu einer unbestimmten Zeit in einem unbestimmbar großen Haus und reflektiert in nicht chronologischen Gedankensprüngen sein Leben. Allerdings könnte es auch sein, dass Weer bereits vor einiger Zeit gestorben ist – nur, wer erzählt dann so eindringlich von seinen Abenteuern?

Eine veritable Gespenstergeschichte, die (auch aufgrund der gelungenen Übersetzung durch **Hannes Riffel**) auf höchstem sprachlichem Niveau zu fesseln vermag.

Eigentlich ist die »Kollektion Laßwitz« im DvR-Verlag ja schon einige Zeit abgeschlossen. Aber nachdem kürzlich noch der dritte Sekundärband von **Rudi Schweikert** erschienen ist (vgl. *phantastisch!* Nr. 96, Seite 10), nahm sich der Herausgeber und Verleger **Dieter von Reeken** die Originaltexte noch einmal vor. DvR hat nun mit »Vor dem Nullpunkt des Seins« (ISBN 978-3-911230-16-2, 140 Seiten) eine kleine Sammlung kaum bekannter Geschichten aus der Studienzeit des späteren Lehrers **Kurd Laßwitz** vorgelegt. Darin sticht vor allem die Urfassung seiner ersten Science-Fiction-Kurzgeschichte »Bis zum Nullpunkt des Seins« aus dem Jahr 1871 heraus, die seit dem damaligen Zeitungsabdruck nur noch in (wie man jetzt feststellen kann) stark überarbeiteter Form nachgedruckt wurde. Nicht nur für Philologen eine überaus interessante Lektüre!

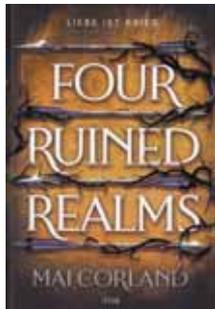


Das Programm von S.Fischer/TOR bietet zurzeit überwiegend Material weiblich gelesener Personen aus dem angloamerikanischen Raum. Aktuell sind das unter anderem »Emily Wildes Kompendium der verlorenen Geschichten« (ISBN 978-3-596-71188-8, 460 Seiten, Hardcover) von **Heather Fawcett**, in dem die Kanadierin ihre Held*innen zum dritten Mal mit dem Feenreich konfrontiert.

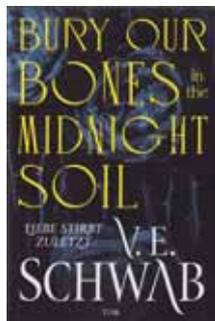


Eine weitere (und außergewöhnlich schön aufgemachte) Fortsetzung ist »Four Ruined Realms – Liebe ist Krieg« (ISBN 978-3-596-71137-6, 460 Seiten, Hardcover) von **Mai Corland**.

Die fünf – na ja, Freunde werden sie wohl nimmer, aber Gefährten kann man sie schon nennen – Diebe, die in »Five Broken Blades« (vgl. *phantastisch!* Nr. 97, Seite 10), dem ersten Band der Trilogie, den Gottkönig Joon töten sollten, müssen erneut ausziehen. Sie wollen einer Königin, die nicht nur die Schwester des Gottkönigs ist, sondern auch eine gefährliche Feindin, einen magischen Ring vom Finger stehlen.



Doch was tut man nicht alles, um einer Hinrichtung zu entgehen und eine Begnadigung zu erlangen!



Und von der vielseitig begabten **V. E. Schwab** liegt mit »Bury Our Bones In the Midnight Soil« (ISBN 978-3-596-71032-4, 687 Seiten, Hardcover) ein Horror-Schmöker vor, dessen Handlung sich über mehrere Jahrhunderte erstreckt und in dem drei weibliche Vampire miteinander koalieren und konkurrieren.

Einziges Manko: Auch hier folgt man dem Trend zum englischsprachigen Buchtitel – nur um dann doch ganz klein und zaghaft ein »Liebe stirbt zuletzt« auf den Titel zu schmuggeln. Also echt! Als wären die Übersetzerinnen **Petra Huber** und **Sara Riffel** nicht in der Lage, ihrer kongenialen deutschen Fassung auch noch einen tollen Titel zu verpassen.

Ebenfalls in diese Reihe gehört die Autorin **Ursula K. Le Guin** (1929–2018), die seit einigen Jahren endlich auch bei uns die Aufmerksamkeit erlebt, die einer Weltliteratin zusteht.

Die Verlage TOR und Carcosa kümmern sich um ihre Hauptwerke, die in hervorragenden Erst- oder Neuübersetzungen, hauptsächlich durch die kongeniale **Karen Nölle**, neue Leser*innen-Generationen begeistern. Dabei handelt es sich jedoch überwiegend um Romane. Ihre mehr als hundert Kurzgeschichten und Novellen wurden in den vergangenen dreißig Jahren sehr stiefmütterlich behandelt.

Mit dem monumentalen Band »Der Tag vor der Revolution« (ISBN 978-3-596-71087-4, 782 Seiten, Hardcover), der zur Buchmesse 2025 erschienen ist, erfährt auch dieser Missstand Abhilfe. Gleich 25 Science-Fiction-Kurzgeschichten sind hier auf fast 800 Seiten versammelt, immerhin fünf von ihnen als deutsche Erstausgaben, die anderen durchgesehen und neu übertragen.

Natürlich sucht der Kennerblick zuerst die großen Klassiker (»Die aus Omelas fortgehen«, »Neun Leben« oder »Der Tag vor der Revolution«). Aber nach so langer Zeit ist das müßig und eher dem Alter des Rezensenten geschuldet. Tatsächlich ist es so, dass in dieser Sammlung kein einziger Ausfall zu verzeichnen ist.

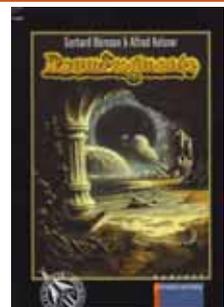
Es geht eher um Vorlieben: Geschichten, die im Rahmen der Hainish-Ökumene angesiedelt sind, oder Kurzgeschichten, die für sich allein stehen. Frühe Texte, die (gewissermaßen) noch der traditionellen Science Fiction angehören, oder Erzählungen, in denen Le Guin ihre stetig weiter entwickelte Meisterschaft durch Themenwahl und Konzentration auf Wesentliches beweist.

Karen Nölle verfolgt diese Entwicklung in ihrem ausführlichen Nachwort, lässt jedoch auch Le Guin selbst in zwei klugen Essays (»Darf ich mich vorstellen?« und »Science Fiction lese ich nicht«) über das Verhältnis zwischen Autorin und Publikum nachdenken.



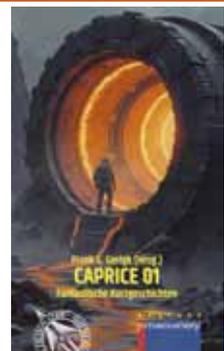
Damals: Im Jahr 1981 erschien im Moewig Verlag mit »Zeitsplitter« ein Bildband von **Alfred Kelsner**, der 16 Kurzgeschichten von **Willi Voltz** (1938–1984) enthielt (oder vice versa). Laut Voltz sollte dieser Zusammenarbeit ein weiterer Band mit dem Titel »Raumfragmente« folgen.

Heute: Was Voltz' früher Tod verhinderte, holen Kelsner (Bilder) und **Gerhard Börnsen** (Texte) in »Raumfragmente« (p.machinery, ISBN 978-3-95765-451-9, 120 Seiten, Softcover) nach. Eingebettet in eine kurze Rahmenhandlung, erzählt Börnsen eine Space Opera anhand von Kelsners Bildern. Das großformatige Buch enthält zudem einen Anhang mit weiteren Bildern und Erinnerungen des beliebten PERRY RHODAN-Titelbildkünstlers.



Manchmal muss man machen: Zum Beispiel hundert Bilder wie **Frank G. Gerigk**, der die Idee für eine Anthologie hatte, in der Geschichten versammelt sind, die deutschsprachige Autor*innen geschrieben haben, nachdem sie sich aus dem Fundus je ein Bild ausgesucht hatten. Klingt komplizierter, als es ist – und das Ergebnis trägt den Titel »Caprice 01 – Fantastische Kurzgeschichten« (p.machinery, ISBN 978-4-95765-449-6) und kann sich sehen lassen!

Die vorliegenden zwanzig Geschichten (eingeleitet natürlich jeweils vom entsprechenden Wahl-Bild) umfassen das gesamte Spektrum der phantastischen (oder auch,



wie hier, »fantastischen«) Literatur, wengleich die Science Fiction doch den Hauptteil ausmacht.

Geschrieben wurden die Erzählungen von **Axel Aldenhoven, Anja Bagus, Gabriele Behrend, Dieter Bohn, Maïke Braun, Kris Brynn, Jan Gardemann, Gerry Haynal, Uwe Hermann, Thomas LeBlanc, Michael Marrak, Jacqueline Montemurri, Alexander Röder, Danijela Rüppel, Friedrich Salzmann, Tamara Schinner, Regina Schleheck, Franck Sezelli, Arthur Gordon Wolf** und **Maximilian Wust**.

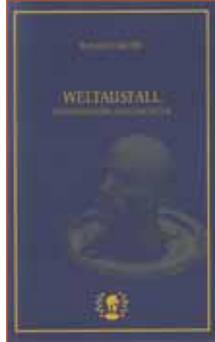
Am Ende finden sich die Biografien der Beteiligten und ein paar müßige Überlegungen des Künstlers, warum wer welches Bild gewählt hat.

Der Herausgeber schreibt in seinem Vorwort: »Caprice steht für Eigensinn und merkwürdige Launen sowie sonderbare Einfälle.« Dem kann (und braucht) man nichts hinzufügen.

Leser*innen der *phantastisch!* haben in den jüngsten Ausgaben bereits mehrfach Kurzgeschichten von **Roland Grohs** lesen dürfen. Allesamt ein Genuss. Der 1993 in der Obersteiermark geborene Österreicher ist nicht nur ein hervorragender Judoka, sondern gehört zu den spannendsten neuen Erzählern im Bereich der phantastischen Literatur.

Im Wiener Verlag Brot und Spiele ist nun unter dem Titel »Weltausfall« (ISBN 978-3-903406-37-7, 163 Seiten, kartoniert) eine Sammlung mit »endzeitlichen Geschichten« von Grohs erschienen. Neun Mal nimmt uns der Autor mit in seine mal utopischen, mal dystopischen Gedankenpaläste und lässt uns jedes Mal staunend zurück vor den Scherbenhaufen, die seine Protagonisten innerhalb weniger Seiten zu produzieren imstande sind.

Ein großes Vergnügen, gezogen aus einem kleinen Büchlein.



Neben all dem negativen Quatsch, der in der sogenannten »realen« Welt abläuft, und einer fast unüberschaubaren Menge an dystopischen Geschichten ist es eine unerwartete Freude, endlich wieder mal eine Utopie vorgesetzt zu bekommen.

Und zwar »Elon & Jeff on Mars« (ISBN 978-3-551-80572-0, Carlsen, 81 Seiten, Hardcover) von **Marc-Uwe Kling** (Text) und **Bernd Kiesel** (Bilder). Zuerst als »Gäste« in den KÄNGURU-Comics aufgetaucht,

entwickelten sich die beiden »superfiktiven Multimilliardäre Elon Dusk und Jeff Jezos« zu Publikumsliebblingen, die inzwischen auch bei Klings Kleinkunst-Auftritten nicht mehr fehlen dürfen.

Daraus wurde nun der (zumindest von mir) lang erwartete farbige Comic-Roman über das weitere Schicksal zweier Menschen, die auf dem Mars eine neue Form von Zusammenleben entdecken! Auf 66 turbulenten Seiten entwickelt sich ein unerbittlicher Kampf – allerdings weniger ums Überleben als vielmehr darum, wer »den Größten« hat.

Mit von der Partie ist diesmal der Schauspieler Matt Damon, der einen kurzen Auftritt als »Marsianer« hat, bevor er genervt Richtung Erde abhaut. Im Anhang gibt es dann einen Rückblick auf ein paar der KÄNGURU-Strips, einige bisher unveröffentlichte Geschichten, ein Sketchbook und diverse Einbandvarianten.

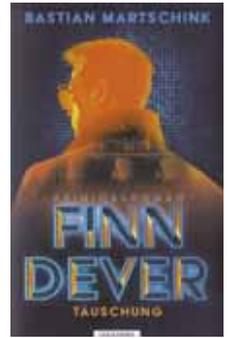
Während der Lektüre gibt es natürlich viel zu lachen, aber es entwickelt sich auch der Wunsch (zumindest bei mir), dass die mehr oder weniger realen Vorbilder auf dem Roten Planeten eigentlich ganz gut aufgehoben wären. Fehlt nur noch Donald.

Die gelungene Science-Fiction-Krimi-Reihe FINN DEVER von Professor **Bastian Martschink** wird vom Golkonda Verlag schon in diesem Herbst mit dem zweiten Band, »Täuschung« fortgesetzt (ISBN 978-3-96509-079-8, 408 Seiten, Klappenbroschur).

Das ungleiche Team aus starker Polizistin und schusseligem Berater mit speziellen (in diesem Fall KI-gestützten) Fähigkeiten, dessen Zusammenspiel sich im ersten Buch noch entwickeln musste, steht diesmal vor einem offenbar glasklaren Vierfach-Mord. Der erweist sich jedoch schnell als inszenierte Falle, aus der sie nur Finn Devers Vorschau-Gabe zu retten vermag.

Beweise verschwinden, ein Mafia-Killer wird auf das Polizeiteam angesetzt und ein charismatischer FBI-Agent stiftet Unfrieden. Dann meldet sich auch noch ein alter Bekannter – der »Blackvale-Ripper«!

Handlung, Spannung und schwarzer Humor fügen sich auch in »Täuschung« zu einem unterhaltsamen Ganzen. Nachdem der Verlag inzwischen von einer Trilogie spricht, können wir davon ausgehen, dass dieser Serienkiller uns auch im Abschlussband noch mal begegnet. Hoffen wir also auf eine möglichst kurze Wartezeit, bis dieser erscheint.



Vor etwas mehr als fünf Jahren betrat die französische Autorin **Christelle Dabos** mit ihrem vier Bücher umfassenden Erzählwerk über »Die Spiegelreisende« (Insel Verlag) das Spielfeld der epischen Fantasy. Nun erschien im Herbst 2025 bei Rotfuchs ihr aktueller Roman »Die Spur der Vertrauten« (ISBN 978-3-7571-0222-7, 640 Seiten, Hardcover), der als Einzelband angelegt zu sein scheint und eine Mischung aus dystopischem Gesellschaftsentwurf und Entwicklungsroman darstellt.

Die Protagonist*innen leben in einer Welt, in der nur das »Wir« zählt und Individualität gar nicht mehr vorkommen sollte. Aber wie das halt so ist – wenn etwas schief läuft, sind es immer Einzelne, die das merken und sich Gedanken machen ...

Dabos hat die Gabe des Erzählens. Ihre Figuren gehen ans Herz, sind stimmig in ihrer Entwicklung und liebenswert mit ihren Fehlern. Gute Unterhaltung für alle, die jung genug zum Träumen sind.



Wie schön ist das denn? Eine »klassische« Science-Fiction-Ideengeschichte, erzählt mit den aktuellsten literarischen Stilmitteln von einer der besten Gegenwartsautorinnen.

In »Und hoffentlich zu lernen ...« (Carcosa, ISBN 978-3-910914-32-2, 220 Seiten, Hardcover) von **Becky Chambers** erzählt die Bordingenieurin Ariadne O'Neill von ihrem Flug zu den Planeten des Sonnensystems Zhenyi.

Mit ihr an Bord der »Merian« sind drei weitere Besatzungsmitglieder, die ebenso wie Ariadne dem »Somaforming« unterzogen wurden, dass es ihnen erlaubt, die 14 Jahre dauernde Kälteschlafreise im Weltraum und die anschließende Zeit der Planetenerforschung ohne körperlichen Schaden zu überstehen. In dem von Ariadne an die heimatische Erde zurückgesandten Expeditionsbericht wird jedoch schnell klar, dass die eigentliche Veränderung im »Mindset« der Beteiligten stattgefunden hat.

Chambers erzählt unglaublich fesselnd von den möglichen positiven Auswirkungen, welche die Entdeckung außerirdischen Lebens und die genetische Weiterentwicklung auf das Verhalten der menschlichen Spezies haben könnte. Ihre Weltraumreisenden denken nicht eine Sekunde lang darüber nach, eine ihnen fremde Welt zu »erobern«. Sie sind vielmehr unterwegs, das Leben in seiner ganzen Vielfalt zu bestaunen und zu beobachten – mit dem



festen Vorsatz, dabei etwas Neues zu finden »und hoffentlich zu lernen ...«

Mit diesem wundervollen, von **Karin Will** sehr schön übersetzten Band setzt der Verlag seine erfolgreiche »Kleine Reihe« mit herausragenden Kurzgeschichten und Novellen fort, die aus dem Bücherregal bereits nicht mehr wegzudenken ist.

Ich kann mich nicht erinnern, dass es bei einem Science-Fiction-Roman deutscher Zunge schon mal ein solches Projekt wie »Andymonaden« (Memoranda, ISBN 978-3-911391-12-2, 192 Seiten) gegeben hat:

Zu dem utopisch-phantastischen Meisterwerk »Andymon«, das **Angela** und **Karlheinz Steinmüller** 1982 veröffentlichten (und das noch immer zu den beliebtesten Genretiteln der DDR-Science-Fiction zählt), schrieben unter der Ägide des Herausgebers **Michael Wehren** zwölf Autor*innen, die derzeit die Speerspitze der deutschsprachigen Gegenwarts-Science-Fiction bilden, je eine Geschichte. Sie beschäftigen sich mit den sozialen, politischen, philosophischen und literarischen Implikationen, die »Andymon« für ihre jeweilige Sozialisation bedeutet.

Die »12 Science-Fiction-Geschichten« von **Patricia Eckermann**, **Aiki Mira**, **Dietmar Dath**, **Lena Richter**, **Zeinab Hodeib**, **Luise Meier**, **Zara Zerbe**, **Jol Rosenberg**, **Anna Zabini**, **Mart Akbal**, **Nelo Locke** und **Michael Wehren** springen in die Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft der »Andymon«-Geschichte und lassen uns Heutige eine »Eroberung des Weltraums« ohne Gewaltanwendung auf aufregende Weise neu erleben.

Eine vorherige Neu-Lektüre der Original-Weltraum-Utopie, ebenfalls bei Memoranda lieferbar, erscheint ratsam.

Ein Klassiker fast schon zu Lebzeiten, hat der viel zu früh verstorbene **Thomas Ziegler** (1956–2004) ein immer noch recht lebendiges Erbe hinterlassen, dessen Pflege sich seine Freunde und Fans mit viel Respekt und Hingabe widmen. Zuletzt erschienen: »Die sensitiven Jahre« (p.machinery, ISBN 978-3-95765-463-2, 376 Seiten, kartoniert; Cutting Edge 5), eine Sammlung »ausgewählter Erzählungen« aus den Jahren 1978 bis 1990. Zusammengestellt wurde der Band von **Michael K. Iwoleit**, Zieglers alter Kampfgenosse **Ronald M. Hahn** steuerte ein erinnerungsreiches Nachwort bei.

Das großformatige »Best of«-Ziegler-Kompilendium enthält elf seiner hervorragendsten (und laut Verlag »gründlich überarbeiteten«) Kurztexte, darunter die legendäre Philip-K.-Dick-Hommage »Eine Kleinigkeit für uns Reinkarnanten« sowie die mit dem Kurd Laßwitz Preis (KLP) ausgezeichnete Novellen-Urfassung von 1983 seines viel gelobten und mehrfach überarbeiteten Romans »Die Stimmen der Nacht« (1984, 1993, 2014), für den er 1994 ebenfalls den KLP bekam.

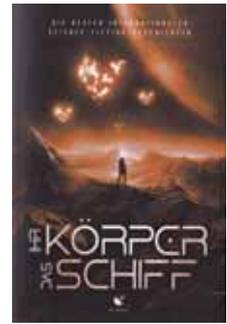
Nur wenigen Autoren ist es vergönnt, gleichermaßen gute Texte sowohl in der Kurz- als auch in der Langform schreiben zu können (von der Begabung für Drehbücher und Serien-Exposés ganz zu schweigen), weshalb jedes Ziegler-Buch ein Gewinn ist. Wenn es dann so aufwendig betreut daherkommt, lautet die Devise: zugreifen!

Nachdem die Zahl von Original-Anthologien mit herausragenden internationalen Science-Fiction-Geschichten bei uns inzwischen gegen null geht, freut es mich umso mehr, auf die von **Yvonne Tunnat** und **Chris Witt** zusammengestellte Sammlung »Ihr Körper, das Schiff« (A7L Books, ISBN 978-3-69028457-8, 310 Seiten,



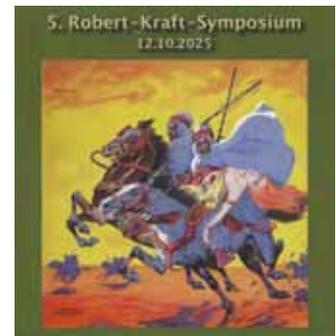
Klappenbroschur) hinweisen zu können. Wie die Herausgeberinnen in ihrem Nachwort betonen, haben sie sich viel Zeit genommen, jede Menge Geschichten verworfen, den Rahm abgeschöpft und sich für fünfzehn Erzählungen entschieden, die in englischsprachigen Magazinen und Anthologien der vergangenen Jahre veröffentlicht wurden und dann z. B. den HUGO Award gewannen.

Aufgrund der fehlenden Übersetzungen sind viele der Autor*innen hierzulande noch recht unbekannt, obwohl sie (wie z. B. **Naomi Kritzer**, **Mahmud El Sayed** oder **Frank Ward**) in ihren Heimatländern bereits zum festen Bestand der »Next-SF-Generation« gehören. Damit unsere deutschen Schriftsteller*innen nicht gänzlich den Anschluss ans Weltniveau verlieren, wäre es schön, wenn wieder mehr internationale Science Fiction zu uns käme. Bis dahin bleibt nur, jede neue Anthologie zu kaufen (um die Verleger zu überzeugen), zu lesen (um Spaß zu haben) und zu feiern (hiermit geschehen).



● NEUE SEKUNDÄRLITERATUR

Für die Freunde und Freundinnen der gepflegten Unterhaltungsliteratur gibt es ja so einige »Hausgötter«. Zu den bekanntesten und beliebtesten unter ihnen zählt, neben dem guten **Karl May**, der Leipziger Schriftsteller **Robert Kraft** (1869–1916). Dessen Adepten luden am 12. Oktober 2025 bereits zum fünften Mal zu einem »Robert-Kraft-Symposium« ein. Näheres dazu kann man nachlesen auf www.robert-kraft.de. Dort gibt es auch die Möglichkeit, den umfangreichen Tagungsband zu bestellen, den wie immer der Kraft-Spezialist und Tagungsleiter **Thomas Braatz** zusammengestellt hat. Enthalten sind in dem großformatigen, quadratischen Prachtstück 18 Beiträge von 11 Autor*innen (unter ihnen **Karlheinz Steinmüller**, **Thomas Harbach** sowie **Franziska** und **Arnulf Meifert**) auf mehr als 300 Seiten. Thematisiert werden unter anderem die vorhergehenden Tagungen und das anstehende Programm. Dazu gibt es mehrere Interviews mit Kraft-Sammlern und einem seiner Verleger sowie Essays zu neuen Aspekten im Leben und Schreiben Krafts, Abrisse und Stammbäume der Verlegerfamilien Münchmeyer und Fischer, einen Überblick über die »Eroberung des Luftraums in der Science Fiction« und eine sehr ungewöhnliche »HELD:INNEN:REISE« durch die neun Monate einer Schwangerschaft. Das alles ist wieder mal so gut und ausführlich bebildert, dass man das Teil gar nicht mehr aus der Hand legen mag.



Braucht es in den Zeiten von Internetrecherche, Wikipedia und KI-Hype tatsächlich noch ein solches Sachbuch wie ein »Lexikon der deutschsprachigen Science Fiction 1933–1945«? Die Autoren **Klaus Geus**, **Wolfgang Both**, **Horst Illmer** und **Klaus Scheffler** sowie Memoranda-Verleger **Hardy Kettlitz** sind davon überzeugt. Das von **benswerk** stilsicher gestaltete Hardcover mit Fadenbindung und Le-sebändchen wirkt jedenfalls wie für die Ewigkeit gemacht.

Auf mehr als 400 Seiten stellt das »Lexikon der deutschsprachigen Science Fiction 1933–1945« (ISBN 978-3-911391-10-8)



Biografien von etwa 200 Autor*innen vor, die im Zeitraum zwischen 1933 und 1945 ihre Science-Fiction-(und ein paar wenige Fantasy-)Texte veröffentlicht haben. Dabei werden nicht nur die biografischen und bibliografischen Daten zu Leben und Werk angegeben, sondern wird auch eine Einordnung versucht, wie diese Menschen in das literarische und politische Leben der Zeit eingebunden waren.

Das Gleiche geschieht mit den in dieser Zeit veröffentlichten Werken. Mehr als 200 detaillierte Buchbesprechungen von zum Teil unbekanntem oder nur schwer zugänglichen Texten zeigen, dass die bisherige kritische Beurteilung der deutschsprachigen Science Fiction in der Zeit der nationalsozialistischen Herrschaft häufig inkorrekt und mit Vorurteilen belegt war oder von falschen Annahmen ausging.

Anders als meist behauptet, ging die Zahl der Science-Fiction-Werke in der nationalsozialistischen Zeit nicht wesentlich zurück. Wichtige Science-Fiction-Serien wie SUN KOH (1933–1936) und JAN MAYEN (1936–1938) oder Klassiker wie **Paul Gurks** »Tuzub 37« (1935) entstanden erst in dieser Epoche.

Wohl aber führten Zensur und Anpassung zu einer zunehmenden Verarmung des Genres. Bis zu einem gewissen Grad wurde dies durch Publikationen von deutschen Exilanten oder durch österreichische und schweizer Autoren ausgeglichen. Gerade diese Personen und ihre Werke erfahren in dem Lexikon besondere Aufmerksamkeit.

Neben den Biografien und Rezensionen stellt das »Lexikon der deutschsprachigen Science Fiction 1933–1945« detailgenaue bibliografische Angaben zur Verfügung, in denen nicht nur die Buch-Erstaufgaben und -Nachdrucke aufgeführt sind, sondern oftmals auch die Daten der Zeitschriften-Vorabdrucke und gegebenenfalls sogar die Übersetzungen in andere Sprachen.

Im Anhang finden sich zudem hilfreiche Titel- und Autorenregister sowie ein Literaturverzeichnis.

Die Hauptarbeit an diesem Buch hat Klaus Geus geleistet, der schon seit Jahrzehnten zur Publikationsgeschichte der deutschsprachigen phantastischen Literatur forscht und bereits zwei (leider derzeit vergriffene) Vorgängerbände veröffentlicht hat, in denen die Jahre zwischen 1870 und 1932 abgehandelt werden.

Für den in weiten Teilen noch unerforschten Zeitraum des sogenannten »Dritten Reichs« hat er sich viel Zeit gelassen und mit Wolfgang Both, Klaus Scheffler und Horst Illmer drei Mitarbeiter gewonnen, die sich ebenfalls seit Jahren mit dieser Thematik beschäftigen.

Geus hat dann am Ende die Forschungsergebnisse zusammenfassend bewertet und in eine flüssig zu lesende Fassung gebracht, sodass das »Lexikon der deutschsprachigen Science Fiction 1933–1945« nicht nur ein unverzichtbares Standardwerk geworden ist, sondern auch noch zu den äußerst seltenen Sekundärwerken gehört, deren Lektüre gleichermaßen informativ und unterhaltend ist.

Ist es erforderlich, **Stephen King** zu lieben, um auch seine Autobiografie zu lesen?

Nun, sicherlich ist es hilfreich, die Bücher des US-amerikanischen Autors zu kennen. Es reicht jedoch schon das normale Interesse eines durchschnittlich neugierigen Menschen aus, der wissen will, was die Welt so zu bieten hat für einen der erfolgreichsten und meistgelesenen Romanautoren der vergangenen Jahrzehnte. Ist es erforderlich, selbst schreiben zu wollen, um Stephen Kings Betrachtungen über das Schreiben verstehen zu können?

Auch hierfür ist es nicht schlecht, selbst schon mal ein paar Seiten geschrieben oder zumindest ein literarisches Interesse zu haben, das darüber hinausgeht, die Fußballergebnisse in der Montagsausgabe der Lokalzeitung zu studieren. Es reicht aber auch, wenn man zu den »guten Lesern« gehört (was das ist, erklärt uns King in ganz wenigen, einprägsamen Worten) – der Gewinn, den dieser Einblick in die Werkstatt eines Meisters gewährt, ist beträchtlich.

Zu Beginn von »Das Leben und das Schreiben« (Heyne, ISBN 978-

3-453-44297-9, 400 Seiten, Hardcover), und dann noch mal, ganz am Ende des Buchs, breitet King sein bisheriges Leben vor uns aus. Er macht das nicht unbedingt in chronologischer Reihenfolge, er springt mal vor, mal zurück. Er zeigt uns Snapshots, Bilder, die wichtige Stationen in diesem Leben darstellen, und führt uns von 1947 bis ins neue Jahrtausend.

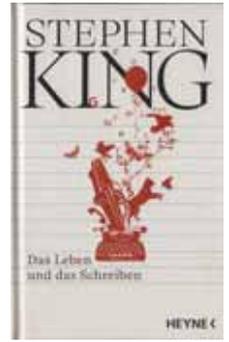
Dabei gelingt es ihm, uns das Gefühl von Wahrhaftigkeit zu vermitteln. Es sieht jedenfalls nicht so aus, als ob King irgendwas Wichtiges verschweigen wollte.

Selbst auf seine Drogen- und Alkoholsucht kommt er ausführlich zu sprechen. Ein kleines Meisterwerk ist der Text über seinen Unfall 1999, bei dem er fast zu Tode gekommen wäre. Ohne Weinerlichkeit, jedoch mit erkennbarem Zorn und sehr viel Demut und Dankbarkeit, berichtet er vom Unfallhergang und der langwierigen Rekonvaleszenz. Hier wird erkennbar, wie wichtig für diesen Mann das Schreiben war und ist!

Es ist im Mittelteil, der sich mit Kings Art des Schreibens beschäftigt, viel von Praxis und wenig von Theorie die Rede. Er betrachtet seine Arbeit zu einem gewissen Teil als Handwerk, als erlernbares und vor allen Dingen beherrschbares und verbesserungsfähiges Handwerk. Andersherum gesagt: Aus einem Stümper wird nie ein guter Autor, aber aus einem talentierten Schreiber kann noch etwas werden.

Und auch ganz klar: Niemand wird durch Fleiß zum Genie! Aber es kann gelingen, sein Publikum nicht zu langweilen, seine Sätze und Abschnitte zu einem lesenswerten Text zu fügen – und damit manchmal auch noch etwas Geld zu verdienen.

Muss man King nun lieben? Muss man selbst mit dem Schreiben anfangen? Nach diesem Buch fällt beides etwas leichter.



Wieder mal kurz vor Redaktionsschluss: »Das Science Fiction Jahr 2025« (Hirnkost, ISBN 978-3-98857-145-8, 515 Seiten) ist pünktlich erschienen. Herausgegeben von **Melanie Wylutzki** und **Hardy Kettlitz** beschäftigt sich die 40. (Jubiläum!!!) Ausgabe dieses nach wie vor unentbehrlichen Almanachs mit dem Thema Utopie (hier auch als »Anti-Dystopien«, »Klimafiktionen« oder »(Noch-)Nicht-Orte« bezeichnet) in allen seinen Erscheinungsformen.

Wie immer hat die Redaktion eine Riege hochklassiger Mitarbeiter*innen gewinnen können. Diesmal mit dabei: **Aiki Mira**, **Michael Wehren**, **Isabella Hermann**, **Jol Rosenberg**, **Wolfgang Both**, **Hans Esselborn** u.v.a.m. Dazu die gewohnten Jahresübersichten, allfällige Nachrufe, gewonnene Preise, Rezensionen zu Buch, Comic, Spielen, Film und TV. (Fünf Seiten Inhaltsverzeichnis sagen alles!)

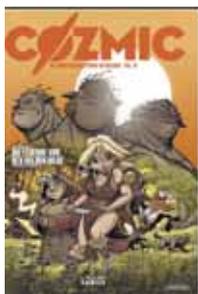
Die Mitarbeit von Michael Wehren im Redaktionsteam hat neben einer inhaltlichen Belebung auch zu einer gewissen Straffung und Konzentration auf das Wesentliche geführt – dass dabei die Bibliografie mit den neu erschienenen Science-Fiction-Werken des vorigen Jahres weggefallen ist, erscheint nach diesem gelungenen Testlauf verschmerzbar.



● SF & FANTASY IN DEN MEDIEN

Dieser Verlagswechsel hat geklappt: Die von **Michael Vogt** und **René Moreau** seit 2019 betreute Hardcover-Comic-Anthologie-Reihe »COZMIC« erscheint mit Ausgabe 10 im Verlag Kult Comics (ISBN 978-3-96430-488-9, 96 Seiten). Geblieben sind (bislang) Umfang und Format – und natürlich die inhaltliche Qualität. Weggefallen sind redaktionelle Sparten und Sekundärtexte – also volle Konzentration aufs Wesentliche.

Diesmal in der »phantastischen Comic-Anthologie«: Den Aufmacher liefert die Bildgeschichte »Alfhilda – Die Legende von der Wilden Hilde«, für die **Falko Kutz** und **Frank Cmuchal** verantwortlich zeichnen. Danach folgen zehn weitere Comics, u. a. von **Frauke Berger, Jan Hoffmann, Victor Boden, Andreas Tolxdorf** und **Ingo Lohse**, der mit »Mela Nova« den sechsten und abschließenden Teil seiner »Mela«-Saga beiträgt. Drei Seiten »COZMIC-Art« und die Kurzbiografien der Künstler*innen runden die aktuelle »COZMIC«-Ausgabe ab. Schade, dass die nächste Nummer wohl erst in einem Jahr fällig ist.



Mitte Juni 2025 flutschte die 36. Ausgabe von *NOVA* (p.machinery, ISBN 978-3-95765-456-4, 156 Seiten) aus einem der gerade angelieferten Buchpakete. Das aktuelle »Magazin für spekulative Literatur« (redaktionell betreut von **Marianne Labisch** und **Dominik Irtenkauf**) ist etwas schlanker als gewohnt, enthält aber gleichwohl neun lesenswerte Kurzgeschichten, u. a. von **Gabriele Behrend, Achim Stößer** und **Frank Lauenroth**, wie immer stimmungsvoll illustriert, u. a. von **Frank G. Gerigk, Jaana Redflower** und **Chris Schlicht**.



Im Sekundärteil gibt es dann, neben einer Erinnerung von **Dieter von Reeken** an den »Raumfahrt-Professor« **Hermann Oberth**, ein Interview mit dem Nobelpreisträger Prof. Dr. **Joachim Frank**, von dem einige Seiten vorher (wie durch Zufall) eine Science-Fiction-Kurzgeschichte zu lesen war. Den Abschluss bilden Nachrufe von **Jörg Weigand, Marianne Labisch** und **Rüdiger Schäfer** auf den kürzlich verstorbenen **Rainer Schorm**, der zudem das Titelbild von *NOVA 36* schuf.

Ach Kinder, wie die Zeit rennt! **Albert Einstein** und seine Theorie der Dilatation eben jenes physikalischen Phänomens des vierdimensionalen Raums lässt sich nirgendwo besser beobachten als in der Redaktionsarbeit am »update«. Noch bevor ich mich völlig ausgelaugt zurücklehnen kann, wirft p.machinery noch schnell seine *NOVA 37* (ISBN 978-3-95765-479-3) in den Ring. Glücklicherweise konnte ich mich wegducken, denn mit 444 Seiten stellt dieses Paperback einen neuen Rekord auf. Die umfangreichste *NOVA* ever hat nicht nur ein tolles Umschlagbild von **Omar Sahel**, sondern auch wieder Farbbilder vor jeder Geschichte (u. a. von **Gabriele Behrend, Uli Bendick, Mario Franke, Frank G. Gerigk, Detlef Klewer, Achim Stößer** und **Maximilian Wust**).



Den Umfang erklärt die Story-Redakteurin **Marianne Labisch** damit, dass auf die Ausschreibung zum Thema »Intelligenz, abseits von KI« so viele hochklassige Geschichten eingingen wie nie zuvor. Mit 29 Kurzgeschichten stellt das »Line-up« eine weitere Herausforderung, weshalb an dieser Stelle völlig subjektiv nur **Christian Endres, Wolf Welling** und **Jörg Weigand** genannt werden. Natürlich gibt es auch noch die von **Dominik Irtenkauf** betreute (und überwiegend gefüllte) Sekundär-Abteilung, in der u. a. **Thomas Ballhausen** den Künstler **Moebius** unter KI-Gesichtspunkten neu liest.

So! Jetzt seid ihr dran, liebe Leser*innen – ich hau mich hin.

Auch für 2026 gibt es im Verlag Torsten Low wieder einen Science-Fiction-Kalender im DIN-A3-Format, der seine Besitzer gleich doppelt glücklich macht. Unter dem Titel »Science Fiction Art & Kalendergeschichten 2026« (Spiralbindung, Foliendeckblätter vorne und hinten) sind 13 Farbbilder von **Uli Bendick** und **Mario**

Franke für das Kalendarium versammelt sowie genauso viele Kurzgeschichten und Schwarz-Weiß-Illustrationen vorhanden, die auf der Rückseite jedes Monatsbilds abgedruckt sind.



Die Geschichten, die den Jahreslauf 2026 verkürzen helfen, stammen von **Gabriele Behrend, Christian Endres, Verena Jung, Detlef Klewer, Axel Kruse, Thorsten Küper, Susann Obando Amendt, Nicole Rensmann, Ansgar Sadeghi, Michael Schmidt, Karla Weigand, Jörg Weigand** und **Werner Zillig**. Auch wenn dieses »update« erst Anfang 2026 erscheint, sollte es beim Verlag doch noch Restexemplare geben. Eine Anfrage lohnt sich in jedem Fall: Die Bilder und Geschichten behalten ihren Wert!

Bereits im Sommer 2025 erschien die Ausgabe 14 von *Queer*Welten* (Ach je Verlag, ISBN 978-3-94772-093-4, kartoniert), dem queere feministischen Science-Fiction-&Fantasy-Magazin von **Judith Vogt, Heike Knopp-Sullivan** und **Lena Richter**.



Auf 110 Seiten finden wir fünf Kurzgeschichten, u. a. von **Kai Weidemann** und **Katja Rocker**, einen Essay von **Dr. Marie-Luise Meier** über »Das ungenutzte Potenzial der (literarischen) Apokalypse« und 16 Mikrotexzte zum (passenden) Thema »Nach dem Ende ...«. Das wieder sehr ansehnliche Titelbild ist von **Mari**, die Redaktion trägt das ihre bei, indem sie ein Vorwort und den beliebten »Queertalsbericht« abliefern.

Es war wie immer ein Vergnügen, das DIN-A5-Heft durchzulesen – es öffnet so viele Wege und Sichtweisen, die anderswo ungesehen oder verschlossen bleiben. Und mit etwas Glück liegt bei Erscheinen dieser *phantastisch!* bereits Ausgabe 15 in den Regalen (bzw. ist beim Verlag lieferbar).

Mit einer eiskalten Mischung aus »Der Herr der Ringe«, »Game of Thrones« und »The Day After Tomorrow« auf dem Titel begrüßt das Heft 6 von *Weltenportal* (Ausgabe 09/2025) seine Leser*innen. Das von **Christopher Grimm** und **Sarah Lutter** herausgegebene Magazin hat unter seinem von **Detlef Klewer** umlaufend illustrierten Hochglanzumschlag 120 randvoll mit Erzählungen, Artikeln und Comics gefüllte Seiten zu bieten.



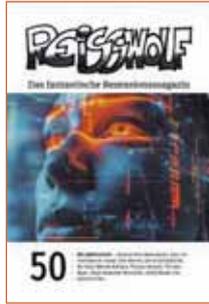
Die Geschichten stammen u. a. von **Yvonne Tunnat, Ulf Fildebrandt** und **Jamie-Lee Campbell**, die Artikel u. a. von **Udo Klotz** und **Jol Rosenberg**, die Comics von **Maximilian Wust** und **Detlef Klewer**. Dazu gibt es Interviews, Rezensionen, Leseproben und das üblicherweise Editorische. Spannender Nebenschauplatz: Die Illustrationen zu den Erzählungen stammen zwar noch überwiegend von »realen« Künstler*innen (u. a. von **Timo Kümmel** oder **Frank G. Gerigk**), sind jedoch inzwischen teilweise mit KI-Unterstützung erstellt (und dankenswerterweise auch gekennzeichnet) – ohne dass ein allzu großer Unterschied erkennbar wäre (subjektiv: für mich). Es bleibt abzuwarten, ob eine solche Kennzeichnung demnächst auch bei den Sach- und Prosa-Texten erforderlich wird. Großartiges Heft jedenfalls, was die Spannung auf die im Editorial angekündigten Änderungen im nächsten Jahr/Heft zusätzlich erhöht.

Das von **Michael Haitel** 2023 »reaktivierte« Fanzine *REISSWOLF* (p.machinery, jeweils ca. 40 Seiten) hat innerhalb kürzester Zeit seine erste Jubiläumsnummer erreicht: Im Sommer 2025 konnte der stolze Herausgeber das Erscheinen der Nummer 50 vermelden!

Aus diesem Anlass gab es, abweichend vom sonst üblichen, einmal keine Buchbesprechungen zu lesen, sondern neun Interviews mit Autor*innen, deren Bücher im Verlag p.machinery erschienen sind oder mit dem Verlag zusammenarbeiten. Das ist durchaus kurzweilig und eine gute Ergänzung zu jenen Bänden, in denen es nur knappe Informationen zu den jeweiligen Verfasser*innen gibt.

Das »fantastische Rezensionmagazin« hielt jedoch nur kurz inne; seither sind bereits einige weitere Ausgaben erschienen. Alle Hefte können im Internet kostenlos heruntergeladen werden, es gibt jedoch auch eine auf 20 Exemplare limitierte Druckversion (Anfragen zum Preis bitte beim Verlag).

Das Phantastik-Magazin mit dem ungewöhnlichsten Format ist derzeit eindeutig *Deadalos* (p.machinery, ISBN 978-3-95765-483-



0), herausgegeben von **Michael Siefener**, **Ellen Norten** und **Andreas Fieberg**.

Auf 80 Seiten, doppelspaltig im Hochformat, bringt der »Story-Reader für Phantastik« diesmal acht neue Gruselgeschichten deutschsprachiger Autor*innen (darunter **Michael Tillmann**, **Horst-Dieter Radke** und **Johanna Dab**) sowie in der beliebten Sparte »historische Ausgrabung« die Kurzgeschichte »Die Mumienhand« des Wiener Publizisten **Karl Rosner** (1873–1951), dessen Vita **Robert N. Bloch** im Anschluss beisteuert. Illustriert wird das Ganze wie immer mit Schwarz-Weiß-Bildern »aus alten Werken«. Einzig das farbige Titelbild von **Arthur Rackham** wird im Heft nachgewiesen. Wie die Herausgeber*innen in ihrer Einleitung mitteilen, wechselt *Deadalos* mit der nächsten Ausgabe den Verlag. Viel Glück dabei.



Markus K. Korb

»Finstere Stadt 1 – Sourcecode«

Verlag Torsten Low, 2023, 244 Seiten

ISBN 978-3-96629-032-6 / 14,90 Euro

»Finstere Stadt 2 – Mainframe«

Verlag Torsten Low, 2025, 368 Seiten

ISBN 978-3-96629-049-4 / 16,90



Mit seinen Romanen über die Finstere Stadt begibt sich Markus Korb erstmals auf das Gebiet des Cyberpunks. Wir befinden uns irgendwo jenseits des Jahres 2055, nicht weit von Hong Kong entfernt. Die Finstere Stadt wird vom Triaden-System der Drachen beherrscht. Das »WWW« ist der Anderswelt, dem Cyberspace, gewichen. Fast jeder Bewohner verfügt über ins Gehirn implantierte neuronale Cybernetzwerke, die nahezu alle Sinne »optimieren« können. Die Sucht nach immer stärkerer Optimierung kann allerdings auch im Wahnsinn enden. Augmented Reality (AR) und Wirklichkeit vermischen sich derart extrem, dass kaum noch ein Unterschied feststellbar ist.

Verschiedenste Agenten der Drachen untersuchen diverse Vorkommnisse, die den Geschäften der Triade im Weg stehen könnten. So sucht Sheng Zao – »das Ohr« – nach einem virtuellen Virus. Ein Unbekannter verwandelt AR-Software in eine Horrorshow. Hat etwa der größte AR-Anbieter, die THC (Transhuman Corporation), etwas damit zu tun? Shengs Recherchen führen ihn in die Kanalisation unter der Stadt. Irgendwo soll sich hier eine geheime Unterkunft für Geschändete und Verhasste befinden. Der Anführer der Drachen, Dragon Kong, erteilt dem Agenten Bizo – »die Nase« – den Auftrag, jene geheime »Zuflucht« zu finden. Seine beschwerliche Reise führt ihn schließlich zu einem gewaltigen Kubus, auf dem verschiedenste Schwerkräftfelder herrschen. Eine Art Escher-Stadt, die man in allen Richtungen durchwandern kann. Verschiedenste Wächter, darunter ein Minotaurus-Cyborg, lassen die Erkundung zu einem gefährlichen Auftrag werden.

Ein weiterer Agent, Choan, »die Faust«, ist ein kybernetisch veränderter Delfinmensch. Er macht sich auf die Suche nach einer abgelegenen Vulkaninsel. Hier soll der Hersteller des Minotaurus Cyborg einen geheimen Stützpunkt haben. Choan entdeckt hier das Herzstück des Metaverse oder des Cyberspace, das von der THC betrieben wird. Der Agent enthüllt dabei auch ein düsteres Geheimnis des Tech-Giganten. THC verfolgt einen Plan, der nicht nur die Drachen, sondern die gesamte Menschheit bedroht.

Korb zeichnet in seinem Auftaktband eine zutiefst düstere, übertechnisierte Welt, in der mehr und mehr KI die Vorherrschaft gewinnt. Der vermeintliche Segen der diversen augmentierten Software- und Hardware erweist sich als eine gefährliche Gratwanderung, die den Verlust von Menschlichkeit, Wahnsinn oder sogar den Tod bedeuten kann. Die Welt wird von kriminellen Kartellen beherrscht, das Gesetz des Stärkeren, des Skrupelloseren, gewinnt. Schwache, ehrliche, mittellose Individuen fallen gnadenlos durchs Raster. »Werde Teil der korrupten Gesellschaft oder krepriere!«, lautet die schlichte brutale Devise.

Im zweiten Teil der Serie dreht sich alles um den Kampf diverser Gruppen gegen die übermächtige THC und eine offenbar eigenmächtig agierende »Wilde KI«. Das Drachen-Syndikat schließt sich mit den Puristen zusammen, einer total technologiefeindlichen Vereinigung. Ihr Weg führt sie nach Dubai, wo eine KI namens MOTHER nach dem Ende des Erdöl-Booms die komplette Infrastruktur einer nahezu entvölkerten Stadt regelt. Mit Hilfe eines Wissenschaftlers namens Neru gelingt den Söldnern eine Kommunikation mit der KI. MOTHER hat ein eigenes Bewusstsein und erläutert ihnen, dass nicht alle KIs derart menschenfeindlich eingestellt sind wie die KI der Finsteren Stadt. Sie will ihnen sogar im Kampf gegen die »Wilde KI« beistehen.

Eine Abordnung von Puristen und Triaden-Agenten begeben sich nach New Orleans, um bei der dortigen Triaden-Anführerin, der Voodoo-Queen, Unterstützung im Kampf gegen THC zu erhalten. Um in die innere Struktur von THC eindringen zu können, benötigt man spezielle »Cyber-Runner«

und die Queen verfügt weltweit über die besten. Die Voodoo-Queen stimmt dem Deal zu; im Gegenzug müssen ihr die Söldner aber zuvor einen Voodoo-Stab wiederbeschaffen, den ein Cyberpsycho gestohlen hat. Die Suche danach führt die Gruppe tief hinein ins Cajun-Gebiet.

In der Zwischenzeit sucht eine andere Delegation aus den Drachenagenten Sheng Zao (»das Ohr«), Tao (»das Auge«) und anderen in Las Vegas den Puristen-Chef von Nordamerika auf, um ein Bündnis zu schmieden. Alvin Lee, der seit einem Drama mit der holografischen Simulation seiner verstorbenen Tochter der Cyber-

Welt abgeschworen hat, bekämpft nur zu gern alles, was mit Technik und KI zu tun hat. Die Phalanx der Widerstandskämpfer steht, doch die Macht des Feindes ist ungewiss.

Während Teil 1 an Ridley Scotts »Blade Runner« und William Gibsons »Neuromancer« erinnert, finden sich im zweiten Teil Bezüge zu Steven Lisbergers Film »Tron«, der »Otherland«-Reihe von Tad Williams und Richard Fleischers »Soylent Green«. Korbs Cyberwelt ist somit ein höchst komplexer, größtenteils nihilistischer Ausblick in eine nicht mehr ferne Zukunft. Zwei Mankos müssen aber erwähnt werden: In Teil 1 kommt es zu einer derartigen Überfrachtung mit Cyber-Gimmicks, dass kaum eine Seite ohne die Vorstellung einer Technologie und deren Erläuterung auskommt. Dieses Zuviel des Guten führt bei der Lektüre schnell zu einer Ermüdung und Abstumpfung. Weniger wäre hier eindeutig mehr gewesen. Diesen Fehler begeht der Autor in Band 2 nicht, hier herrscht vor allem Action vor. Doch leider werden zahllose Kampf-, Flucht- und Verfolgungsszenen derart detailliert beschrieben, dass genau der gegenteilige Effekt von Unmittelbarkeit oder Geschwindigkeit entsteht. Das wiederholte »Breitwalzen« diverser Szenen führt zu einer literarischen Zeitlupe, was die Lektüre zunehmend anstrengend werden lässt. So verlässt der lesende Cyberjunkie Korbs Finstere Stadt mit gemischten Gefühlen, wartet aber neugierig auf den Abschluss dieser ungewöhnlichen Trilogie. Es bleibt nur zu hoffen, dass es für uns nicht ganz so schlimm kommen wird.

Andreas Wolf

Microstory

Leserbrief

Von Volker Dornemann

»Liebes *phantastisch!*-Magazin! Ich finde euer Heft total klasse! Besonders gut gefallen mir die Microstorys von Volker Dornemann. Wo nimmst du nur all die verrückten Ideen her? Besonders die letzte Story war schräg: »*Leserbrief*«. Ich frage mich, wie ...«

Hastig klappte Klaus Bollhöfener seinen Laptop zu. Diese Mail ... was war das, verdammt? Ein Paradoxon? Schwarze Magie?

Dann dämmerte es ihm.

Er schaute auf den Kalender.

Na klar. Murreltag.

GALAKTISCHER ZUSTELLDIENST.

NA JA, ES GIBT SCHLIMMERE AUFRÄGE.

DA WOLLEN WIR DOCH MAL SEHEN.

HIER STEHT NUR 1-0-0.

100 ASTEROIDEN ...

FÜR MICH?

DAS IST BINÄRCODE.

EIN SELTSAMER TAG

AUTOR: OLAF BRILL · ZEICHNER: MICHAEL VOGT

EPISODE 100

SIE MÜSSEN RÜBER ZUR 4.	<i>DING DONG!</i>	ERWARTEN SIE POST??	PIEP!	PIER PIEPI!	NICHT KIRRE WERDEN!	DER NÄCHSTE!	
<i>BIMMEL!</i>	HIER IST GESCHLOSSEN!	FÜR SIE?	HÄH?	ZAHLEN-PORNO?!	BLOSS WEG HIER!	DAS VOGEL-HAUS!	<i>PIEP!</i>	
KRÄH, KRÄH.	SIE SIND NR. 4, JA?	KRÄH?	KRÄÄH?	LIMPE	NA GLUT!	... VERSUCHS WOANDERS.	<i>KLOPF KLOPF</i>	
<i>PAS POUR MOI!</i>	NJET.	ENOH!	GLURBEL!	X	X	X	0101-1000	
X	X	X	X	GRWOC!	HM.	HM...	HM!	
X	BLUB.	X	X	X	MAMA?	X	X	
X	X	ZEHNCHEN!	X	OH...	X	X	X	
X	X	X	X	X	X	X	X	
X	X	DIE SENDUNG STELL ICH MORGEN ZU!	'N ABEND, MASCHINCHEN!	OHA!	DA IST JA ENDLICH MEINE NUMMERN-ZEITSCHRIFT!			

BRILL & VOGT

Nach dem Schattenfall

Eine Story von Michael Marrak

© Günter Puschmann

Nun, wie soll ich Euch die Gedankenbank beschreiben?

Als einen Ort des mentalen Aderlasses? Als einen Ort der Entmenschlichung? Als Schlachtbank der Reminiszenz?

Letzteres liegt der Wahrheit zweifellos am nächsten, obwohl dem Protektorat zufolge nie Blut fließt.

Für jeden, der erstmals freiwillig in einem Kollektor liegt, ist der Prozess eine Grenzerfahrung. Für jene, die Gedankenschulden zu tilgen haben oder gar »mit technischer Unterstützung« in die Tanks verbracht werden, ist es eine Horrortortur.

Wozu die Schatten unsere Erinnerungen brauchen, weiß ich nicht. Vielleicht pflegen sie irgendwo im Verborgenen ein Archiv unseres kollektiven Bewusstseins, dessen Studium es ihnen erlaubt, menschlicher zu wirken. Vielleicht bereitet es ihnen aber auch einfach nur Freude, uns in den Tanks beim Dahinsiechen zuzusehen. Misanthropie muss nicht unbedingt eine exklusive Errungenschaft *unserer* Welt sein.

Die Bank der Stadt, in der ich lebe, ist ein finsterner Monolith, dessen Fassade nur von einem einzigen großen, zentralen Fenster aufgebrochen wird. Der Raum hinter diesem architektonischen Zyklopenauge liegt immer im Dunkeln. Während ich auf der Straße in der Menschenschlange stehe und darauf warte, eingelassen zu werden, bilde ich mir oft ein, Silhouetten hinter der Scheibe wahrzunehmen. Schatten, die auf uns herabblicken, sich an unserem Anblick ergötzen und sich über unsere Schicksalsergebenheit lustig machen. In Wirklichkeit kann man hinter der Scheibe überhaupt nichts erkennen, weil sie so schwarz ist wie die Nacht.

Die Fassade des Gebäudes ist nahezu makellos, ohne Risse, Löcher oder Ruß. Die wenigen Narben in seinen Außenmauern zeugen

von Protestaktionen und kleineren Aufständen. Die Regenten bezeichnen den finsternen Monolithen verklärend als »Haus der Ernte«. Ich nenne es »Seelenfresserin«.

Es gibt zwei offizielle Eingänge: Einen für sogenannte Wohltäter, also jene, die keine Schulden haben und die Bank aus freien Stücken besuchen, um ihre Gedanken gegen Essensmarken oder Privilegien einzutauschen. Der zweite Eingang, vor dem in der Regel eine wesentlich längere Menschenschlange wartet, ist für die Debitoren. Jene, die sich etwas zu Schulden kommen ließen und zu Tages- oder gar Wochensätzen verurteilt wurden.

Gedankenschulden zu machen oder gar anzuhäufen, ist die einfachste Sache der Welt. Es genügt ein falscher Blick, eine falsche Handlung, ein falsches Wort. Eine Verurteilung durch ein Gericht gibt es nicht. Jeder Paladin, jeder Büttel und jeder Dromknecht ist Kläger und Richter zugleich. Es gibt auch keine formulare Bestätigung des Delikts oder gar eine Akte zur Einsicht. Jeder Angeklagte und Verurteilte hat sich über seine Verbindlichkeiten dem Protektorat gegenüber stets bewusst zu sein und selbst dafür zu sorgen, über seine Gedankenschulden Buch zu führen.

Beide Pforten erreicht man über eine breite, neunstufige Freitreppe auf der Frontseite der Bank, die auf eine von Säulen getragene Kolonnade führt. Aus der Ferne gleich sie einem sadistisch grinsenden Maul, hinter dem die Menschen verschwinden.

Es ist ein offenes Geheimnis, dass noch ein dritter Eingang existiert: Oben auf dem Dach, für die schwarzen Engel und all jene, die am Ort ihrer Verfehlung in verschärften Gewahrsam genommen werden, weil sie sich entweder uneinsichtig zeigen oder sogar physischen Widerstand leisten. Es ist der Eingang für jene Unglücklichen, die von

den Schattenkuben angeliefert werden – in Säcken oder Kisten, in Ketten gelegt oder nahezu komatös.

Die beiden Eingänge auf der Frontseite des Gebäudes öffnen sich in Intervallen. Bewegungssensoren sorgen dafür, dass an jedem Portal jeweils nur eine einzige Person die Bank betritt, woraufhin die Pforte sich wieder schließt. Im Regelbetrieb vergeht etwa eine Minute, dann öffnet sie sich für den nächsten Delinquenten.

Hinter dem Eingang für die »Spender aus freien Stücken« liegt eine fünf Schritte lange Schleuse, die vor einem Sicherheitsschott endet. Daneben ist eine Gegensprechanlage in die Wand eingelassen, an der man unaufgefordert sein Anliegen vorzutragen hat. Aus dem integrierten Lautsprecher erklingt jedoch nie eine Antwort, eine Anweisung oder eine Bestätigung. Hat man seine persönliche Spenderchiffre vergessen oder eine falsche oder unvollständige Identität angegeben, wartet man rund zwei Minuten lang in der Schleuse. Dann öffnet sich in der gegenüberliegenden Wand ein Durchlass, und man gelangt durch eine Passage wieder ins Freie. So wird es dem Spender ermöglicht, sich vor dem Gebäude erneut in die Schlange der Wartenden einzureihen – sofern man die Bank freiwillig besucht.

Für das außerplanmäßige Öffnen des Korridors und die Gefälligkeit der Bank, aus der Schleuse direkt wieder ins Freie zu gelangen, wird das Schuldenkonto des Spenders mit zwei Gedankentagesätzen belastet.

Hat dieser seine Identität und sein Anliegen zur Zufriedenheit der Bank deklamiert, öffnet sich die reguläre Schleuse. Dahinter liegt jedoch weder eine Lobby noch ein Vestibül, sondern ein weiterer leerer, enger Korridor, der zu einem Lift führt. Seine Kabine ist kaum einen Quadratmeter groß



© Privat

Michael Marrak, geboren 1965, studierte Grafik-Design in Stuttgart und trat Anfang der Neunzigerjahre als Autor, Herausgeber und Anthologist in Erscheinung.

Nach einigen Jahren als freier Illustrator widmet er sich seit 1997 hauptsächlich dem Schreiben und wurde für seine Romane, Erzählungen und Covergrafiken mehrfach mit dem Deutschen Phantastik Preis, dem Kurd Laßwitz Preis und dem Deutschen Science Fiction Preis ausgezeichnet. Übersetzungen seiner Texte erschienen in Frankreich, Griechenland, Russland, China und den USA. Für sein 2017 erschienenes Opus Magnum *Der Kanon mechanischer Seelen* erhielt er den auf der Leipziger Buchmesse vergebenen SERAPH.

Michael Marrak lebt und arbeitet als freier Schriftsteller und Illustrator in Schöningen am Elm, der ältesten Stadt Niedersachsens und selbsternannten »Stadt der Speere«.

und für die Beförderung einer einzigen Person konzipiert. Eine Transportmaschinerie, mehr nicht. Es gibt kein Etagentableau, keine Tasten und keine Schilder, nur ein Deckenlicht. Ob es aufwärts oder abwärts geht, sagt einem allein das Gefühl. Die Gedankentanks der freien Spender befinden sich in den oberen Geschossen, alle anderen in den unteren. Bewegt sich die Kabine wider Erwarten nach unten, hat man ein Problem, von dem man bis zu diesem Moment womöglich noch nichts wusste. Ein automatisch erstellter Aktenverweis vielleicht, die stumme Meldung eines Drom-Knechts oder eine von den Schattenkonen aufgezeichnete Unterhaltung. In diesem Fall hilft nur noch beten, doch sollte man dies in aller Stille tun. Die Wände der Liftkabinen sind mit Schallrezeptoren versehen, und irgendwo im Gebäude sitzt irgendjemand oder irgendetwas, ohne je ruhen zu müssen, und lauscht sehr aufmerksam in diese Stille hinein.

Gleitet die Lifttür in einer der oberen Etagen wieder auf, blickt man in einen neuen, stockfinsternen Korridor, dessen Deckenbeleuchtung erst aufzuleuchten beginnt, nachdem man aus der Kabine getreten ist. Dann findet man sich am Anfang eines schmucklosen Flurs wieder, der schnurgeradeaus führt und an einer Wand zu enden scheint. Erst auf den letzten Metern erkennt man, dass er im rechten Winkel um die Ecke führt – mal nach links, mal nach rechts, je nach Schicht und Frequentierung.

Unmittelbar hinter der Ecke schwebt ein gläserner Kubus im Korridor, der von einem unsichtbaren Krafffeld getragen wird. Es verhindert, dass ein Delinquent an ihm vorbeischlüpfen kann. Ohne Paraphe und quitierten Passierschein geht es hier nicht weiter.

Im Innern der Glaskabine sitzt ein Regentenbüttel, der die Anwesenheitsberechtigung jedes Spenders ein letztes Mal prüft. Auf Hüfthöhe der Konstruktion befindet sich eine schmale Durchgabemulde, unter der ein hölzernes, auf Besucherseite von zahllosen Paraphen zerfurchtes Quittierbord angebracht ist.

Der Büttel, der an meinem letzten Spendentag im Glaskasten saß, war ein kümmerlicher Greis mit schlohweißem Haarkranz und Sehkraftverstärker, der von einem Lederstirnband gehalten vor seinen Augen hing. Er trug einen grauen Overall ohne Hierarchie- oder Dienstgradabzeichen. Lediglich ein Namensschild verlieh ihm ein wenig Würde.

Im Grunde sehen alle Kontrolleure der Gedankenbank gleich aus. Mal ein wenig älter, mal ein wenig jünger, doch allesamt schon zu gebrechlich, um mehr als ein Formular und einen Stempel heben und ein paar Sätze mit dem Spender wechseln zu können. Auf dem kleinen, silbernen Kunststoffschild an der Brust des Mannes, der mir im Glaskubus gegenüber saß, stand Bläuling. Ob es sein Name oder lediglich eine abwertende Adelsbezeichnung der Regenten war, weiß ich nicht.

Ich bin mir sicher, dass das, was die Spender im Erdgeschoss ins Schleusenmikrofon sprechen, in irgendeiner Weise an die Passagenkontrolleure übertragen wird, denn der Greis im Glaskubus hatte das für mich gefertigte Durchlassformular bereits vor sich liegen. Nachdem ich an die Kabine herangetreten war, schob er es grußlos in die Mulde und deutete auf einen angeketteten Stift, der auf dem Quittierbord lag. Sämtliche Passierscheine der Gedankenbank sind maschinenverfasste Gelöbnis-Chimären, die vom Spender nur noch unterzeichnet werden müssen. Auf ihnen findet sich keine Standardklausel, sondern eine Eidesformel, die für jeden, der die Durchlasskriterien erfüllt hat, neu generiert wird. Auf dem Formular meines letzten Besuchs stand:

Hiermit versichere ich der Bank des kosmischen Equilibriums an Eides Statt, dass ich weder den Geist eines Ghuls noch den eines Kronan oder einer Bene Sair in mir trage, um den Kollektor zu infizieren. Mit meiner Paraphe bestätige ich, dass sich meine Gedankenspende gegen mich richten wird, falls sich dieser Schwur unter blauem Licht als Lüge entpuppt.

Ich unterschrieb das Formular und legte es zurück in die Mulde.

»In Ordnung«, befand Bläuling, nachdem er meine Unterschrift geprüft und mit einer archivierten Version verglichen hatte. Er griff sich einen der vier neben ihm hängenden Stempel und erteilte dem Dokument die Absolution. IN ORDNUNG, prangte daraufhin in roter Tinte und leicht verwischt über meiner Paraphe.

»Ihr Passierschein.« Der Kontrolleur legte das Formular in die Mulde. »Und Ihre Schleusenkarte.« Er fügte einen kleinen, blauen Kartonschnipsel hinzu. »Entwerten Sie sie am Drehkreuz und folgen Sie zügig dem für Sie generierten Parcours. Das Korridorium führt sie zu Kollektor 144 auf Etage 5. Der Türcode lautet 909, Ihre Spendenchiffre ist die 8755. Legen Sie in der Kollektorkammer Ihre Kleidung ab und halten Sie sich an die Anweisungen auf der Wandtafel. Begeben Sie sich unverzüglich in den Tank. Nach Eingabe der Chiffre startet automatisch die Spendenzeituhr. Vermeiden sie im Inneren des Kollektors Selbstgespräche, unzüchtiges Verhalten und Geräusche über 12 Dezibel. Unterdrücken Sie Flatulenzen und urinieren Sie nicht in das Extraktkonzentrat. Danke, dass Sie dem Protektorat mit Ihren Gedanken dienen werden, und auf Wiedersehen.«

Er drückte auf eine gelb leuchtende Taste neben der Mulde, woraufhin das Krafffeld erlosch.

Ich nahm den Passierschein und die Karte an mich und schlüpfte an der Kabine vor-

bei. Der dahinterliegende Korridor endete nach wenigen Metern vor dem erwähnten Drehkreuz.

Beim Entwerten der Schleusenkarte warf ich einen Blick zurück zur Glaskabine. Bläuling hatte den Kopf gesenkt und kauerte reglos auf seinem Stuhl, wie ein Roboter im Bereitschaftsmodus. Ich weiß nicht, wie oft er und seinesgleichen die Litanei der Passierinstruktionen täglich runterbeten. Es ist ein Monolog, der lediglich 111 Worte umfasst. Keine 111 verschiedenen Worte wohlgermerkt, sondern *summa summarum*. 111 Worte, die der Kontrolleur pro Spender zu verlieren hat. Stunde für Stunde, Tag für Tag, Jahr für Jahr. 111 Worte. Mehr gebietet das Passageprotokoll nicht.

Lediglich ein einziges Mal hatte sich einer der Büttel mir gegenüber zu mehr als den regelmäßig vorgetragenen Instruktionen hinreißen lassen. Als ich ihn gefragt hatte, ob er selbst schon einmal Erinnerungen geopfert habe, war er aus dem Konzept geraten. Einen Moment lang hatte er auf den vor ihm liegenden Passierschein gestarrt, fast so, als hätte er nicht mehr gewusst, was er damit anfangen sollte. Dann hatte er die Hand mit dem Stempel sinken lassen, zu mir aufgeschaut und sehr leise gesagt: »Mein Herr, ich glaube, dass unsere Erinnerungen in den Kollektoren nicht wirklich verloren gehen. Sie verstecken sich nur in den Ecken unseres Geistes, wie Schatten, die vor unserem inneren Auge mit der Dunkelheit des Vergessens verschmelzen. Einst waren sie lebendig, doch nun verweilen sie regungslos

in der Stille. Aber sie sind noch da, mein Herr. Ja, sie sind noch da. Manchmal blitzen sie auf, wie vergessene Sterne am Nachthimmel, und ich spüre einen Hauch von Nostalgie, der mich umarmt. Das Fragment eines Liedes, ein leiser Geruch, ein vertrautes Lächeln. Und für einen kurzen Augenblick bin ich wieder dort, wo das Leben mich einst berührt hatte.«

Wir hatten einander angesehen, dann war der Blick des Büttels wieder so ausdruckslos geworden wie zuvor, und er hatte den Passierschein abgestempelt.

Es war eine bemerkenswerte Offenbarung gewesen. Reißt die Schattenschergen allem Gleichmut zum Trotz etwas Unvorhergesehenes aus ihrer Routine und ihren Automatismen, entgleitet ihnen die Selbstkontrolle. Dann fällt die ihnen vom Protektorat verliehene Maske für einen Moment ab, und die Persönlichkeit, die vor ihrem Bütteldasein das Sagen hatte, gibt sich zu erkennen. Der ängstliche und verletzbare Mensch, der sie einst waren – und womöglich immer noch sind.

Öffnet sich die Schleuse hinter dem Drehkreuz, beginnt ein verwinkeltes, klaustrophobisches System aus Korridoren und Treppen. Es ist kein Labyrinth, denn dem Gedankenspender steht nur ein Weg frei. Genauer gesagt: der Weg öffnet sich unmittelbar vor ihm, während dieser die offenen Korridorabschnitte durchschreitet oder die Treppen emporsteigt, und schließt sich hinter ihm wieder. Der gesamte Kern der Bank besteht aus sich horizontal und vertikal bewegenden Wand-, Boden- und Deckensegmenten, die individuelle, kaum mehr als schulterbreite Flure schaffen. Kein freiwilliger Spender oder Delinquent begegnet auf dem Weg zu seiner Kollektorkammer einem andern. Niemals.

Diese Etappe meiner Bankbesuche fürchte ich am meisten. Mehr als das Innere der Gedankentanks und den Absorptionsprozess. Geht es in einer der Warteschlangen vor den Pforten für ungewöhnlich lange Zeit nicht voran, gibt es rasch Geraune, dass es wohl wieder mal Probleme gäbe – mit der Feinmechanik oder dem Arrangement und der Konstellation der mobilen Wände ...

Einige Spender und Delinquenten blieben auf dem Weg zu dem ihnen zugewiesenen Tank buchstäblich »auf der Strecke«. Und nicht selten durften Drom-Knechte und Büttel niedrigen Ranges die Überreste jener Unglücklichen, deren Korridor abrupt zu schmal oder zu niedrig geworden war, von den Wänden abkratzen. Aber derartige Geschichten erzählt man sich nur hinter vorgehaltener Hand. Offiziell funktioniert das Schleusensystem tadellos.

Die Kollektorkammer gleicht in ihrer Ausstattung einer geräumigen Arrestzelle. Es gibt einen kleinen Holztisch, einen Schemel, einen Kleiderhaken und ein zentrales Gebilde, das aussieht, als hätte ein Schat-

tenkonuns ein Ei gelegt. Der einzige Wand schmuck ist das Plakat mit den Verhaltensregeln und den Bedienungsanweisungen, deren Reihenfolge strikt einzuhalten ist. An der Decke über dem Kollektor hängt ein Drom-Knecht mit Bewegungssensoren und einer Rundumkamera.

Ich zog mich aus und hängte die Kleidung an einen Wandhaken. Dann drehte ich mich gemäß Protokoll mit ausgebreiteten Armen langsam im Kreis, so dass der Drom-Knecht sehen konnte, dass ich keine verdächtigen Gegenstände am Körper versteckte. Erst dann entriegelte er den Gedankentank, und aus dem roten Licht an dessen Stirnseite wurde ein blaues.

Ein Kollektor basiert auf dem Prinzip eines historischen Isolationstanks; einer Art Badewanne in einer hermetisch verschließbaren, licht- und schalldichten Kabine, in der man von Außenreizen abgeschirmt schwerelos an der Oberfläche einer konzentrierten Salzwasserlösung treibt. Aufgrund ihrer spezifischen Dichte schwebt man quasi im Innern, ohne die Wände zu berühren. Diese sensorische Deprivation versetzt das Gehirn in einen Thetawellenzustand, irgendwo angesiedelt zwischen Wachen und Schlaf. Das Gefühl für die eigenen Körpergrenzen verschwindet, das Bewusstsein erreicht eine andere Ebene.

Der Kollektor, dessen Verdeck sich wie riesige Käferflügel für mich öffnete, entließ einen Schwall warmer, süßlich parfümierter Luft, die mich angewidert den Atem anhalten ließ. Ich vollbrachte es, den Brechreiz zu unterdrücken, und kletterte in den Tank, wobei ich mich fühlte, als würde ich in ein körperwarmes Bad aus Schweiß und Speichel steigen. Kaum trieb ich auf dem Konzentrat, schlossen sich die Flügel der Apparatur wieder, und es wurde totenstill. Ich führte die letzten Protokollanweisungen aus und gab die Spendenchiffre ein, woraufhin sämtliche Kontrollleuchten im Inneren des Kollektors erloschen.

Während ich in völliger Dunkelheit auf den Beginn der Absorption wartete, dachte ich an den Musterungsprozess unter dem Blick des Drom-Knechts. Immer wieder gibt es unbelehrbare oder wagemutige Spender, die versuchen, Waffen, Werkzeug oder stimulierende Drogen mit in den Tank zu schmuggeln. Womöglich sollen sie ihnen dabei helfen, auf fremde Gedanken zu kommen, um nicht die eigenen opfern zu müssen.

Ich selbst denke während meiner Spendenprozesse oft ans Fliegen. An ein Emporsteigen aus dem Verfall und den rußgeschwärtzten Ruinen. Ich fantasiere davon, wie es wäre, Schwingen zu tragen und mich in die Lüfte erheben zu können; davon, das Elend und die Asche der Stadt einfach unter mir zurückzulassen. Ich denke an Millionen von Dingen, die seit der Revolution nicht mehr existieren. Sollen die Regenten damit anfangen, was sie wollen. Welche Gedanken mir die Bank im Laufe der Jahre tatsächlich abgesaugt hat, weiß ich nicht. Ich erinnere

mich nicht an sie, vermisse sie jedoch auch nicht. Aus dem Kopf, aus dem Sinn.

Aber was, wenn der Passagenkontrolleur recht gehabt hatte und sie tatsächlich noch da sind? Was, wenn die Kollektoren unsere Erinnerungen gar nicht rauben, sondern nach dem Ernten nur in den Tiefen unseres Bewusstseins einsperren, um bei zukünftigen Spendenprozessen mentalen Redundanzen und Wiederholungen vorzubeugen? Irgendwo im Labyrinth unseres Gehirns ist gewiss Platz für eine verborgene Kammer oder ein Gefängnis des Geistes.

Das Geräusch, das den Beginn der Gedankenerte signalisiert, manifestiert sich als tiefes, unangenehmes Summen. Es dringt nicht aus dem Kollektor, sondern erklingt im Kopf des Spenders – womit es das Prinzip der sensorischen Deprivation untergräbt.

Wusstet ihr eigentlich, dass es eine Zeit gab, in der noch keine Nachtglocken geläutet hatten? Es war eine Epoche, in der viele Uhren noch funktionierten und der Strom nicht nur die Schattenresidenzen versorgte. Damals war ich in eurem Alter. Unter der Herrschaft der Schatten geboren zu werden, ist ein äußerst schätziges Erlebnis. Ich wurde 29 Jahre nach der Revolution gezeugt und kenne die Stadt nur als schwarzes Weltenbrand-Labyrinth, das mir in meiner Kindheit endlos erschien. Eine Erinnerung an das Davor gab es nicht. Für mich war es normal gewesen, in der Asche zu spielen, rußgeschwärtzte Mauern mit Kreide zu bemalen und mit Knochen auf Totenschädel zu trommeln.

Da es bereits damals kaum noch ein Haus mit intakten Fensterscheiben gab, war es auch in unserer Wohnung nie vollkommen still. Die Stadt war immer bei mir, in meinen Ohren und in meinem Kopf. Meine Wahrnehmung war untermalt vom Brummen der Schattenkonen und dem Klang der Nebelhörner auf dem Fluss. Meine Wiegenlieder waren die Gesänge der Menschen, die aus den Ruinen herüberwehten, und die fernen Schreie von den Autodafé-Agoren, oder – falls es tatsächlich einmal kurz ruhiger wurde – einfach nur das nächtliche Trippeln, Nagen und Schaben der Ratten im Gemäuer. Die erste Umquartierung, die ich bewusst miterlebte, ereignete sich wenige Tage nach meinem sechsten Geburtstag. Wir mussten, wie Dutzende anderer Bewohner unsere Wohnungen innerhalb von einer Stunde mit dem verlassen, was wir tragen konnten, um anschließend durch nachtdunkle Straßen kilometerweit zu unseren neuen Behausungen gelotst zu werden.

Schon als die Menschen sich auf der Straße zur Kolonne gesammelt hatten, war über uns ein tiefes, monotones Summen aus dem Himmel erklungen. Ich hatte es für die Antriebe von Schattenkonen gehalten, doch nirgendwo über uns einen ihrer Scheinwerfer gesehen, nur Dunkelheit. Und während ich in die Wolken gestarrt hatte, hatte es begonnen, Autos zu regnen – Dutzende, bald

Hunderte, weiter und immer weiter, ohne Unterlass. Aus dem Nachhimmel waren Fahrzeugwracks gestürzt gekommen: Busse, Lastwägen, Motorräder, und womit die Menschen sich einst sonst noch über die Straßen bewegt hatten. Es war ein surreales Schauspiel gewesen. Das Krachen, Dröhnen und Bersten, mit dem sie die Dächer durchschlugen und auf den Boden geprallt waren, hatte mich nächtelang bis in meine Träume verfolgt.

Eine Woche nach unserer Deportation hatte sich dort, wo wir gewohnt hatten, ein mehrere hundert Meter breiter und gut einhundert Meter hoher Berg aus Wracks erhoben. Alles, was seit der Revolution in den Straßen der Stadt und im Umland vor sich hin gerosetet hatte, türmte sich nun an einem einzigen Ort – und tut dies bis heute.

Meine Mutter hatte mir einmal flüsternd erzählt, was es gewesen war, dass die Wracks von den Straßen aufgesammelt und über unserem alten Wohnviertel fallengelassen hatte. Flüsternd deshalb, weil mein Vater es nicht hören sollte. Aber ihre Geschichte hatte selbst geflüstert völlig gruselig und bizarr geklungen. Ich hatte mich geweigert zu glauben, dass derartige Ungeheuer im Dienst der Schatten stehen sollten. Für den Fall, dass sie doch existierten, hatte ich mich gefragt, ob sie das, was sie mit den Autos gemacht hatten, eines Nachts womöglich auch mit Menschen tun würden. Und ob es anderswo, in anderen Städten, womöglich riesige Berge aus Kindern geben würde, die vom Nachthimmel herabgeregnet waren ... Damals hatte ich alles, was geschah, auf mich bezogen und von meiner bescheidenen Warte aus gesehen. Mir war es vorgekommen, als hätten die Regenten uns meinetwegen an den düstersten und trostlosesten Ort der Stadt verschleppen lassen. Das Protektorat und seine Minderwertigkeitsedikte sagten mir nichts. Ich war zu verängstigt, um meine Eltern nach den wahren Gründen für unsere Umquartierung zu fragen. Stattdessen hatte ich gegrübelt, welche Schuld ich auf mich geladen haben mochte, dass wir derart bestraft wurden.

Schattenfall?

Was für ein Schattenfall? Welche Revolution? Welche Regenten, welche Häscher? Wieso durfte ich nicht in Büchern blättern? Unser neues Zuhause erschien mir kälter, feuchter und verheerter, die Sprache seiner Bewohner rauer und unverständlicher. Alles an ihm stieß mich ab. Das Haus war zwar ebenfalls eine Ruine, aber die Wohnung, die das Protektorat uns zugeteilt hatte, zumindest fast vollständig erhalten und seine intakten Bereiche überdacht. Nur wenn es sehr stark regnete und der Wind ungünstig wehte, drang durch einige Fenster, die keine oder beschädigte Scheiben hatten, Wasser durch die Fugen der Bretterverschlüsse. Das meiste strömte allerdings unter einer Tür hervor, die immer verschlossen war, und hinter der ein Zimmer lag, das niemand betreten durfte. Nicht, weil sich

etwas Gefährliches darin eingenistet hatte, sondern weil der größte Teil des Zimmers einfach nicht mehr existierte. Von außen betrachtet sah es aus, als wäre die komplette rückwärtige linke Hausseite vor langem in ein Sinkloch gestürzt, das sich unter dem Haus aufgetan hatte. In Wirklichkeit stammte das Loch von der Bordkanone eines Schattenkonus.

Heute kommt es nur noch selten vor, dass das Protektorat derart drastische Maßnahmen ergreift. In der Regel dann, wenn sich unter einem Haus oder einer Straße etwas Verbotenes verbirgt; eine geheime Kapelle etwa, ein Renegatskeller oder eine Bibliothek.

Was der Konus mit seinem Dauerfeuer seinerzeit unter unserem »neuen« Haus ausgebrannt hatte, habe ich nie erfahren. Das Loch, das hinter der verschlossenen Tür klaffte, war fast dreißig Meter tief. Und das auch nur, weil inzwischen viel Schutt hinabgekippt worden war, um die umliegenden Straßen halbwegs begehbar zu machen. Es ist also gut möglich, dass es ursprünglich doppelt so tief gewesen war.

Hinter dem Haus lag eine schmale, keilförmige Brache, auf der im Herbst weiße Boviste sprießten, von denen manche so groß wurden wie Menschenköpfe. Da ich derart monströse Pilze nie zuvor gesehen hatte, hatte ich sie für riesige Spinnen- oder Schneckeneier gehalten, zumal viele von ihnen innerhalb einer Nacht gewachsen waren. Eine Woche lang hatte ich mich nicht aus der Wohnung getraut, weil ich geglaubt hatte, dass die Kreatur, die die »Eier« gelegt hatte, noch in der Nähe war, um ihr Freigelege zu bewachen.

Die Brache grenzte direkt an die ummauerten Hinterhöfe der Häuser. Wenn ich weit genug ausholte, schaffte ich es von dem unserem aus, einen Stein bis in den dahinterliegenden Graben zu werfen. Jenseits davon erhob sich eine mächtige schwarzgraue Mauer ohne Luken und Fenster. Es gab nur dicke und dünne Rohre, die vom Dach senkrecht in den Boden hinabführten, und die vergitterten Ausgänge zahlloser Lüftungsschächte. Letztere ließen mich vermuten, dass sich hinter der Mauer irgendetwas Monströses, Lebendiges befand. Oder viele kleine lebendige Dinge, jedes davon mit seiner eigenen Lüftung und einem unstillbaren Appetit auf Kinder.

Seit der Nacht, in der die Boviste gesprießt waren, hatte ich mich selbst in unserer Wohnung von etwas Unsichtbarem umlauert und beobachtet gefühlt. Unglücklicherweise teilten meine Eltern diese Metaphobie damals nicht. Vielleicht versuchten sie aber auch nur, es vor mir und unserer Nachbarschaft zu verbergen, aus Angst vor Repressalien des Protektorats. Sie hätten in eine noch marodere Ruine umquartiert werden oder gar mich selbst verlieren können, an ein Mentalkalibrierungsinstitut oder an die Entflausungsanstalt, ein berüchtigtes Depot der Gedankenbank, wo mir die Hirngespinnste

aus dem Kopf gesaugt werden würden. Es gibt etliche Gedankenanomalitäten, die von den Regenten missbilligt werden. Schattenwahn ist nur eine davon. Andere heißen Limonität, Theismanie oder Morbus Azur, eine in ihren Augen krankhafte Sehnsucht nach einem wolkenlosen, blauen Himmel.

Da meine Verfassung irgendwann jedoch nicht mehr zu verheimlichen war, gaben mich meine Eltern auf Anordnung des Protektorats kurz vor meinem achten Geburtstag in die Obhut des Mentalkalibrierungsinstituts. Sie hofften wohl, ich würde weit außerhalb ihrer Wahrnehmungssphäre genesen und zu mir selbst zurückfinden, glaubten, ein Pulk von Geistreinigungsmaschinen würde es irgendwie vollbringen mich zu heilen, ohne dass sie dabei zusehen und mit den Erinnerungen an mein Leiden leben mussten.

Es erinnerte mich an die Boviste auf der Brache hinter unserem Haus. Am Abend gab es sie noch nicht, und am nächsten Morgen war das Feld voll davon.

Simsalabim, die Pilze sind da.

Simsalabim, die Flausen sind weg.

Simsalabim, alles ist wieder so wie früher.

Wunder, oh Wunder!

Applaus.

Drei Monate lang sah ich mich im Institut seltsamen Apparaturen ausgeliefert, die von schattenhörigen Quacksalbern bedient wurden, und einer Horde von Aufsehern, die uns behandelten, als gäbe es für jeden von uns eine Gebrauchsanweisung. Das Protektorat nannte uns jedoch nicht Patienten, sondern Iretmethen. Es ist ihre Bezeichnung für psychisch auffällige Menschen, die im Widerspruch zu ihrer Umgebung stehen. Meinen Eltern wurde ein wöchentliches Besuchsrecht eingeräumt, doch meist kam nur meine Mutter, da sich mein Vater mit seinen Krücken nur an wenigen Tagen dazu in der Lage fühlte, eine derart lange Strecke zu bewältigen. Das Essen war schlecht, die Unterkünfte voll Getier, die Betten stanken, und es herrschte ein nächtliches Redeverbot. Ihren Verrat, mich dem Protektorat ausgeliefert zu haben, hatte ich meinen Eltern nie verziehen. Dass sie keine Wahl gehabt hatten, verstand ich nicht. Ein Kind kann die Ereigniskette von Ursache, Wirkung und Konsequenz im Reich der Schatten noch nicht nachvollziehen.

In der neunten Woche meines Aufenthalts bekam ich keinen Besuch, aber niemand im Institut sagte mir, warum. Auch in der zehnten Woche wartete ich vergeblich. Schließlich erzählte man mir, dass es ein Unglück gegeben hätte, und dass meine Eltern nicht mehr kommen würden. Was genau passiert war, habe ich nie erfahren. Auf meine Frage, wann ich denn nun wieder nach Hause gehen dürfe, erhielt ich als Antwort, dass es mein zu Hause nicht mehr geben würde.

In der Nacht nach dieser Offenbarung hatte ich kein Auge zugetan. Stattdessen hatte ich am Fenster meiner Unterkunft gesessen

und in den Himmel gestarrt. Es gab keine Tränen, keine Wut, keine Angst, nichts dergleichen, nur Leere.

Simsalabim, die Pilze sind da.

Simsalabim, das Haus ist weg.

Simsalabim, deine Eltern waren drin.

Was hast du nur für ein Glück, dass du in der Obhut des Protektorats warst ...

Trotz aller Widrigkeiten fand ich im Institut auch eine Verbündete. Sie war fast vier Jahre älter als ich, vier Zentimeter größer – und vier Jahre seltsamer. Ich weiß, dass hört sich absurd an, aber so dachte ich damals über sie. Wir hatten uns nie unsere Namen verraten, sondern wie die Mediziner und das Aufsichtspersonal mit unseren Registrierungsnummern angesprochen. Sie war L-19, ich K-1. Der Buchstabe stand für die Initiale unseres echten Vornamens, die Zahl für die Iretmethen gleichen Namens, welche bisher im Institut behandelt worden waren. Vielleicht hieß L-19 in Wirklichkeit Lydia, vielleicht aber auch Laura oder Lexana.

Die 1 in meiner Nummer hatte sie von Anfang an verblüfft, was wohl der Grund dafür gewesen war, meine Nähe zu suchen, um mich kennenzulernen. Ich war der erste K meines Namens in der Iretmethenhistorie, was bedeutete, dass er entweder sehr selten, sehr ungewöhnlich oder schlimmstenfalls einfach nur sehr peinlich war.

Aus welchem Grund L-19 im Institut war, wollte sie mir nicht verraten. Vielleicht hatte sie Angst, dass ich daraufhin zu viele Fragen stellte oder fremde Ohren mithörten. Alles, was sie in den ersten neun Wochen von sich preisgab, war, dass es irgendetwas mit Berührungen und Visionen zu tun hatte.

Mein traumatischstes Erlebnis während der dreizehn Wochen in den Fängen der Heiler, welche L-19 hinter vorgehaltener Hand »Gedankenschänder« nannte, war jedoch weder die Heilungssitzungen noch die Kalibrierungsverfahren oder gar die Nachricht vom vermeintlichen Tod meiner Eltern, sondern eine Kostprobe der Gabe, über die meine Verbündete verfügte.

Zum Institut gehört ein großer, von hohen Mauern umschlossener Park, durch den ich mit L-19 während des täglichen zweistündigen Freigangs oft spazierte. Unser Lieblingsplatz war eine Bank unter einem gut zehn Meter hohen Gebilde, das ich »Engelsbaum« getauft hatte. Eine treffendere Bezeichnung, die ich allerdings tunlichst für mich behielt, war »*zusammengeschweißter Scheiß mit Flügeln*«.

Ihr dürft euch einen Park der Schatten nicht so vorstellen, wie es einige von euch vielleicht von historischen Fotografien aus der Zeit vor dem Schattenfall kennen. Es gibt keine Sträucher oder Bäume, allenfalls ihre Überreste, und auch Gras sucht man dort vergebens. Manche Dinge wachsen zwar aus dem Boden und sind lebendig, aber es sind keine Pflanzen. Alle von ihnen haben Augen, um zu beobachten, und Ohren, um zu lauschen. Manche sind organisch, manche mechanisch, aber

allesamt dienen sie dazu, die Institutsleitung und somit zugleich das Protektorat wissen zu lassen, ob eine Behandlung positiv anschlägt, stagniert oder nur noch schlimmer wird. Damals führte letzteres in der Regel dazu, dass ich die hoffnungslosen, potentiell unheilbaren Fälle irgendwann nicht mehr im Institut traf oder sah. Sie hatten, um es im Jargon der Schatten-Paladine zu sagen, *die Einrichtung verlassen*.

Als wir an jenem Nachmittag auf der Bank unter dem Engelsbaum saßen, hatte ich längst gespürt, dass sich etwas verändert hatte. Nicht am Baum oder dem Park an sich, sondern an L-19. Sie lächelte oft, aber dieses eigentlich wunderschöne Lächeln hatte bisher nie ihre Augen erreicht. Es wirkte fast, als gehörten sie nicht zu ihrem Gesicht, nicht zu ihrer Seele. An diesem Nachmittag jedoch sah sie mich, während sie lächelte, so durchdringend an, dass ich mir einbildete, sie lese dabei meine Gedanken.

Sie schaute sich nach Aufsehern um, die in der Nähe wachten, dann fragte sie: »Willst du mal die Welt aus den Augen der Schatten sehen?«

Ich starrte sie wahrscheinlich ziemlich verdutzt an.

»Wie meinst du das?«, fragte ich.

»So wie ich es gesagt habe.«

Ich blickte hinauf in die Wolken, als käme die Erleuchtung für ihre rätselhafte Frage von oben.

»Meinst du die schwarzen Engel?«, versuchte ich den Sinn zu erraten. »Die aus den Türen?«

»Nein, nicht die verhüllten Fürsten oder ihre Paladine«, sagte sie. »Ich meine die *wahren Schatten*!«

»Die haben Augen?«

»Nicht solche wie wir. Sie sehen ... *anders*. Aber das ist ja gerade das Gruselige dabei.«

Es gefiel mir überhaupt nicht, wie sie das Wort »Gruselige« betonte, und ich fragte mich, ob ihre seltsame Anwandlung vielleicht das Resultat einer neuen Heilpraktik sein mochte, der sie in den vergangenen Tagen unterzogen worden war. Unschlüssig sah ich ins Metallgeäst des Engelsbaumes. Hatte L-19 dessen eigene Augen und Ohren etwa vergessen?

»Na gut«, flüsterte ich. »Wenn es nicht weh tut ...«

»Vertrau mir«, sagte sie. »Aber du musst stillhalten.«

Ich wollte etwas erwidern, aber aus meiner Kehle kam nur warme Luft. L-19 legte ihre Hände an meine Wangen und beugte sich vor. Ich schielte entsetzt auf ihren heranschwebenden Mund und die sich öffnenden Lippen und hielt den Atem an, dann fühlte ich ihre warme Zungenspitze unter mein rechtes Augenlid gleiten. Nachdem sie das gleiche mit meinem linken Auge gemacht hatte, wick die Berührung ihrer Hände.

»Und jetzt?«, fragte ich mit belegter Stimme.

»Abwarten.« Ich hörte L-19 leise kichern. »Du musst die Augen schon aufmachen«, sagte sie. »Sonst funktioniert es nicht.«

Ich tat es und sah sie an. Ihr Gesicht wurde zu einem seraphischen Ruhepol im Zentrum einer unheimlichen Metamorphose. Die gesamte Umgebung begann sich zu verändern, schien zu fließen und bei jedem Blinzeln die Plätze zu tauschen.

Ich muss das, was seinerzeit im Park geschah, in die Sprache von heute kleiden, denn damals kannte ich keine Wörter für den Schrecken, der um mich herum Gestalt annahm. Alles wurde transparent, die Hüllen und Oberflächen schienen sich aufzulösen und die wahre, darunter verborgene Natur zu offenbaren. Ich bildete mir ein, die Skelette der Mauern zu sehen, die das Areal umgaben, Knochenwände, in denen monströse Herzen dunkles Blut durch ein Geflecht von Adern pumpten. Die Wolken hingegen verwandelten sich in eine wallende graue, träge dahintreibende Fleischmasse. Das Gesicht von L-19 blieb das einzig Vertraute innerhalb des Alptraums, der mich umgab. Ihr leises Lachen war ein bizarrer Kontrast zu den Misstönen der fleischgewordenen Abnormalitäten, die uns umgaben. Während ich das Mädchen anstarrte, verwandelte ihr Körper sich in ein blendend weißes Licht, das heller und heller strahlte und schließlich in einer lautlosen Explosion erstarb.

Ich hatte mir schützend die Hände vors Gesicht gehalten. Als das Licht erlosch und ich die Augen öffnete, war L-19 verschwunden. Halb benommen ob des Geschehens sprang ich von dem Ding auf, in das sich die Bank verwandelt hatte, und stolperte von dem riesigen, wogenden Berg fort, der einmal das Institut gewesen war. Nun sah es aus wie ein gigantisches, aus dem *Abyssos* emporgequollenes Geschwür. Der Schlund, aus dem das formlose Ding brüllte, war so groß, dass ein Schattenkonus darin Platz gefunden hätte. Alles um mich herum pulsierte, kroch umher oder bäumte sich drohend auf, sobald ich mich näherte. Ich konnte keine festen Formen mehr erkennen. Der Engelsbaum zitterte und vibrierte, schien immer höher aus dem wogenden Boden zu wachsen.

Kleinere, abscheulich anzuschauende Gebilde, die aussahen, als gehörte ihr Äußeres nach innen, bewegten sich neben dem kolossalen Plasmaberg, der das Institutsgebäude verschlungen hatte, auf und ab. Eines von ihnen änderte jäh die Richtung und kam auf mich zu. Es sah aus wie eine aufgeblähte Schnecke mit riesigen gleißenden Augen. Seine Haut war transparent, und durch sie hindurch sah ich etwas in seinem Inneren, das mich vor Entsetzen erstarren ließ. Das äußere Ungetüm heulte und kreischte, und das innere ...

Dieses Ding in seinem Innern!

Im nächsten Augenblick erfasste mich der herangleitende Schrecken und riss mich mit sich ins Dunkel.

Ich erwachte in einem Bett der Krankenstation, mit Blick auf eines der beiden großen, dreiflügeligen Rundbogenfenster, die über

Scheiben verfügten. Jedenfalls zum größten Teil. Die übrigen sechs waren zugemauert. Ein Mädchen, das im Bett neben mir lag und auf die Chiffre C-33 hörte, erzählte mir am Abend, als die Aufseher Schichtwechsel hatten, dass ich mehr als zwei Tage lang »geschlafen« hätte. Mehr wollte sie mir allerdings auch nicht sagen. Von den Aufsehern erfuhr ich nur, dass ich bewusstlos im Park gelegen hätte.

Nach dem furchtbaren Erlebnis hatte ich L-19 nie wieder gesehen. Womöglich hatte der Engelsbaum sie an die Aufseher verraten. Vielleicht hatte sie sich aber auch tatsächlich in dieses grelle Licht verwandelt, das mich geblendet hatte, und war der Welt und ihrer Schatten entflohen. Ich hingegen war es nicht.

Meine Reise sollte nach meiner zwei Wochen später erfolgten Entlassung aus dem Institut (Aktenvermerk: mental rekali­briert) erst beginnen. Lange hatte ich danach gezögert, an den Ort zurückzukehren, an dem ich mit meinen Eltern gewohnt hatte, doch wollte ich endlich wissen, was sich hinter den Worten »euer Haus ist nicht mehr da« verbarg. War es wirklich einfach weg, also spurlos verschwunden, und es klaffte eine Lücke in der Häuserzeile? Oder war es vielleicht in

den Krater gestürzt, der Jahre zuvor bereits einen Teil von ihm verschlungen hatte?

In gewissem Sinne, so fand ich heraus, traf Ersteres zu. Es war jedoch nicht allein unser Haus, das von besagtem Unglück betroffen war, sondern auch die beiden Nachbargebäude. Und es gab tatsächlich eine große Lücke, doch sie war nicht leer. Auf den rußschwarzen Trümmern der Häuser ruhten die zerschellten und ausgebrannten Überreste eines Schattenkonus. Der Zerstörung nach war er aus großer Höhe wie ein Stein vom Himmel gefallen. Alles musste sehr schnell gegangen sein. Ein Sekudentot. Meine Eltern hatten nicht gelitten.

Ich wäre gerne auf die Trümmer geklettert, um nach Habseligkeiten oder Erinnerungsstücken zu suchen, aber die Absturzstelle wurde von Drom-Knechten bewacht, die mich nicht in die Sperrzone ließen. Ich fragte sie, ob die Leichen meiner Eltern gefunden worden wären, erhielt jedoch als Antwort, es hätte keine Opferbergung stattgefunden. Falls Körper unter dem havarierten Schiff verschüttet worden waren, hatte das sechs Tage lang wütende Reaktorfeuer nichts von ihnen übriggelassen.

Als ich mich an diesem Nachmittag von der Unglücksstelle abwandte, fühlte sich der ers-

te Schritt, mit dem ich mein altes Leben hinter mir zurückließ, wie der Sprung in einen unergründlichen Abgrund an. Und während ich in die Tiefe stürzte, stellte ich mir eine Frage, die mir bis heute niemand beantwortet konnte: Ist ein Reaktorfeuer heiß genug, um einen Schatten zu verbrennen?

Nun kennt ihr also meine Geschichte und wisst von den Begebenheiten, die mich vor langer Zeit zu einem von euch gemacht haben. Bewahrt und behütet meine Erinnerung gut, denn ich selbst habe sie womöglich für immer verloren. Wer in der Stadt entwurzelt wird, passt sich ihrer Realität, ihren Gräuel und ihren Irrwegen an oder wird von ihr verschlungen. Der Moloch trauert nicht, und wie die Seelenfresserin, deren mechanische Flügel sich nach einer Stunde wieder öffneten und mich in die Kälte der Gedankenbank entließen, ist auch er immer hungrig.

Die dunkelsten Geheimnisse der Stadt verstecken sich in den Köpfen ihrer Bewohner. Doch nichtsdestotrotz: Auch die Hoffnung wohnt darin, unser einziges, geheimstes und mächtigstes Fanal. Und wer von uns kann schon sagen, welchen Plan die Hoffnung hat? 



Das Dschinn-Desaster

Eine Story von **Christian Endres**

Läden, Zelte, Stände und Pferche bilden den Basar, dazwischen ein dichtes Gewimmel aus Mensch und Tier. Geräusche und Gerüche schwirren nur so durch die Hitze. Niemand entkommt dem Sturm aus Sinneseindrücken, unter keinem Kopftuch, hinter keinem Schal, keinem Schleier. Fingerfertige Beutelschneider mustern die

Menge mit Falkenaugen, während speerbewaffnete Soldaten, das Wappen des Sultans auf dem Harnisch, den Blick wie Hütehunde schweifen lassen.

Ich selbst bewege mich geschmeidig durchs Gedränge, weiche einem schwer gepackten Kamel aus, erwidere das Lächeln einer Gewürzhändlerin, schlüpfte durch die Warte-

schlange vor einem Grill, auf dem Skorpion neben Ziege brutzelt, und schiebe meinen Umhang etwas beiseite, sodass das Heft meines geschwungenen Dolches eine Taschendiebin abschreckt.

So nähere ich mich einem Ladengeschäft, dessen Besitzer Hamid Artefakte und Kuriositäten feilbietet, spricht: Er verkauft Dinge,

die ihm Fälscher, Diebe und Grabräuber bringen. Nichtsdestotrotz betrete ich den Verkaufsraum im beschwingten Schritt eines ahnungslosen, neugierigen Kunden. Hamid zeigt ein schiefes Lächeln falscher Freundlichkeit, sein Wachmann präsentiert mir wiederum seine Muskeln sowie den Krummsäbel an seiner Seite.

Möglichst gelassen schlendere ich an kinnhohen Regalen voller nachgemachter oder gestohlener Artefakte entlang, inspiziere den runenverzierten Totenschädel eines Affen, einen Skarabäus aus Metall und einen silbernen Kerzenhalter.

Schließlich erspähe ich, weswegen ich hier bin: Eine birnenförmige Flasche aus dickem lilafarbenem Glas, von einem Messingverschluss gekrönt und einer dicken Kordel umwickelt, Schlieren wie Schatten oder Rauch im Inneren.

Ich spüre, dass die Flasche echt ist.

Trotzdem kann ich mich nicht sofort dazu überwinden, die Finger an das dunkle Glas zu legen.

An das Gefängnis mit dem Geist darin.

Der Intelligenz und Macht eines Dschinn.

Jenen Dingen, die uns und unseren prächtigen Stadtstaat zwischen Wüste und Küste beinahe vernichtet hätten, als wir sie damals gedankenlos entfesselt haben.

Da mir, anders als den meisten, nicht die Gnade des Vergessens vergönnt ist, erinnere ich mich als wäre es gestern gewesen. Meine Schwester Nafisa erzählte mir als Erste davon. Ich arbeitete damals als Rauschschmeißer, stand häufig erst gegen Mittag auf und verpasste die morgendliche Gerüchteküche.

»Stell dir vor, Fahmi! Manzur der Alchimist, du weißt schon, hat einen Flaschengeist gefunden und befreit! Alle reden darüber. Nun ja.« Nafisa sah mich vielsagend an. »Alle, die wach sind.«

Ich gähnte herzhaft. »Und jetzt hat Manzur was, drei Wünsche frei? Wie im Märchen?«

»So heißt es«, sagte Nafisa ernst.

»Nichts ist umsonst, Schwesterherz.« Ich trank einen Schluck Tee. »Es gibt immer einen Haken. Wahrscheinlich kostet schon der erste Wunsch etwas. Spätestens der zweite. Alles andere sind nur, nun ja, Märchen.« Nafisa schien sich darüber keine Gedanken zu machen. »Was glaubst du, wird Manzur sich wünschen?«

»Reichtum, Gesundheit und Liebe.« Ich grinsete müde. »Oder wenigstens einen Harem.«

»Ich hätte auch gern einen Dschinn.« Nafisa, die gerade meine Nichte Jouri fütterte, seufzte. »Einen emsigen Geist, der die ganze Arbeit für mich macht, doppelt oder dreimal so schnell. All meine Wünsche erfüllt. Mir alles gibt, was ich mir vorstellen kann.«

»Du kennst doch die Geschichten. Am Ende hat man mit so einem Flaschengeist mehr Verdruß als sonst was.«

Ich gähnte erneut, nicht ahnend, wie recht ich mit meiner Einschätzung behalten sollte.

»Ihr habt ein gutes Auge, mein Freund, das ist ein besonderes Stück«, ertönt die Stimme von Hamid dem Händler und Lehler neben mir.

Ich hebe den Blick. »Wisst Ihr, was sie enthält?«

»Nein.« Milde lächelnd schüttelt Hamid den Kopf. »Das Geheimnis macht sie so kostbar.«

»Wieso öffnet Ihr sie nicht selbst?«, frage ich. »Reizt Euch das denn gar nicht?«

»Doch, natürlich.« Hamid zwinkert mir zu. »Doch von irgendetwas muss ein Mann ja leben, nicht?«

Wahrscheinlich ist der Schuft unfähig, seinen eigenen Tand von etwas Echtem zu unterscheiden. »Wie viel wollt Ihr dafür haben?« Hamid betrachtet die Flasche und tut, als würde er mit sich ringen. »Eigentlich habe ich mir geschworen, sie auf keinen Fall für weniger als vierzig Goldstücke zu verkaufen. Doch Euch würde ich sie für, hm, siebenunddreißig überlassen.«

»Ein gutes Angebot.« Ich streiche über meinen Bart. »Allerdings könnte es meine derzeitigen Mittel übersteigen.« Das entspricht der Wahrheit. Letzten Monat hat man mich auf der Karawanenstraße ausgeraubt, weshalb ich auf meine eiserne Reserve zurückgreifen muss. »Wie klingen fünfundzwanzig?« Wir feilschen noch etwas, jedoch vermag ich Hamids Preisvorstellung nicht weit genug zu drücken. Ich überlege, ob ich mir die Flasche einfach schnappen, den Wachmann niederschlagen und quer über den Basar flüchten soll, aber da sind ja noch die Soldaten des Sultans.

Nun, es gibt andere Wege, und so verabschiede ich mich mit leeren Händen und suche mir eine Teestube, um Hamids Laden den restlichen Nachmittag zu beobachten.

Der Flaschengeist von Manzur dem Alchimisten war bloß der Anfang. In den nächsten Monaten tauchten weitere Flaschen und Geister auf, hatten immer mehr Menschen einen Dschinn, der ihre Pflichten und Arbeiten erledigte, ihre Wünsche erfüllte, ihre Tage und Leben veränderte.

Umsonst war das tatsächlich nicht, wie ich Nafisa gegenüber bereits vermutet hatte. Die Geister, die keine Flaschengefängnisse mehr fürchteten, ließen sich ihre Dienste mit den Erinnerungen, Träumen und Fähigkeiten der Menschen bezahlen.

Die mächtigsten der Dschinn fanden derweil sogar weitere Flaschengeister, oder schufen kurzerhand selbst neue Dschinn.

Da hätten wir hellhörig werden sollen, hätte der Sultan der Sache einen Riegel vorschieben müssen.

Ein Jahr nach Manzurs Fund gab es kaum eine Straße, in der nicht mindestens ein Haushalt einen Dschinn hatte.

»Wie ich sie beneide!«, sagte meine Schwester, als unsere Nachbarn einen Dschinn bekamen.

»Ich mache mir eher Sorgen.« Mit einem Messer schälte ich eine Orange. »Über die Konsequenzen von all dem.«

»Ein schönes, faules, sorgloses Leben? O, wie schrecklich! Du siehst immer nur das Schlechte, Fahmi.«

Kopfschüttelnd zerteilte ich die Orange, die süß und sauer, köstlich und klebrig zugleich war. »Hast du nicht auch das Gefühl, dass die Leute das alles noch gar nicht richtig durchdacht, geschweige denn zu Ende gedacht haben? Dass sie sich, vollkommen blind für die Gefahren, auf diese neue Sache stürzen?«

»Wann haben Menschen die Dinge je zu Ende gedacht? Und wann hat sie das jemals von irgendetwas abgehalten?« Nafisa schnappte sich eine Orangenspalte. »Ich will trotzdem einen Dschinn.«

»Ich weiß«, antwortete ich betrübt.

Bei Nacht wirkt der verwaiste Basar noch größer. In einer Seitenstraße warte ich eine Patrouille der Soldaten des Sultans ab. Sowie sie außer Hörweite sind, husche ich zum Eingang von Hamids Laden und rücke dem Schloss mit meinen Dietrichen zu Leibe. Es leistet Widerstand, doch bin ich inzwischen ziemlich geübt. Um den grobschlächtigen Wachmann mache ich mir keine Gedanken: Am Abend habe ich von meinem Posten in der Teestube aus gesehen, wie Hamid und sein Schläger gegangen sind.

Das Schloss kann meinen Bemühungen nicht länger standhalten. Ich öffne das Eingangsportal, gleite lautlos ins Geschäft, schließe die Tür wieder und schiebe mich vorsichtig durch die Düsternis, die nur vom Mond in einem kleinen vergitterten Fenster erhellt wird. Es gelingt mir, das Regal mit dem Flaschengeist zu erreichen, ohne irgendetwas umzustoßen.

Diesmal greife ich umgehend nach der Flasche.

Da ertönt seitlich von mir ein kehliges Knurren im Gang.

Ganz langsam drehe ich mich um.

Die Dschinn verbreiteten sich immer schneller. Viele Menschen wollten und mussten daraufhin gar nicht mehr arbeiten, da die Geister die meisten Aufgaben in deutlich weniger Zeit erledigen konnten – und jene von uns, die nach wie vor arbeiten wollten oder mussten, wurden kurzerhand durch die Dschinn und deren Magie ersetzt, die alles schneller und leichter machte. Kaum ein Alltag oder Leben blieb von den Veränderungen verschont. Einige Dschinn schrieben sogar Gedichte und Geschichten, komponierten, spielten und sangen Musik, schufen Skulpturen und Statuen, malten Bilder.

Die Struktur unserer Zivilisation wandelte sich vor unser aller Augen. Manche Menschen waren so begeistert wie meine Schwester, andere wie ich sahen mit einem unguuten Gefühl dabei zu.



© Volkan Baga

Christian Endres ist freier Autor, Journalist und Comic-Redakteur. Der Würzburger wurde mit dem Deutschen Phantastik

Preis, dem Kurd Laßwitz Preis und dem Literaturpreis

Klimazukunft 2050 ausgezeichnet, zudem für den Deutschen Science Fiction Preis, den Seraph und den Krefelder Preis für Fantastische Literatur nominiert.

Bei Cross Cult erschien seine Fantasy-Romanserie um »Die Prinzessinnen: Fünf gegen die Finsternis«, bei Heyne sein Science-Fiction-Roman »Wolfszone«. Storys von ihm finden sich regelmäßig in *Spektrum der Wissenschaft* und *c't – Magazin für Computertechnik*.

Er bloggt unter www.christianendres.de und postet als @MisterEndres auf Instagram, Facebook und BlueSky.

Letzen Endes waren die Probleme nicht länger zu übersehen, höchstens weiterhin zu ignorieren.

Flaschengeister, die einem endlosen Reichtum bescherten, waren eben doch nur ein Märchen. Sie konnten kein Gold und keine Nahrung aus dem Nichts erschaffen, beides nur umverteilen, und so musste ein Großteil ihrer magischen Macht dafür eingesetzt werden, Eigentum zu schützen. Oft verhandelten sie auch hart über die Grenzen ihrer Magie, verlangten sie immer mehr Erinnerungen oder Fähigkeiten als Bezahlung für einen Dienst, den auch Menschen hätten leisten können. Die Geister breiteten sich in allen Bereichen der Gesellschaft aus, übernahmen mehr und mehr Berufe und Geschäfte.

Da so viele Leute keine Arbeit hatten, fehlte es überall an Einkommen und Einkünften, konnte so gut wie niemand mehr Dinge kaufen, die nun zumeist von Dschinn hergestellt wurden, ohne dass es noch einen kaufkräftigen Markt für sie gegeben hätte.

Einigen wenigen Menschen ging es gut, sicher, der Mehrheit jedoch deutlich schlechter als vor den allgegenwärtigen Geistern.

»Die Dschinn werden es schon richten«, meinte Nafisa leichthin.

»Ja, und dafür zahlst *du* dann mit deinen Erinnerungen und einem Stück deiner Persönlichkeit, und am Ende mit deiner Seele.«

In den folgenden Wochen, da die Stimmung in der Stadt zunehmend ungemütlicher wurde, entzweiten meine Schwester und ich uns spürbar über dieser Angelegenheit. Als sie endlich ihren eigenen Dschinn bekam, wurde es noch übler.

Eines Morgens jagte Nafisa mich, begleitet vom erschrockenen Weinen meiner Neffen und Nichten, wie einen Einbrecher aus dem Haus.

Nafisa hatte dem Geist die Erinnerungen ihrer Familie an mich verkauft.

Der Hund grollt mich aus der Düsternis des Ladens an.

»Ganz ruhig«, sage ich. »Ich bin kein gewöhnlicher Dieb. Ich versuche, die Welt zu retten, verstehst du?« Das Knurren wird aggressiver. Ohne den Blickkontakt zu unterbrechen, verstaue ich mit betont langsamen Bewegungen die Flasche in den Tiefen meines Umhangs. »Ruhig«, wiederhole ich – und schleudere dem Wachhund den silbernen Kerzenhalter aus dem Regal entgegen.

Der Hund zuckt zurück, kläfft wütend und will sich auf mich stürzen, doch da reiße ich schon das Regal um, sodass es das Tier krachend und klirrend unter sich begräbt. Ich hechte aus dem Gefahrenbereich, schütze die Flasche stets mit meinem Körper. Bloß nicht den Dschinn rauslassen.

In der Düsternis des Ganges rumort es heftig. Ich schaffe es zur Tür, zerre sie auf, werfe mich nach draußen und ziehe sie hinter mir zu. Von der anderen Seite prallt im selben Moment ein schwerer Körper gegen

das Holz, ertönt wildes Bel-len und Kratzen.

Über dem Laden und in den Häusern ringsum werden Lampen entzündet, ertönen Rufe, kläffen weitere Hunde.

Ich haste durch den leeren Basar, ducke mich in die dunkelsten Ecken, presse mich an Hauswände und Mauern.

Da vorn ist er!, schneidet da ein Ruf durch die Nacht, und damit sind mir die Soldaten des Sultans auf den Fersen.

Die Stadt versank in mehr Ungleichheit und Uneinigkeit als zuvor. Dass die Leute ihre Mitmenschen buchstäblich vergaßen oder ihre Seele stückweise verkauften, half nicht gerade.

Unsere Gesellschaft wurde durch die Dschinn-Revolution gespalten.

Anfangs schafften es der Sultan und seine Soldaten noch, die Proteste und Ausschreitungen im Zaum zu halten. Doch bald eskalierten die Dinge zwischen den Dschinn-Befürwortern und uns Dschinn-Gegnern. Der Sultan verschanzte sich in seinem Palast, und letztlich tobte in den Straßen ein handfester Bürgerkrieg. Da eine Seite des Konflikts die Macht der Dschinn als Waffe einsetzte, wurde unser einst so wundervoller Stadtstaat wie von einer magischen Feuersbrunst verwüstet.

Die Flaschengeister und ihre Nachkommen waren schwer zu bekämpfen. Unsere Seite bezahlte jeden toten Dschinn mit dreißig, vierzig Mal so vielen Leben – an einem guten Tag. Die Kämpfe Mensch gegen Mensch waren ausgeglichener, aber ebenfalls hässlich, und sowieso verlustreich für alle.

An einem bedrückten Morgen verließ ich den Unterschlupf meiner Einheit, um durch die verheerten Straßen zu schleichen und nach der Familie meiner Schwester zu sehen – auch Menschen, die aufseiten der Dschinn standen, konnten im Krieg Schaden nehmen.

Trotz dieses Wissens traf mich der Anblick des niedergebrannten Hauses, in dem ich lange mit ihnen gelebt hatte, schwer. Immerhin erfuhr ich, dass sie am Leben waren, angeblich in einer Notunterkunft weilten. Als Bettler verkleidet suchte ich die frühere Lagerhalle für Orangen und andere Früchte auf. Zu meiner grenzenlosen Erleichterung fand ich Nafisa, meinen Schwager, die Kinder. Sie waren unverseht.

Natürlich hätten sie mich selbst ohne Verkleidung nicht mehr erkannt und wunderten sich über den ausgezeherten, abgekämpften Fremden, der bei ihrem Anblick in Tränen ausbrach.

Die Männer des Sultans haben mich in eine Sackgasse getrieben. Mit gezogenem Säbel fahre ich herum. Ich habe diesen Wachsoldaten, die sich an keinen Krieg erinnern

können, die Erfahrung vieler Kämpfe voraus. Einer nach dem anderen fallen sie unter meinen Säbelhieben.

Wieder fordert ein Flaschengeist Blutvergießen durch Menschen, unter Menschen. Ich muss mich daran *erinnern*, wie viel schlimmer es werden könnte, würde ich nicht tun, was ich tue.

»Reiß dich zusammen«, flüstere ich.

Ehe weitere Wächter auftauchen, setze ich meine Flucht fort.

Irgendwann im Verlauf des Krieges wandten sich die Dschinn gegen jene Menschen, für die sie ursprünglich gearbeitet und gekämpft hatten. Es wurde gemunkelt, dass ein von den Dschinn selbst erschaffener Geist der nächsten Stufe, ein Ifrit, diese Entwicklung antrieb. Vielleicht hatten die losgelassenen Dschinn auch schlicht keine Lust mehr auf die menschliche Dummheit, vielleicht verfolgten sie gänzlich andere Ziele – wer konnte das bei diesen fremdartigen *Geistern* schon sagen?

In einem Moment hatten wir Soldaten einander noch als Feinde bis auf den Tod bekämpft, im nächsten rotteten wir uns Rücken an Rücken zusammen, um überhaupt so etwas wie eine Chance gegen die Dschinn zu haben. Es war noch immer ein ungleicher Kampf – zumal die Geister sich vor ihrem Dahinscheiden oft selbst duplizierten, kurze Zeit später in die Schlacht zurückkehrten.

Dieser neuerliche Krieg legte auch noch den Rest der Stadt in Schutt und Asche. In den Ruinen regnete es Magie, Feuer und Blut.

Und Verzweiflung.

»Wofür kämpfen wir überhaupt noch?«, fragte mein Kamerad Qamar in einer Nacht, als wir unsere Wunden versorgten, Hunger

litten, die Gefallenen betrauert. »Es gibt keine Hoffnung mehr für uns, egal wie lange wir noch durchhalten.«

»Hoffnung ist das Einzige, was sie uns nicht nehmen können«, sagte ich, drückte einen blutigen Lappen auf meine Schulter und dachte an meine Schwester. »Weil sie dieses Konzept nicht einmal verstehen.«

Ich erreiche den Hafen. In einem kleinen Fischerboot, das ich mit geübten Handgriffen losmache, rudere ich aufs offene Meer hinaus, das in der Nacht wogt und schwappt. Es ist schon verrückt: Hier draußen gibt es viele gewaltige Kreaturen, die mich und dieses Boot mühelos verschlingen könnten, allerdings fürchte ich mich vor ihnen nicht annähernd so sehr, wie vor dem, was in der Flasche unter meinem Umhang lauert. Ich lege mich noch härter in die Riemen.

Gerade als selbst ich alle Hoffnung verlor, erschienen die dreizehn Zauberer. Manche sagten, sie seien aus einem vergessenen Tal in der Wüste gekommen, in dem weniger mächtige Dschinn und weniger gierige Menschen einst friedlich zusammengelebt hätten – andere behaupteten, sie seien aus einer Oase im Strom der Zeit zu uns geeilt.

Jedenfalls wirkten die Magiekundigen einen so mächtigen Zauberspruch, dass das Räderwerk der Welt knirschte.

Zum einen schickte der Zauber alle Geister zurück in die Flaschen – selbst die Dschinn-Nachkommen, die nie in einem Flaschengefängnis gesteckt hatten, landeten erstmals in einem. Zum anderen drehte er die Zeit selbst zurück, wodurch die ganze Zerstörung, das ganze Leid, der ganze Tod rückgängig gemacht wurden. Zu guter Letzt löschte der Zauber bei den meisten Menschen alle Erinnerungen an diese Ereignisse.

Lediglich ein paar wenigen, die im Krieg bis zum Schluss gegen die Geister vorgegangen waren, wurde die Last nicht genommen.

Die scheidenden Zauberer ernannten uns zu Wächtern.

Unsere Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass es nicht noch einmal geschieht.

Ich umwickle die Flasche aus Hamids Laden mit einem bleibeschwertem Netz und werfe sie schwingvoll ins Meer. Aufgrund des Bleis, das womöglich aus der Werkstatt eines Alchimisten wie Manzur stammen mag, sinkt sie rasch in die Tiefen des Ozeans. Erst jetzt kann ich wieder richtig durchatmen – zumindest bis zum nächsten Flaschengeist.

Die schrecklichen Erinnerungen an das Dschinn-Desaster sind mir ebenso ein Antrieb wie mein Pflichtgefühl, oder wie meine Liebe für Nafisa und ihre Familie.

Meine Schwester ist traurig, dass sie mich so selten zu Gesicht bekommen, seit ich als *Schatzsucher* in einem fort unterwegs bin, Gerüchte jage. »Wenigstens habt ihr eure Erinnerungen«, sage ich manchmal zu Nafisa, woraufhin sie mich dann ganz seltsam ansieht, als wäre der geisterhafte Fetzen eines Alptrauums durch ihr Bewusstsein getrieben.

Nachdenklich blicke ich jetzt auf die Stelle, wo die unheilvolle Flasche im Wasser versunken ist, hoffentlich für immer verschwunden bleibt.

Was ich in so einem Moment fühle?

Nun. Meistens kommt mir ein und derselbe Gedanke.

Denn was wäre aus uns geworden, hätte es keine Zauberer gegeben, um *den Geist* wieder in die Flasche zu sperren?

Schaudernd rudere ich zurück.

Die Storys in *phantastisch!*
Zusammenstellung und Lektorat:
Klaus Bollhöfener
E-Mail: post@phantastisch.net

FLIRRP & SCHROTTY – GESCHICHTEN VOM INTERSTELLAREN WERTSTOFFHOF / 16. DAS SCHLÄFCHEN

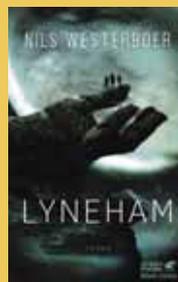


Nils Westerboer

»Lyneham«

Klett-Cotta, 2025, 496 Seiten
978-3-60898-723-2 / 18 Euro

In der faszinierenden Geschichte »Lyneham« erleben wir, wie die Familie Meadows am Geburtstag des mittleren Sohnes Henry auf dem Mond Perm ankommt, der ihnen eine neue Heimat werden soll. Die Familie besteht neben Henry, aus dessen Sicht die Handlung erzählt wird, aus dem Vater, dem ältesten Sohn Chester und der Tochter Loy, die das jüngste Kind ist. Die Ankunft verläuft nicht ganz wie geplant, das Schiff stürzt ab und unsere Familie muss sich zu Fuß durch eine lebensfeindliche Welt ohne ausreichend Sauerstoff zur Unterkunft, einem Biom, durchschlagen. In einer zweiten Handlungsebene lernen wir die Mutter der Kinder kennen, eine Wissenschaftlerin namens Mildred, die bereits früher auf der neuen Welt eingetroffen ist und diese mit einem Team aus Wissenschaftler*innen zur Besiedlung vorbereiten sollte. In Rückblenden erfährt der Lesende auch Erlebnisse aus dem Familienleben, bevor Familie Meadows sich auf den Weg gemacht hat. Hier zeigt sich, dass Mildreds Stärken eher in der



Wissenschaft als in der Erziehung ihrer Kinder liegen, obwohl sie nicht völlig unsympathisch beschrieben wird. Im Lauf der Zeit wird klar, dass die Erde durch Umweltschäden unbewohnbar geworden ist und deswegen eine Flucht notwendig war. Schon vorher war dort ein Leben nur noch in Biomen möglich, die nur einen kleinen Teil der Bevölkerung beherbergen konnten. Mich hat diese Geschichte sofort in den Bann gezogen. Es wird schnell deutlich, dass bei der Mission auf dem Mond Perm einiges schiefgelaufen ist. Die Welt, auf der Henry mit seiner Familie gelandet ist, ist in höchstem Maße lebensfeindlich, nichts scheint für eine Besiedlung vorbereitet. Das Leben, das sich vorher auf Perm entwickelt hat, ist aber perfekt an die Umweltbedingungen angepasst und zum Erhalt des Gleichgewichts auch erforderlich. Es stellt sich also den ersten Siedler*innen die Frage, inwieweit sie überhaupt in die Ökosysteme eingreifen dürfen, denn eine Flutung mit Sauerstoff würde alles vorhandene Leben vernichten. Immer wieder tauchen interessante philosophische Fragestellungen im Roman auf. Wie wollen wir als Menschen zusammenleben? Welche Gesellschaftsform wählen wir? Und welchen Preis muss man zahlen für das eigene Überleben und das Überleben der Menschheit an sich. Wir sehen einen faszinierenden Weltenbau und eine mitreißende Geschichte, wie ich sie lange nicht in der Science-Fiction-Literatur gelesen habe.

Svenja Grove

Ich schreibe, weil es billiger ist als eine Therapie und die Nebenwirkungen gesellschaftlich akzeptierter sind.

(Jessica Lourey, US-amerikanische Krimiautorin, geb. 1970, Interview mit *Writer's Digest*, 2016)

In der Zukunft werden Maschinen denken, aber sie werden sich nicht darum kümmern, was wir davon halten.

(Charles Stross, britischer SF-, Horror- und Fantasy-Autor, geb. 1964, in »Accelerando«, erschienen 2005)

Schreiben ist, als würde man in einem brennenden Haus einen Traum zu Ende erzählen.

(Nnedi Okorafor, nigerianisch-US-amerikanische SF-Autorin, geb. 1974, WorldCon-Panel, 2018)

Wenn deine Realität langweilig ist, hast du zu wenig Science Fiction gelesen.

(Cory Doctorow, kanadisch-britischer SF-Autor, geb. 1971, Vortrag auf der Singularity Summit, New York 2009)

Phantastische Zitate

Zusammengestellt von Rüdiger Schäfer

Künstliche Intelligenz ist nur so gefährlich, wie die natürliche Dummheit, die sie programmiert.

(Douglas Adams, britischer Autor, 1952–2001, Radiointerview 2000)

Science Fiction ist die einzige Literaturform, die es wagt, an die Zukunft zu glauben.

(Ray Bradbury, US-amerikanischer Schriftsteller und Drehbuchautor, 1920–2012)

Ein gutes Buch endet nie – es versteckt sich nur in deinem Kopf und wartet auf ein Gespräch.

(Nina George, deutsche Schriftstellerin, geb. 1973, Lesung zu »Das Lavendelzimmer«, Hamburg 2013)

Manchmal frage ich mich, ob wir Schriftsteller wirklich Geschichten erschaffen – oder ob sie in Wahrheit längst existieren wie Funkwellen im Äther, und wir bloß die Antennen sind, die sie zufällig empfangen können.

(Elizabeth Gilbert, US-amerikanische Schriftstellerin, geb. 1969)

Das Problem mit der Realität ist nicht, dass sie langweilig wäre, sondern dass sie keinen guten Lektor hat. Deshalb brauchen wir Fiktion – sie streicht die Wiederholungen und fügt dort Spannung und Dramatik ein, wo das Leben nur Routine liefert.

(Neal Stephenson, US-amerikanischer SF-Autor, geb. 1959, Interview mit *WIRED*, 2018)

Oliver Scholl

Vom Buch zum Bild:

Die phantastischen Welten des Production Designers

Ein Interview von Alexander Nym



© Oliver Scholl

Entwurf einer Unterwasser-Station für das nie fertiggestellte Spiel »Deep Six« (2008)

Oliver Scholl

Im Jahr 2009 erschien in der *phantastisch!* Nr. 33 bereits ein Interview mit dem in den USA tätigen Produktionsdesigner und Concept Artist Oliver Scholl – Grund genug, anlässlich der 100. Ausgabe Nachschub zu liefern. Hier also das längst überfällige Update mit dem grundsympathischen und bescheidenen Schwaben, inklusive teils erstmals veröffentlichter Bilder aus seinem Schaffen (mit Dank an Doug Liman und David Ayer für die Genehmigung zum Abdruck).

Was sind deine persönlichen Lieblingsdesigns (von PERRY RHODAN mal abgesehen)? Welche Inspirationen waren es, die dich veranlasst haben, so etwas selbst machen zu wollen?

Ich meine, das war 1987, als ich nach Brighton auf den WorldCon gefahren bin und dort Roger Dean und Jim Burns kennengelernt habe. Jim Burns war definitiv ein Großer, der hat mich damals schwer beeindruckt. Und natürlich die Designs der ausgestellten Filme, wie »Alien« oder »Blade Runner«. Und die darin involvierten Künstler, wie Ron Cobb, Chris Foss oder Moebius, all das waren riesengroße Einflüsse. Das hat mich fasziniert. Aber ich glaube im Endeffekt war es, dank »Alien« und »Blade Runner«, Syd Mead, der vom Art Center kam. Sein Car Styling war pures Industrie-Design, und ich habe ja Industrie-Design studiert. Deswegen haben

mich seine Arbeiten unheimlich beeindruckt. Und ich habe Syd auch gleich im ersten Jahr kennengelernt, nachdem ich in die USA umgezogen war. Er hat mir damals sogar geholfen, mein Visum zu erhalten, indem er einen unterstützenden Brief geschrieben hat. Er ist leider vor Kurzem gestorben. Syd hat mich definitiv sehr beeinflusst. Auch Ralph McQuarrie natürlich, von der STAR WARS-Seite her.

Was hat sich deiner Ansicht nach in der Branche seitdem am stärksten verändert, und warum?

Die Herangehensweise an diese Concept-Art-Welten. Das Witzige ist, dass diese momentan so weit verbreitet sind, dass man sie quasi kiloweise einkaufen kann. Manche Leute werden mich wahrscheinlich dafür hasen, dass ich das sage, aber so ist es aktuell. Es gibt in dem Bereich unheimlich viele Leute, auch weil diese Gestaltung von Welten nicht mehr bloß für die Filmindustrie, sondern auch für die Videospelindustrie unheimlich wichtig geworden ist. Von daher gibt es jetzt unheimlich viele Schulen, in denen man das erlernen und umsetzen kann. Während es – wie ich immer sage – genial war, dass wir einen Farbkopierer zu Verfügung hatten, als ich an »Stargate« gearbeitet habe. Diese Entwicklung mitgemacht zu haben, ist schon irgendwie der Hammer, wenn man jetzt zurückblickt: Von Pastellkreide, Acryl und Gouache, über Filzstifte und Tusche und

weiß Gott was, jetzt plötzlich auf voll digitales Arbeiten umzusteigen. Wobei ich wieder zu Kugelschreiber-Skizzen zurückgegangen bin. Aber diese ganze Entwicklung mitgemacht zu haben und zu sehen, was in der Concept Art inzwischen passiert ist ... dieser Begriff stand ja gerade am Anfang. Da wurde aus Conceptual Design irgendwie Concept Art, nicht zuletzt dank Ron Cobb, meiner Ansicht nach. Syd hat sich dann »Visual Futurist« genannt. So wurde das eingeführt - oder eher bewusst gemacht. Es gab schon immer Production Illustrators bei Filmen, aber die standen nicht so im Vordergrund, wie es zur Zeit der Fall ist, weil deutlich mehr fantastische Welten entworfen werden. Wobei diese Kunst, also diese visuelle Hilfe, unbedingt nötig ist, um ein visuelles Ziel vorzugeben. Und jetzt kommt natürlich KI oder AI, das ist ja nochmal ein ganz anderes Thema. Auch, wohin das gehen wird.

Vor einer Weile hat Phil Tippett sein Projekt »Mad God« fertiggestellt, einen Animationsfilm, bei dem alles von Hand gemacht wurde. Dabei wurde er unterstützt von jungen Mitarbeitern von ILM¹, sozusagen der Next Generation der Trickgestalter, die an den Visual-Effects-Rechnern sitzen und nur noch digital zu arbeiten gewohnt sind. Für die war das großartig, manuell an Einzelbildanimation zu arbeiten. Zeichnet sich da womöglich ein Trend ab, der wieder hin zum Handgemachten geht?

Das ist ein Anspruch, den ILM hat; die besaßen früher einen Inhouse-Model-Shop und haben komplett alles angeboten. Das Digitale wurde mit der Zeit größer und größer, wie es auch in der Gesamtindustrie gewachsen ist. Jetzt gibt es kaum noch Personen, die das so machen wie damals, allenfalls Hunter & Gratzner früher in Los Angeles, oder Simon Weisse mit seinen Modellbau-Sachen².

Bei SKELETON CREW, der Serie, die ich für Lucasfilm (LFL) gemacht habe, war es auch so, dass John Knoll und seine Leute ein von uns entworfenen Raumschiff als Modell nachgebaut haben. Das ist dann gefilmt worden, ebenso ein paar Handanimationen, weil man dieses Gefühl, diese Nostalgie, den Callback zu den alten Ursprungsformen, haben wollte. Das zu erleben, war schon interessant.

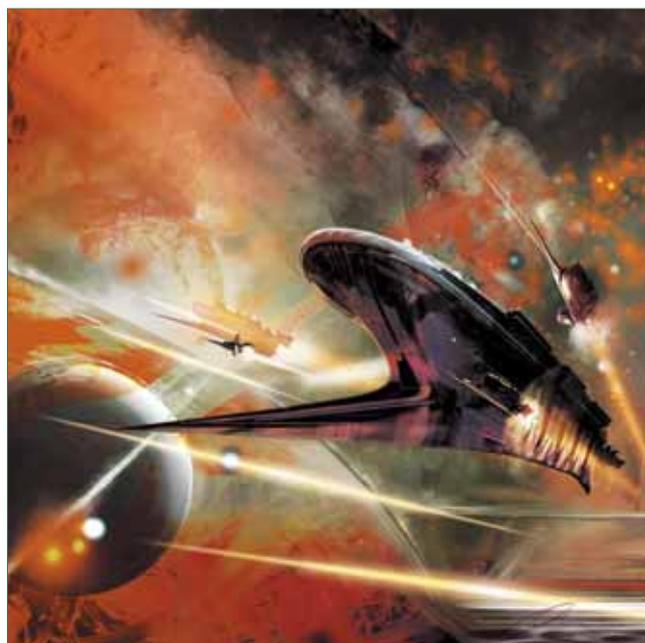
Auch selbst an STAR WARS zu arbeiten, dann in ein Studio zu kommen und alle diese Leute zu sehen, die dort mit Kostümen rumrennen, das war schon witzig und hat Spaß gemacht.

Das glaube ich! Also warst du nicht nur extern dabei, sondern wirklich auch bei Lucasfilm vor Ort?

Lucasfilm vor Ort, das gibt es so nicht. Lucasfilm hat ein Art-Department-Team mit Doug Chiang, dem Creative Director von LFL. Doug und ich haben bei SKELETON CREW das Production Design zusammen gemacht. Aber die Produktion von SKELETON CREW fand in den Manhattan Beach Studios in Los Angeles statt, wo auch THE MANDALORIAN realisiert wurde.

¹ Industrial Light & Magic, von George Lucas gegründete Special-Effects-Schmiede

² The Prop and Model Maker Berlin GmbH, beispielsweise 2014 für »Grand Budapest Hotel« unter Wes Anderson



© Oliver Scholl

Titelbild-Entwurf für die »Justifier«-Romane von Markus Heitz, 2010–2012

Für jeden Film wird ein Büro engagiert, das dort platziert wird, wo die Produktion passiert, was meistens von steuerlichen Anreizen oder der Infrastruktur abhängt, und in dem Fall war das Manhattan Beach, wo sich die LED-Screens befanden, die für MANDALORIAN und AHSOKA benutzt wurden. Dort war dann auch unsere Show.

SKELETON CREW hat zwar gut funktioniert, ist aber ausgerechnet in diesen Diskurs nach THE ACOLYTE geraten, welcher in den Medien und vom Publikum so verrissen wurde. Das hat dich bzw. die »Skeleton Crew« sicher nicht kalt gelassen, oder?

Da kann man als Filmschaffender an der Situation nichts ändern. Insbesondere in Bezug auf das, was in so einem riesigen Fandom wie dem von STAR WARS abgeht; es ist unheimlich schwierig, das zu beeinflussen. Disney und Lucasfilm haben beide ein großes PR-Department, und diese haben viele Interaktionen mit Fans, etwa auf Cons. Man kann nur versuchen, die Botschaft zu senden, worum es bei den Shows geht, an denen man arbeitet. Jon Watts und Chris Ford³ haben das gut gemacht, glaube ich. Es ist vielleicht ein bisschen an ein zu junges Publikum adressiert worden, aber das müssen andere beurteilen, nicht ich. Ich kann bloß sagen: von meiner Seite, von der Design-Seite her, fand ich die Serie konzeptionell klasse; sowohl was Jon und Chris machen wollten als auch was wir daraus gemacht haben. Ich bin da sehr stolz drauf und habe auch nur sehr gutes Feedback gekriegt.

Wie eng sind die Abstimmungen zwischen Design und den anderen Departments, beispielsweise Props⁴ oder Costume Design?

Wir arbeiten zusammen, technisch und praktisch, weil das natürlich alles zusammenpassen muss. Du kannst nicht ein rotes Set haben und dann plötzlich ein rotes

³ Die Erfinder von SKELETON CREW

⁴ Requisiten



© Oliver Scholl

Landungsschiff-Entwurf für »Edge Of Tomorrow« (Doug Liman 2012)

Kostüm darin, außer du willst es so. Aber auch dann muss es von vornherein so geplant werden. Von daher war das mit Louise [Mingenbach] eine klasse Zusammenarbeit: Man hat sich gegenseitig besucht, sie sind zu mir ins Art Department rübergekommen und haben geschaut, was wir machen und was wir planen, und wir haben besprochen, was wir vorhaben. Und umgekehrt gehe ich auch rüber ins Costume Department und kann dann sehen, was sie machen. Wobei Costume Design natürlich noch ein viel größeres Ding ist. Da geht es um Schauspieler, um menschliche Körper, und es ist unheimlich schwierig, hierfür zeichnerisch etwas zu entwerfen, denn es kommt noch dazu, dass das auch tragbar sein muss und wie es hergestellt wird, usw. Von daher ist das schon beeindruckend.

Gibt es Produktionen, wo du dir wünschst, du dürftest sie gestalten?

Ich glaube, meine große Herausforderung wäre, mal ein Musical zu machen, weil ich grundsätzlich das Tanzen mag. Aber davor hätte ich auf gut Deutsch »echt Schiss«, weil ich mir das unheimlich schwierig vorstelle. Und weil ich mit John Myhre⁵ darüber gesprochen habe, der ja viele Musicals gemacht hat. Es würde mich mal faszinieren. Was ich natürlich sehr gerne machen würde, wäre eine PERRY RHODAN-Verfilmung. Es gibt zudem ein paar Bücher, die ich einfach liebe und die

⁵ Musical Director, beispielsweise für »Chicago« (Rob Marshall, 2002) und »Memoirs of a Geisha« (Rob Marshall, 2005)

ich ganz gerne als Film sehen würde, aber andererseits muss ich auch sagen, dass ich eigentlich ganz froh bin, dass diese weiterhin Bücher bleiben. »Diamond Age«⁶ zum Beispiel, oder »Neuromancer«⁷. Ich glaube, aus »Neuromancer« wird jetzt eine Serie gemacht, wobei ich dann Angst davor habe, das zu sehen, weil die Umsetzung in meinen Gedanken immer viel besser ist, als du es jemals machen könntest.

Das bisherige Rekord-Interview in der phantastisch! war das mit Volker Engel, der wie du im Gefolge von Roland Emmerich Teil der »Schwaben-Invasion« in Hollywood war. War es für dich eine Hilfe, dass es dort Landsleute gab, als du angefangen hast?

Dass mich Roland in die USA gebracht hat, hat mir natürlich geholfen. Weil ich eben einen Job hatte und jemanden, der mein Visum unterstützt hat. Ich habe zwar an Rolands Projekten gearbeitet, also »Independence Day«, »Stargate«, »Universal Soldier« und »Isobar«⁸, habe aber auch gleich anfangs eine Agentur gefunden, die mich bezüglich Concept Art vertreten hat. Sonst hätte ich das hier nicht geschafft. Roland hat mir sehr geholfen, und ich habe über ihn Jobs bekommen und Geld verdient, aber das ist ja keine

⁶ Neal Stephenson, »The Diamond Age«, 1995

⁷ William Gibson, »Neuromancer«, 1984

⁸ Unvollendetes Projekt von 1990 mit Sylvester Stallone und Kim Basinger, das 2009 von Peter Winther realisiert werden sollte, aber bisher nicht das Licht der Welt erblickt hat.



© Oliver Scholl

Illustration für den ersten Band der Reihe »Nuthin' But Mech«, Design Studio Press 2012

Vollzeit. Das ergibt mal sechs Wochen da oder drei Wochen hier, wo du irgendwelche Bildchen machst, aber du brauchst mehrere Standbeine für dein Einkommen, und die entstehen nur dann, wenn du verschiedene Kunden hast. Von daher war es wichtig, Leute kennenzulernen wie Syd und andere Illustratoren, um zu wissen, wie das hier läuft. Diese Agenturen sind Firmen, die 10% von deinem Gehalt erhalten, und wenn sie nicht glauben, dass du Geld verdienst, und sie damit an dir Geld verdienen, dann haben die kein Interesse, dich zu vertreten. So gesehen ist das Ganze eigentlich knallhart. Es hat auch eine Zeitlang gedauert. Ich bin aus der Designschule raus und direkt nach Los Angeles gezogen. Also, wenn ich mir das heute überlege, ich war damals 27, das war irgendwie verrückt, aber ich habe halt Glück gehabt. Auch weil ich Rolands Unterstützung hatte, und dadurch arbeitsmäßig ein paar Festpunkte, und mit diesen Filmen ein Portfolio aufbauen konnte, das mir dann geholfen hat, an andere Filme heranzukommen. Aber nicht aus Nepotismus, sondern einfach, weil ein Portfolio da war, worüber die Leute geurteilt haben und sagten: ja, mir gefallen seine Arbeiten, ich probiere den aus. Und du hast ja auch keine Garantie, sondern wenn du als Illustrator eine Woche lang nichts produzierst, was denen gefällt, dann bist du halt weg. Es gibt dort keine Arbeitssicherheit. Am Anfang war ich Illustrator und habe irgendwie immer zwischendurch Production Design gemacht. Im Film-Business bist du täglich oder wöchentlich angestellt, so ist es halt. Du bist einfach Freischaffender.

Ein Zukunftsroman
von Luca Zacchei

DIE WOLKE DES WISSENS

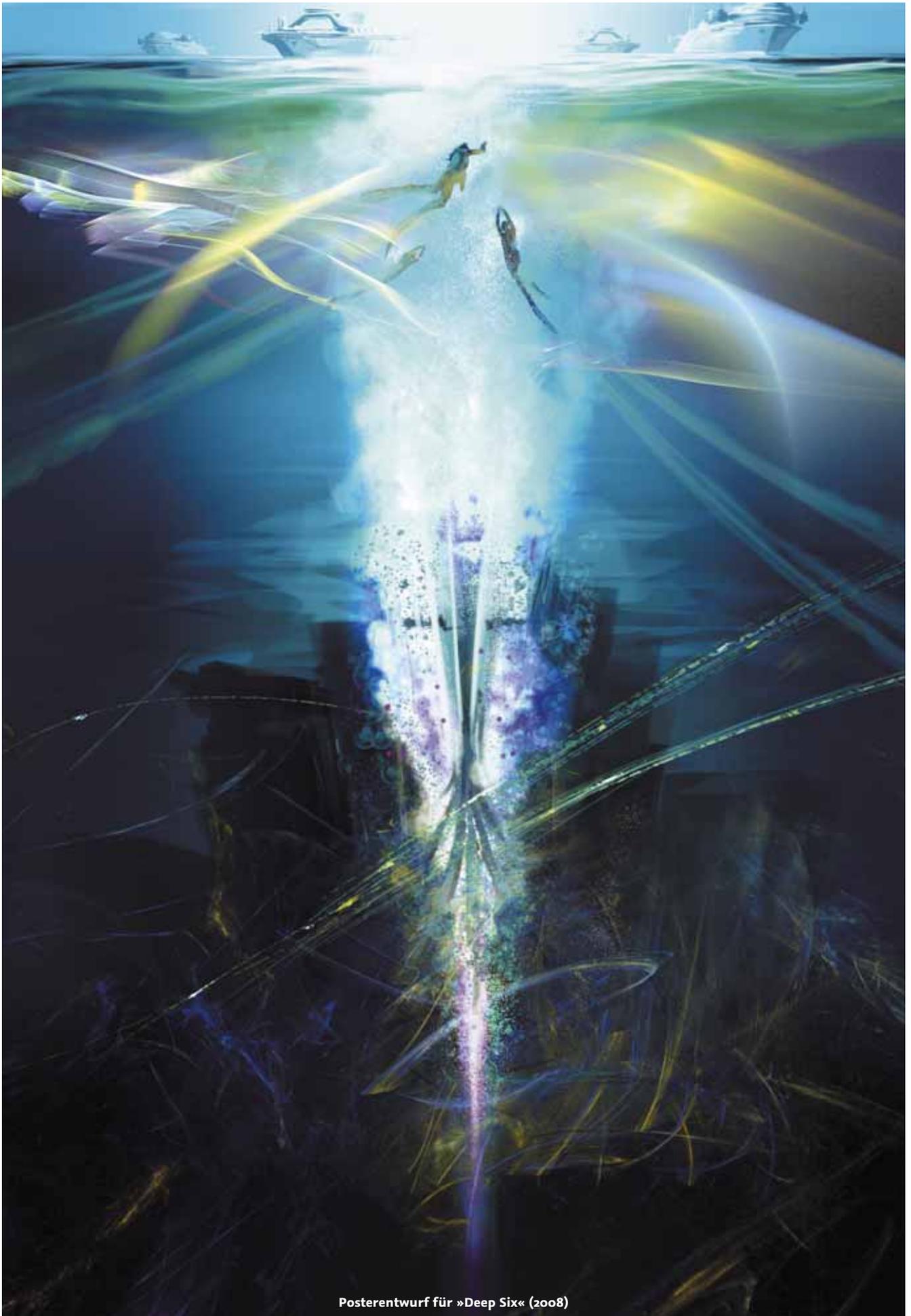
Die nahe Zukunft: «Gnosis» ist die globale Künstliche Intelligenz, die die Arbeit zwischen Mensch und Maschine mit akkurater Effizienz koordiniert und optimal verteilt. Die allwissende Wolke bietet stets die passende Lösung für die Bildung einer neuen Gemeinschaft an und macht die Menschheit besser als je zuvor. Ist aber die Freiheit des Informationsflusses wichtiger als diejenige des Individuums?



408 Seiten
ISBN-Nr.: 978-3-9899511-7-4
19.99€



In der Buchhandlung deines Vertrauens.



© Oliver Scholl

Posterentwurf für »Deep Six« (2008)



© Oliver Scholl

Entwurf aus dem Projekt »Last Man« (2010) für David Ayer, das zwar nicht verwirklicht wurde, aber Oliver den Auftrag für »Suicide Squad« eingebracht hat

Gab es neben Film-Design noch weitere Einflüsse, wie Comics oder Bücher?

Es war so ein Gesamtaufsaugen zu der Zeit, als ich angefangen habe: Da war PERRY RHODAN mit den Risszeichnungen und deren Illustratoren, das hat mich ins Industrie-Design geführt, aber auch in den Filmbereich und zu den Künstlern, die damals am Film gearbeitet haben, wie H.R. Giger und viele andere. Aber wenn ich zurückblicke, denke ich, dass ich Ideen habe, wenn ich lese. Und dass mich dies dann irgendwie zu etwas Neuem führt. Deswegen bin ich auch wieder zum Skizzieren zurückgegangen, weil ich festgestellt habe, dass mein Kopf so funktioniert: vom Lesen zu einer Skizze. Wobei die Skizze nicht das Endresultat, sondern der Anfang vom Design-Prozess ist. Die Skizze kann ich jemandem zeigen und sagen: hey, sowas in die Richtung, aber besser. Ich bin jetzt in einer Position, in der ich als Production Designer nicht mehr unbedingt selber illustriere; wenn ich selber illustriere, dann ist es meistens Luxus. Es ist viel typischer, dass ich entweder bei Illustrationen anderer Leute kurz drübermale oder draufzeichne, um Korrekturen anzudeuten, oder dass ich Skizzen erstelle, die ich dann zum Ausarbeiten weitergebe. Was ich derzeit mache, ist eine Minimum-Aufwand-Technik, mit Kugelschreiber und einem Copic Marker, 30% Grau. Der Vorteil ist, dass der Kugelschreiber verwischt wird, wenn man den Copic-Marker auf dem richtigen Kugelschreiber verwendet. Dann wird es sehr aquarellig, und das ist eigentlich ganz schön.

Schön, dass auch den aufwändigsten 3D-Umgebungen und -Modellen noch echte Hirn- und Handarbeit zugrunde liegt.

Das ist auch das, was Spaß macht, gerade jetzt. Bei »Independence Day« hatten wir die ersten Raumschiffe und F-18-Düsenjäger, die digital erzeugt wurden. Während »Godzilla« musste ich noch ins Set Schienen einbauen, damit man Godzillas Babyzillas rennen lassen konnte. Und als wir dann so weit waren, hieß es, nee: wir machen die digital. Da schritt die Technologie so schnell vorwärts, das war der Hammer. Und auch eine Befreiung in dem Sinne, dass man die Kamera frei be-

wegen konnte und nicht auf einen Winkel festsetzen musste, oder mit Matte Paintings arbeiten musste. Aber natürlich vermisse ich schon, die riesigen Modelle wie bei »Independence Day« zu sehen. Das ist schöner, als irgendwas im Computer zu haben. Und Modelle mache ich auch heute im Art Department noch, denn du kannst mit einem digitalen Modell eigentlich keine Entscheidung treffen. Da hilft es oft, ein reales Modell zur Veranschaulichung zu haben, zum Beispiel bei »Edge of Tomorrow«: Wir hatten so viele Alien-Entwürfe, dass es letztendlich geholfen hat, eine Maquette, also eine Skulptur zu erstellen, weil wir sonst keine Genehmigung für die Figur bekommen hätten. Man kann unendlich viel Zeit am Computer verbringen und etwas verändern, und niemand sieht es. Aber wenn du das auf dem Tisch stehen hast, und alle stehen drumherum und sagen: ja gut, wir wollen das – das ist unheimlich viel wert, im gesamten Design-Prozess.

Um nicht in einem Vielfachen von Möglichkeiten abzusaufen, weil man irgendwo hinwill, aber nicht weiß, wann der Endpunkt erreicht ist.

Ja. Es ist auch eine Kommunikationsfrage, denn es ist nicht das Gleiche, wenn Leute ein digitales Bild sehen, auch wenn es sich im 3D-Raum dreht, oder wenn es als Objekt auf dem Tisch steht. Oder bei STAR WARS, wenn man alles in Unreal als VR⁹ entwirft, und man durch die Sets durchgehen kann, bevor sie wirklich existieren – einen Raum in VR zu erfahren, ist mehr »educational«, aber es ist unbezahlbar, etwas zu bauen und dies physikalisch vor sich zu haben.

Vielleicht gibt es einen Zusammenhang, dass umso mehr etwas Reales, Greifbares als Anker vorhanden sein muss, je virtueller die Welten werden, damit sich das Publikum auf die »suspension of disbelief« einlassen kann.

⁹ Unreal Engine: Software zum Erstellen von 3D-Grafiken und virtuellen Räumen (VR), die seit 1998 für Computerspiele, aber auch zunehmend bei Kino- und TV-Produktionen eingesetzt wird.



© Oliver Scholl

Photoshop-Illustrationen (teils mit 3D-Modellen) für ein SF-Projekt von Doug Liman, 2010 ff.



© Oliver Scholl

Buchtitel für die PERRY RHODAN-Veröffentlichung »Das Rote Imperium«, Heyne Verlag 2008

Ich glaube, im Endeffekt geht es immer noch darum, gute Geschichten zu erzählen. Da wird es dann zweit-rangig, ob die Tricks dreidimensional sind. Wenn die Geschichte gut ist, ist sie einfacher umzusetzen. Du kannst das mit verschiedenen Mitteln umsetzen, und es wird immer noch eine gute Geschichte sein, die die Leute hören oder sehen wollen. Ich glaube, dass ein phantastisches Element, eingebettet in die Realität der restlichen Geschichte, überzeugender ist, als wenn du jemanden komplett aus der Realität rausnimmst und in eine phantastische Welt hinein. Das ist viel schwieriger. Das heißt, da muss ein Wiedererkennungswert da sein, in der Geschichte selbst, wie bei »Herr der Ringe« oder STAR TREK. Wenn Elemente der Heldenreise enthalten sind, dann akzeptiert man die Geschichte eher. Andererseits kannst du die verrückteren Geschichten erzählen, wenn das Umfeld normal erscheint. »Eternal Sunshine of the Spotless Mind«¹⁰ ist einer meiner Lieblingsfilme; der braucht keine riesigen SF-Props, weil die Geschichte so menschlich und überzeugend ist, dass es Spaß macht und zugleich suspension of disbelief vorhanden ist. Man will das verstehen, man will da eintauchen.

Wenn die Geschichte nicht überzeugend ist und keine richtigen Charaktere enthält, kann man als Designer eigentlich nichts machen. Du kannst versuchen, das irgendwie zu übertünchen, aber dann heißt es, dein Design ist zu laut – oder so was in der Art. Beispielsweise hatte ich bei »Edge Of Tomorrow« unheimlich Glück: Wir haben eine Geschichte erzählt, deren Umfeld zeitgenössisch war, aber mit Ecken und Kanten. Heathrow war eine Militärbasis; wir hatten diese Quad-Copter, die an der Kante zum Realistischen waren. Aber es hat irgendwie gepasst, und den Leuten hat es gefallen, weil der Charakter dieses »Wehrdienstverweigerers« so gegen den gewohnten Charakter von Tom [Cruise] angelegt war, dass es großartig funktioniert hat. Und dass er durch diese Zeitschleife immer wieder auf verschiedene Arten umgekommen ist, hat Spaß gemacht. Emily Blunts Charakter war auch klasse. Es vereinfacht den Job des Designers, wenn die Geschichte funktioniert. Natürlich muss man dem Ganzen helfen, damit Heathrow überzeugend wirkt und die Aliens echt aussehen.

¹⁰ Dt. »Vergiß mein nicht!«, Michel Gondry, 2004

Aber was einen guten Film ausmacht, ist die Geschichte, sind diese Charaktere, die wie hier in eine Situation reingeschmissen werden, die absurd ist, über die man mehr erfahren will, die einen interessiert und Spaß macht.

Das erinnert mich an die alte Weisheit: »if it's not on the page, it's not on the stage.« Und wenn die Ideen nicht da sind, kannst du es auch nur kaschieren.

Aber die Ideen sind oft nicht auf der Page. Sie wurden nicht im Drehbuch direkt verbalisiert; das muss zwischen Regisseur und Schauspielern, dem Designer und dem Prop Master, vom ganzen Team erarbeitet werden. Diese Verbindung, diese Geschichte muss gefunden werden. Man sagt auch: ein Drehbuch ist nicht der Film, es ist bestenfalls eine technische Zeichnung für einen Bauplan vom Film. Es ist nicht der Film, es ist idealerweise die Lücke zwischen den Zeilen. Ja, und darum gibt es dann all die vielen Leute, die daran mitarbeiten, diesen Zwischenraum zu füllen.

»Eternal Sunshine« erwähnst du bereits – welche »Kultfilme« magst du noch? »Dune« beispielsweise ist ja mehrfach verfilmt worden.

Denis Villeneuves »Dune« ist da sicherlich dabei. Ansonsten die Klassiker, die, glaube ich, alle SF-Fans irgendwie mögen: »Clockwork Orange«, »2001«. Die typischen, die du wahrscheinlich erwarten würdest. STAR WARS natürlich, weil es zu der Zeit ins Kino kam, als ich aufgewachsen bin. Das war formend. Ansonsten hat mich Luc Besson immer beeinflusst und beeindruckt: »The Big Blue / Grand Bleu« war und ist immer noch mein Lieblingsfilm. Der und »Eternal Sunshine«. Und ich bin mit STAR TREK aufgewachsen, mit der Enterprise. Und ich muss sagen, dass STAR TREK wahrscheinlich mehr auf meiner Wellenlänge ist, als ... – darf ich das überhaupt sagen? (lacht)

Weil STAR TREK, jedenfalls die alten, nicht unbedingt das, was heutzutage STAR TREK ist, von hervorragenden klassischen SF-Autoren geschrieben wurde, wo es wirklich um Konzepte und Ideen geht, wie es halt in SF der Fall ist. Während andere Serien jetzt mehr SF-Fantasy oder Space Opera, Space Adventures machen. Ich habe auch den Lensmen-Zyklus verschlungen, als ich den damals zur gleichen Zeit wie die DUNE-Bände

gelesen habe. Wenn man das jetzt liest, ist Lensmen schon unheimlich gealtert, DUNE ist da besser weggekommen. Aber wie gesagt, sind es weniger Filme, die mich beeindruckt haben, als Bücher.

Obwohl, es gibt zwei Filme, die ich unheimlich faszinierend finde, immer noch: »Pans Labyrinth« und – daran ist PERRY RHODAN schuld, denn beim WorldCon in Mannheim haben sie den gezeigt –, »The Man Who Fell To Earth« mit David Bowie. Der hat mich umgehauen. Nicht nur, weil ich jung war und es in dem Film abging, sondern auch, weil Bowie in der Rolle als Außerirdischer einfach der Hammer war. Der beste Außerirdische, den ich jemals gesehen habe, muss ich sagen. Immer noch, ja.

Wärst du damals gerne als Fliege an der Wand dabei gewesen, als Matt Jefferies die Enterprise gestaltet hat und Roddenberry sagte: keine Raketentriebwerke, keine Auspuffflammen, kein dies, kein das ...?

Dreh das Ding um! (lacht) Sicher, aber was ich auch schön finde, ist, dass man von vielen Sachen nicht weiß, wie sie entworfen wurden, und dass dieser Mythos erhalten bleibt. Weil ich oft festgestellt habe: Wenn man mal sieht, wie die Sachen entstehen, dann ist der Mythos weg. Und das Abenteuer ist nicht mehr da, wenn man genau weiß, warum es so aussieht, wie es aussieht. Natürlich, idealerweise ist alles geplant, aber es gibt einfach glückliche Zufälle. Und die sind genauso wichtig und machen das Ganze vielleicht ein bisschen menschlicher.

Der unvermeidbare, aber auch unvorhersehbare Rest unberechenbarer Quantenfluktuationen, die uns

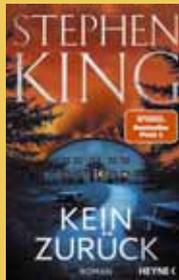
Oliver Scholl hat seit den 90er Jahren an zahlreichen Filmproduktionen mitgewirkt; neben den genannten an »The Time Machine«, »Suicide Squad«, »Spiderman: Homecoming« und »Venom«. Daneben hat er Cover für den Heyne Verlag, PERRY RHODAN und nicht zuletzt für *phantastisch!* gestaltet, die man auf seiner Webseite www.oliverscholl.com bewundern kann.

manchmal zum Vorteil einen Strich durch die Rechnung machen, und die man nie hätte planen können.

Das Interessante ist: Es gibt die Vorstellung von Polen, nicht nur im Film, sondern in der Kunst allgemein. Einerseits der Künstler als Auteur, der als Alleinerzeuger irgendwas macht. Dem gegenüber steht der Regisseur als Künstler, der mehr ein Katalysator ist, der alles zusammenführt und daraus etwas kreiert, das größer ist, als du geglaubt hast, dass es der Fall sein sollte. Und das ist für mich das menschliche Element. Das passiert heutzutage sogar, wenn man am Computer arbeitet. Oder beispielsweise beim Film: Wenn du nach einer Location suchst und etwas findest, das nicht genauso ist wie beschrieben, aber interessant aussieht und dir andere Sachen bietet, dann kann das die Geschichte besser machen – oder kaputt. Und die Entscheidung, ob es dadurch besser oder kaputt gemacht wird, ist eine Frage der Zusammenarbeit und der Einstellung von Regisseuren; von allen, die daran arbeiten. Und für den Designer ist es die Frage, ob das eine Chance ist, die sich da ergibt, oder eine Bedrohung der Geschichte und der künstlerischen Absicht. Von daher ist das ein wichtiger Faktor.



Stephen King »Kein Zurück«
Übersetzt von Bernhard Kleinschmidt
Heyne Verlag, 2025, 640 Seiten
ISBN 978-3-453-27434-1 / 28 Euro



Stephen King hat sich eindeutig in Holly Gibney verliebt. Die etwas andere Privatermittlerin taucht in »Kein Zurück« nämlich schon zum achten Mal im Oeuvre des Meisters auf.

Im beschaulichen Buckeye City geht ein Serienkiller um. Ein Unbekannter hat sich zum Rächer für einen unschuldig Verurteilten und im Gefängnis ermordeten Häftling erklärt. Sein wahnsinnig klingender Plan: Für jeden tatsächlich Schuldigen will er 13 vollkommen Unschuldige töten und am Schluss einen Schuldigen. Detective Isabelle »Izzy« Jaynes ist seit dem Fall mit dem Professoren-Ehepaar (siehe »Holly«) mit Holly Gibney befreundet. Sie erzählt Holly von dem befremdlichen Brief, in dem der Unbekannte seinen Plan enthüllt. Hollis Interesse ist geweckt, scheint der Fall doch wesentlich interessanter zu sein als Diebesgut nachzuspüren oder Versicherungsverträge auszufüllen.

Der selbsternannte Rächer begeht seinen ersten Mord und weiß: Von nun an gibt es »Kein Zurück« mehr. Weitere Opfer folgen und Holly beginnt zu begreifen, wie der Killer auf die Zahl 14 kommt. Schon bald wird er der »Stellvertretermörder« genannt. Gleichzeitig übernimmt Holly den ungewohnten Job eines Bodyguards. Sie soll die bekannte Frauenrechtlerin Kate McKay bei einer Vortragsreise vor mordgierigen Abtreibungsgegnern beschützen.

Seit den Vorfällen rund um Bill Hodges (siehe Bill-Hodges-Trilogie) haben sich die Wege von Holly und ihren Freunden Barbara und Jerome Robinson getrennt. Barbara ist eine gefeierte Lyrikerin und auch Jerome hat mit seinem ersten Buch einen Achtungserfolg erzielt. Als die berühmte Country-Sängerin Sista Bessie nach Buckeye City kommt, bittet sie Barbara, ihr persönlich ihr Buch zu signieren. Doch damit nicht genug: Die Sängerin will aus einem von Barbaras Gedichten einen Song machen, den sie gemeinsam auf der Bühne präsentieren. Barbara kann ihr Glück kaum fassen. Als

bei Sista Bessie die Stelle eines Bodyguards frei wird, schlägt sie kurzerhand ihren Bruder vor. Und Jerome nimmt das Angebot an. Weder Holly noch Jerome ahnen jedoch, dass der Stellvertretermörder und auch der fanatische Fundamentalist Sista Bessie (und andere) aus unterschiedlichen Gründen ins Fadenkreuz genommen und ein blutiges Finale in der ehemaligen Eishalle geplant haben. (Dort, wo vor Jahren auch Brady Hartsfield den Saal in die Luft jagen wollte.) Holly benötigt diesmal mehr als ihren rasiermesserscharfen Verstand, um Freunde und Schutzbefohlene vor einem unausweichlich scheinenden Schicksal zu bewahren.

Eines vorweg: Das Buch lässt sich vorzüglich lesen, was einiger Kritik schon mal die Luft aus den Segeln nimmt. Andererseits stellt die Figur Holly Gibney schon ein Problem dar. War sie in den Büchern rund um Bill Hodges ein überzeugendes autistisches Gegenstück zu Sherlock Holmes, so legte sie im »Outsider« eine krachende Bauchlandung hin. In den Folgebänden zeigte Holly dann wieder aufsteigende Tendenz. Bei »Kein Zurück« ist es auch weniger die Hauptprotagonistin, sondern vielmehr die Storyline, die Kopfzerbrechen bereitet. Nicht genug, dass Holly überraschenderweise einen Bodyguard-Job annimmt und Barbara Robinson von einer berühmten Sängerin auf die Bühne geholt wird, nein, auch ihr Bruder Jerome wird für gerade diesen Promi ebenfalls als Bodyguard tätig. Zuviel des Guten? Es kommt noch besser: Zwei Killer, die nichts voneinander wissen, planen ein Finale Furioso am selben Ort zur selben Zeit. Die Tatsache, dass es sich beim Ort auch noch um das (ehemals geplante) Schlachtfeld Brady Hartsfields handelt, ist nur noch das Sahnehäubchen. Während der Twist beim Stellvertretermörder durchaus gelungen daher kommt, wirkt der fanatische Abtreibungsgegner wie eine blasse Norman-Bates-Kopie. Wie auch immer: Wäre der Plot nicht so hanebüchen, man könnte Kings neuestes Werk in vollen Zügen genießen. Das Fazit lautet also: Bitte schreiben sie weiter, Mr. King. Bitte noch hundert Romane. Nur bitte kein Buch mehr mit Holly Gibney!

Andreas Wolf



Kosmischer Codex?

Exorecht und andere Extravaganzen:
Müssen extraterrestrische Besucher
irdische Gesetze befolgen?
Und was gilt für uns?

Von Rüdiger Vaas

Wir sind vielleicht im Universum so wie Hunde oder Katzen in unseren Bibliotheken, die die Bücher zwar sehen und die Konversation hören, aber keine Ahnung von der Bedeutung haben«, spekulierte der Psychologe und Philosoph William James schon 1909 in seinem Buch »A Pluralistic Universe«.

Dass die Menschheit nicht allein im Universum ist und es viele extraterrestrische Intelligenzen (ETs) in der Milchstraße gibt, ist eine Vorstellung, die bereits in der griechischen Antike verbreitet war. Doch erst ab 1960 begannen Radioastronomen mit der Suche nach ETs (SETI) – bislang ohne Erfolg. Auch anderweitig konnten keine Technosignaturen im All aufgespürt werden: etwa robotische Sonden im Sonnensystem, Lasersignale von anderen Sternen, Industrieabgase in den Atmosphären von fremden Planeten, die Abwärme riesiger Maschinen oder Nebeneffekte interstellarer Raumschiffantriebe. Und danach wird im Rahmen von SETI ebenfalls gefahndet.

Existieren doch keine anderen Zivilisationen in der Galaxis? Oder meiden sie uns und haben womöglich ein Embargo über die Erde verhängt?

Es mag kurios klingen, aber inzwischen denken darüber auch Juristen nach, und auch über die bei einem Kontakt mit ETs entstehenden Rechtsfragen. Dabei hat bislang noch kein einziges der sprichwörtlichen grünen (oder grauen) Männchen gegen ein Parkverbot verstoßen. Zumindest liegt keine polizeiliche Anzeige vor.

Doch es geht hier nicht um Realsatire, zumal wir gar nicht genau wissen, welche Realität uns umgibt. Die mutmaßliche Existenz Außerirdischer ist nicht nur ein naturwissenschaftliches Thema,

sondern hat auch soziale Dimensionen – ethische und juristische Fragen, Folgen und Probleme eingeschlossen.

Hierzu zählen erstens die Rahmenbedingungen von SETI. Wie darf, soll oder muss man beispielsweise nach einer Entdeckung oder einem Kontakt verfahren? Zweitens geht es um das menschliche Verhalten gegenüber ETs. Und drittens stellt sich die Frage nach den Rechtsbeziehungen zu – und zwischen – extraterrestrischen Individuen beziehungsweise Zivilisationen insgesamt.

Galaktische Gesetzgebung

Selbstverständlich lässt sich gegenwärtig allenfalls wild darüber spekulieren, welche Rechtssysteme Außerirdische haben und welche Konsequenzen sich daraus eventuell hinsichtlich ihres Verhaltens gegenüber der Menschheit ergeben. Dass rationale Wesen ohne normative Verbindlichkeiten auskommen, ist jedenfalls unwahrscheinlich. Gibt es vielleicht sogar einen Galaktischen Codex, dem sich alle hochentwickelten Zivilisationen in der Milchstraße anschließen oder unterordnen müssen?

Ob allgemeingültige, quasi objektive Werte existieren und sich erkennen lassen, ist unter Philosophen seit jeher umstritten. Von dem Hintergrund der Idee eines solchen moralischen Realismus, für den etwa Immanuel Kant argumentiert hat, diskutierten Juristen wie Andrew G. Haley, Ernst Fasan und Patricia M. Sterns die Möglichkeit universeller Gesetze, die einzelnen Rechtssystemen gleichsam übergeordnet wären und die einen allgemeinverbindlichen Anspruch hätten. Auch für intelligente Außerirdische.

Solche Metagesetze hat Andrew G. Haley bereits ab 1956 postuliert. Der langjäh-

rige Rechtsanwalt in der US-Hauptstadt Washington und Gründer des International Institute of Space Law warnte aber auch vor vorschnellen Projektionen, weil die ETs eine ganz andere Physiologie und Ökologie haben dürften.

Von Kant und seinem Kategorischen Imperativ ausgehend, dachte Ernst Fasan in seinem Buch »Weltraumrecht« 1965 konkreter über allgemeine Metagesetze nach. So meinte der in Wien ansässige Jurist, dass alle Intelligenzen gleiche Rechte hätten, keine Spezies zu einer Selbstauslöschung verpflichtet werden könne, keine Zivilisation eine andere schädigen dürfe und gegebenenfalls Wiedergutmachungen zu leisten hätte, dass ein Recht auf Selbstverteidigung existiere, dass Verträge eingehalten werden müssten und dass gegenseitige Hilfe nicht ein rechtliches Prinzip sei, sondern ein grundlegendes ethisches.

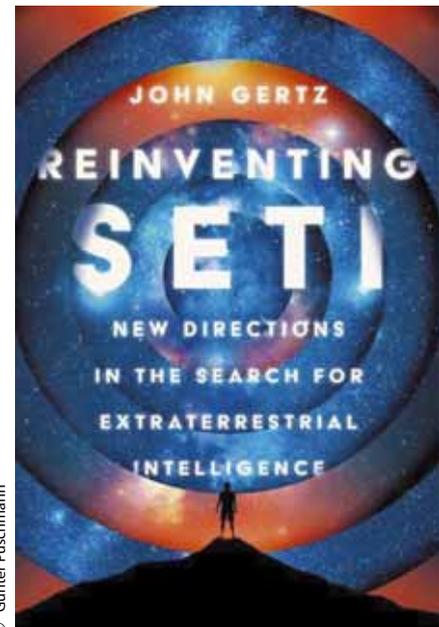
Außerirdische Völkerrechtssubjekte

Auch der Berliner Rechtsanwalt Klaus Stähle machte sich Gedanken über juristische Probleme mit ETs. »Bei unterstellter Vernunft Extraterrestrischer wäre es naiv, lediglich in Kategorien von Macht und Stärke in Relation zu Aliens zu denken und rechtliche Fragen als irrelevant abzutun.« Es ist ja nicht sicher, dass die Außerirdischen als wilde Berserker die Erde beziehungsweise Menschheit einfach platt machen oder zumindest so verfahren, wie die europäischen Eroberer einst in Amerika. »Sind wir die Entdeckten, wird die Beziehung ungleich verlaufen. Ein verbindlicher Rechtsrahmen schützt den Schwächeren.«

Ob das die ETs auch so sehen? All das setzt jedenfalls viel voraus. Dies mag



© Günter Puschmann



naiv sein, aber irgendwo muss man anfangen. So wird stipuliert, dass die Außerirdischen eine personale Natur haben wie wir; sie müssten in der Lage sein, sich hinreichend mit uns zu verständigen; sie sollten zudem »auf unsere Rechtsstandpunkte erkennbar reagieren und sich auf dem Verhandlungsweg darauf einlassen können«, sagt Stähle.

Die Besucher müssten auch Vertreter einer Art staatlichen Organisation sein, um für uns quasi als Völkerrechtssubjekte zu gelten. Dies wären extraterrestrische Individualtouristen nicht. »Haben wir private Einzelreisende ohne staatlich legitimierten Auftrag vor uns, gibt es eigentlich nichts zu verhandeln, da sie schlicht unseren irdischen Gesetzen unterliegen«, stellt Stähle fest.

In seinem 2023 erschienenen Buch »Rechtsfragen beim Kontakt mit Extraterrestrischen. Völkerrecht, Wirtschaft und Politik – ein Gedankenmodell« (erweiterte Zweitausgabe 2025) hat er dafür argumentiert, dass es auch für Juristen, unser Recht und unsere Institutionen höchste Zeit sein sollte, sich auf einen Kontakt vorzubereiten und Fragen zu stellen wie: »Welchem Völkerrechtssubjekt werden wir begegnen? Inwieweit kann unser internationales Recht normativ auch für Außerirdische gelten? Welche Rechtslage gilt bei kriegerischer oder friedlich-wohlwollender Intervention durch Außerirdische?

»Halte dich fern!«

Der US-amerikanische SETI-Forscher John Gertz, langjähriger Vorstandsvorsitzender des 1984 gegründeten SETI-Instituts im kalifornischen Mountain View, ist skeptisch, was direkte Kontakte betrifft – ob sie überhaupt stattfinden und ob sie gut für uns wären.

»Meiner Meinung nach könnte das gesamte Metarecht aus nur wenigen Wörtern bestehen. Übersetzt aus dem Klingonischen (oder was auch immer die Lingua Cosmica der Galaxis ist) würde es lauten: »Bleib zu Hause!« oder »Halte dich fern!« Dies ist ein noch höheres ethisches Gebot als die oft zitierte Goldene Regel der Gegenseitigkeit, »behandle andere so, wie du selbst behandelt werden möchtest!«: Wenn man weit entfernt ist, braucht man sich keine Gedanken darüber zu machen, wie man andere behandeln oder nicht behandeln soll«, überlegt Gertz in seinem 2025 erschienenen Buch »Reinventing SETI«.

»Das wichtigste Prinzip wäre also, dass Zivilisationen sich nicht gegenseitig bedrohen, indem sie in ihre Territorien eindringen. Auch nicht mit nicht autorisierten Robotern oder Künstlichen Intelligenzen, insbesondere nicht mit solchen, die zur Selbstvermehrung fähig sind. Es wäre verboten, die Galaxis zu kolonisieren. Eine sich endlos ausbreitende Kolonisierungswelle hätte ihre eigene Auslöschung zur Folge. Die Milchstraße ist groß, aber nicht unendlich. Irgendwann werden die Außerirdischen innerhalb ihrer Möglichkeiten leben müssen oder aussterben.«

Interstellares Internet

Gertz vermutet allerdings, dass robotische Sonden bereits an vielen Orten im All stationiert sind. Dafür spricht, dass die Milchstraße über zwölf Milliarden Jahre alt, die Erde mit 4,6 Milliarden Jahren hingegen ein relativ junger Planet ist. Statistisch gesehen sind andere erdähnliche Planeten, von denen es in der Galaxis viele Millionen geben dürfte, ein bis zwei Milliarden Jahre älter. Kurzum: Die

Menschheit ist gegenwärtig vermutlich die jüngste technische Zivilisation, falls es auch andere gibt, sodass die älteren genug Zeit hatten, große Bereiche der Galaxis zu erkunden – zumindest mithilfe von automatischen Sonden. Diese könnten längst ein interstellares Kommunikationsnetz aufgebaut haben. Darüber hat der US-amerikanische Wissenschaftsautor Timothy Ferris bereits 1975 nachgedacht.

Davon ist auch Gertz überzeugt. »Das galaktische Internet würde zentral über ein Netzwerk von Sonden aufrechterhalten, die durch Knotenpunkte miteinander verbunden sind. Konkurrierende Kommunikationskanäle wären nicht erlaubt«, meint er.

»Es könnte sein, dass die erste Nachricht, die wir erhalten, in einer Reihe von Regeln besteht. Das ließe sich als Metagesetz bezeichnen, das für alle Zivilisationen in der Milchstraße gilt. Dabei würde es sich nicht um Vorschläge handeln, über die man diskutieren könnte, sondern um absolute Vorschriften, die wir befolgen müssten.« Vielleicht, so spekuliert er, werden wir eingeladen, uns in dieses Netzwerk zu integrieren. Wenn wir eigene Kommunikationsknoten beisteuern und instand halten, dürften wir am galaktischen Wissen partizipieren.

Ist der Außerirdische auch nur ein Mensch?

Für Michael Bohlander sind Metagesetze reine Spekulation. »Während dies intellektuell anregend sein mag, ist es zurzeit methodologisch völlig verfrüht, da die Menschheit nur ein Beispiel hat – sich selbst. Bis zu einem Kontakt ist es völlig offen, ob andere Spezies ethische Prinzipien befolgen, und ob diese mit mensch-

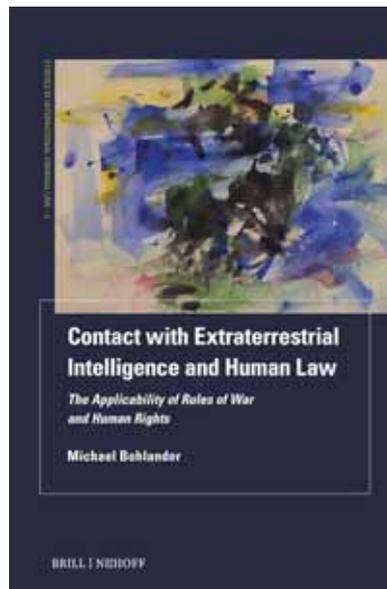
lichem Denken auch nur ansatzweise kompatibel sind«, sagt der Professor für Globales Recht und SETI-Strategie an der Durham Law School in England. Er hatte Rechtswissenschaft in Saarbrücken sowie an der University of Exeter studiert und arbeitete lange als Richter in Deutschland und international.

»Worum es jetzt geht, ist die Entwicklung einer einheitlichen Position der Menschheit, auf deren Grundlage dann ein Kontakt mit anderen Spezies verlaufen sollte.« Das hat der NASA-Historiker Steven Dick als »unilaterales Metarecht« bezeichnet. »Es fehlt eine rechtlich verbindliche Regulierung, was nach einer verifizierten Entdeckung eines Signals aus dem Weltall geschehen sollte und wie wir auf einen direkten Kontakt reagieren würden«, beklagt Bohlander.

Solche menschlichen Prinzipien wurden im Völkerrecht und in internationalen Konventionen zu verschiedenen Menschenrechten bereits formuliert. Freilich werden sie weltweit nicht überall gleichermaßen anerkannt beziehungsweise interpretiert – von ihrer Einhaltung ganz zu schweigen. Für Bohlander sind sie aber der beste Ansatzpunkt für eine gemeinsame Rechtsbasis der Menschheit – besonders im Ernstfall eines Erstkontakts mit ETs. Das hat er in seinem 2023 erschienenen Buch »Contact with Extraterrestrial Intelligence and Human Law – The Applicability of Rules of War and Human Rights« ausgeführt.

Selbst wenn die Außerirdischen in Frieden kommen und diesen wollen, stellen sich viele Fragen. »Was bedeutet Frieden für sie? Und Frieden mit wem – mit den Menschen oder etwa mit Delfinen?«, überlegt Bohlander. »Frieden zu wessen Bedingungen? Was wären beispielsweise die Aufnahmekriterien in einem Galaktischen Club? Und könnte die Menschheit sie erfüllen?«

Seine Reflexionen waren der Lektüre von SF-Romanen geschuldet, etwa »The Forever War« (1974) von Joe Haldeman, »Ender's Game« (1985) von Orson Scott Card und »Der Dunkle Wald« (2008) von Liu Cixin. »Sie handeln von Szenarien eines Konflikts mit außerirdischen Zivilisationen. »Ender's Game« beschreibt beispielsweise die Zerstörung des Heimatplaneten einer fremden Spezies durch eine Massenvernichtungswaffe, um die Menschheit zu retten. Da fragt man sich als Völkerrechtler, wie so etwas mit den gegenwärtigen interhumanen Regeln der Kriegsführung zusammenpassen würde: Wäre das Völkermord? Die Menschenrechte werden tangiert, wenn es darum geht, was wir bereit wären zu opfern, um zum Beispiel an Technologien zu gelangen, die vielleicht viele unserer Probleme lösen würden: Sollten wir den Außerirdischen dafür Menschen zu Experimenten ausliefern, wenn das die Bedingung wäre?«



Extraterrestrisches Embargo?

Eine andere Möglichkeit ist, dass die ETs uns bewusst boykottieren. Dann wüssten sie von uns, wollen aber nichts mit uns zu tun haben. Und dafür kann man sich viele Gründe vorstellen.

Vielleicht sind die ETs so weit fortgeschritten, dass wir ihr Denken überhaupt nicht verstehen können oder sie sich nicht offenbaren, wie es Greg Egan in seinen SF-Erzählungen »Riding the Crocodile« (2005) und »Incandescence« (2008) beschrieb. Oder wir sind schlicht zu uninteressant.

Aber das widerspricht der Annahme wissenschaftlicher Neugier, die ETs doch besitzen sollten, weil sie sich sonst gar nicht zu Hochkulturen entwickelt hätten. Andererseits könnte genau diese Neugier eine hinreichende Motivation sein, um uns aus dem Verborgenen heraus zu studieren – vergleichbar mit menschlichen Verhaltensbiologen, die scheue Wildtiere getarnt observieren, ohne sie zu stören, zu beeinflussen oder gar aufzuscheuchen. Oder die ETs fürchten sich vor unserer Aggressivität und unseren Atomwaffen. Oder sie haben – »Raumschiff Enterprise« lässt grüßen! – eine Oberste Direktive, sich nicht in fremde Angelegenheiten einzumischen. (Diese »Starfleet General Order 1« spielte bereits 1966 in der Fernsehserie eine Rolle, wurde aber immer wieder übergangen, oft infolge von ethischen Erwägungen.) Dass wir die Außerirdischen in einem solchen Fall entdecken könnten, der bereits in Olaf Stapledon's Roman »Star Maker« von 1937 diskutiert wurde, ist unwahrscheinlich.

Wenn es aber einen großen Aufwand für die ETs bedeutet, sich zu verstecken, muss es dafür gute Gründe geben. So hat der Physiker Martyn Fogg 1987 überlegt, dass zwar unsere Umgebung im All von



Außerirdischen kolonisiert und sogar in Fürstentümern aufgeteilt sein könnte, zwischen denen Frieden herrscht. Die ETs würden aber nicht mit uns interferieren, weil sie warten wollen, bis wir interessanter für sie sind. Sie würden erst unsere Informationen erbitten oder plündern, wenn es ihnen mehr nützt als gegenwärtig. Deshalb befänden wir uns vorläufig noch in einer galaktischen Kontaktverbotszone.

Irdische Unreife

Oder die ETs haben verstanden, dass wir nicht reif für einen Kontakt sind beziehungsweise ein solcher zu einer globalen Krise führen könnte bis hin zu unserer Selbsterstörung. Dann würden die ETs aus Verantwortungsbewusstsein handeln. Vielleicht wollen sie uns auch vor einem Schock bewahren. Oder unsere ethische Rückständigkeit macht uns (noch?) nicht reif für den Galaktischen Club der Superzivilisationen, wie ihn sich Ron Bracewell von der Stanford University in Kalifornien ausgemalt hat. Ähnlich argumentierte 1977 auch David W. Schwartzman von der Howard University in Washington: Vielleicht stehen wir kurz vor der Aufnahme und werden bereits getestet (die umstrittenen UFOs könnten Inspektoren an Bord haben oder die Menschheit auf einen Kontakt vorbereiten).

»Es muss sich um friedfertige, uns geistig und moralisch haushoch überlegene Wesen handeln. Sie haben die gesamte Galaxis unter Kontrolle. Entstehen irgendwo neue Intelligenzen, so werden sie zunächst beobachtet, und man vermeidet mit ihnen in Kontakt zu treten«, spekuliert der Astronom Hans Ulrich Keller, ehemals Direktor am Planetarium Stuttgart, über mögliche Hintergründe dieser Embargo-Hypothese. »Überwin-



© Günter Puschmann

den die Neuankömmlinge – wie etwa wir Menschen – ihre aggressiven Verhaltensweisen nicht, dann werden sie sich nach Erreichen eines entsprechenden technischen Standards selbst zerstören, bevor sie interstellare Raumfahrt betreiben können. Wir Menschen haben die Aufnahmeprüfung noch nicht abgelegt. Ob wir sie bestehen, ist eine offene Frage. Vielleicht katapultieren wir uns bald aus der Evolution hinaus.«

Das steht durchaus zu befürchten. So befindet sich auf unserem Heimatplaneten schätzungsweise eine Tonne Sprengstoff pro Person (auf die Sprengkraft des Kernwaffenarsenals weltweit bezogen). Und wenn sich die Menschheit weiter so rasant vermehrt, würde »die Weltbevölkerung im Jahr 2600 Schulter an Schulter stehen, und ihr Stromverbrauch würde die Erde zum Glühen bringen«, wie der Kosmologe Stephen Hawking einmal extrapoliert hat.

Angesichts solcher düsteren Zukunftsaussichten stellte SETI-Pionier Frank Drake immer wieder die Frage: »Gibt es eigentlich intelligentes Leben auf der Erde?«

Rechtliche Hürden?

Vielleicht wird die Erde von ETs als Besitz betrachtet – einem Imperium zugehörig, einer bestimmten Spezies, einem Klan oder auch nur einer Firma oder gar einer einzelnen Person. Wenn es darum ginge, unseren Planeten auszubeuten, wäre das dann aber wohl längst geschehen, falls die ETs hier wären. Wenn sie also von uns wissen, verfolgen sie eventuell andere Absichten, oder sie akzeptieren unsere Autonomie. Das könnte bei ethisch fortgeschrittenen ETs sogar rechtliche Gründe haben.

So hält es der Exorecht-Spezialist Klaus Stähle für wahrscheinlich, »dass die

Rechtsordnung der Extraterrestrischen nicht von kolonialem Gedankengut beherrscht ist, sondern vom Gedanken der Selbstbestimmung und des Respekts uns gegenüber«, und dass sie »Maßstäbe achten, gegen die wir selbst permanent verstoßen, da wir die Biodiversität zerstören, einzelnen Bevölkerungsschichten, Individuen und Gruppen, aber auch ganzen Ländern und Ethnien Entwicklungschancen nehmen«.

Insofern ist es möglich, dass die Erde quasi unter einer galaktischen Verwaltung steht, ohne dass wir davon wissen. Juristisch könnten wir in einem Protektorat leben, sodass sich die ETs verpflichtet haben, bestimmte Rechte nicht wahrzunehmen, sondern uns zu überlassen. Dies erscheint aber problematisch, weil sie uns darüber nicht aufgeklärt haben und keine Pflichten einfordern.

Eher könnte sich die Menschheit in einem Kondominium befinden; sie wäre mithin kein Träger souveräner Rechte, kein Völkerrechtssubjekt in der galaktischen Rechtsordnung. Das würde Stähle zufolge die Embargo-Hypothese untermauern, wie er auf einer SETI-Konferenz an der Universität Würzburg im September 2025 ausführte.

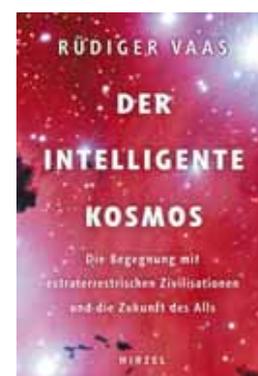
Leben wir in einem Kondominium?

Auch auf der Erde gab und gibt es Kondominien: Gebiete, die unter der gemeinsamen Herrschaft mehrerer Staaten stehen. So hatten allein in Baden-Württemberg 274 frühere Gemeinden in ihrer Geschichte zeitweilig diesen Status. Bosnien-Herzegowina wurde von 1908 bis 1918 von den beiden eigenständigen habsburgischen Teilreichen Österreich und Ungarn beherrscht. Und Frankreich regierte gemeinsam mit Großbritannien bis 1980 die Neuen Hebriden im Süd-

pazifik, die nun den Inselstaat Vanuatu bilden. Gegenwärtig ist die unbewohnte Fasaneninsel, deren Verwaltung im halbjährlichen Wechsel Spanien und Frankreich obliegt, das kleinste Kondominium auf der Erde.

Vielleicht wollen und dürfen ETs also nicht in Kontakt mit uns treten, bis der Status des Kondominiums aufgehoben ist, um sich oder – sehr viel wahrscheinlicher angesichts unserer Rückständigkeit und Zerstrittenheit – uns nicht zu gefährden. Stähle meint sogar, ein »Schock aufseiten der Menschheit« könne ihnen »nicht egal sein, weil je nach Ausmaß disruptiver Veränderungen als Folge eines offenen Kontakts« die ETs »für die unerwünschten und auch schädlichen Folgen« mitverantwortlich wären. Vielleicht wollen sie also aus ihrer überlegenen Stellung der Weisheit und Vernunft keine Schuld auf sich laden, denn sie würden wissen, dass wir uns wohl gegenseitig massakrieren würden, um zuerst an ihre vermeintlichen Errungenschaften zu gelangen.

Oder die ETs warten ab, bis es auf der Erde einen potenziellen Ansprechpartner gibt: eine von einem Weltparlament autorisierte Weltregierung. Zwar wären die Vereinten Nationen nach unseren juristischen Maßstäben als Völkerrechtssubjekt ein solcher Repräsentant der Erde, doch würden sie aufgrund ihrer faktischen Machtlosigkeit und Ineffektivität gegenwärtig an dieser Aufgabe scheitern.



Rüdiger Vaas ist Philosoph, Publizist, Dozent, Autor, Mitherausgeber der Buchreihen »Frontiers Collection« und »Science and Fiction« sowie seit 2000 Astronomie-Redakteur des Monatsmagazins *bild der wissenschaft*. Seit 2010 betreut er auch das *PERRY RHODAN-Journal*, das zweimonatlich über Grundlagenphysik sowie Astronomie und Kosmologie berichtet. Er verfasste mehrere SF-Geschichten und 15 Sachbücher, zuletzt »Der intelligente Kosmos« (2026).

Phantastisches Lesefutter für jedes Alter

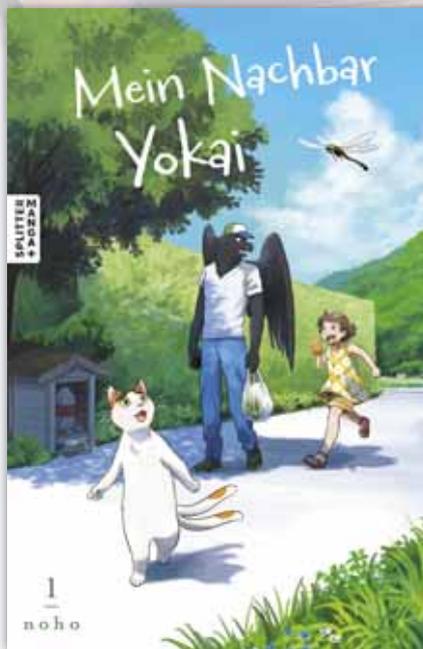
Neue Kinder- und Jugendbücher | Von Sonja Stöhr

In dieser Folge erwarten Sie jede Menge Geister, ein weltbekannter Bär, eine alte Legende, zwei ungleiche Reisende, eine junge Monsterjägerin, niedliche Jungtiere, nachsitzende Kinder, untote Lehrer*innen und ein kleines Einhorn.

Von Geistern, Göttern und Menschen

Schönes Cover, viel dahinter: Wer bei den farbenfrohen Titelbildern zu »Mein Nachbar Yokai« leichte Kost erwartet, wird enttäuscht. Denn hinter der freundlichen, fein gezeichneten Fassade lauern die Lasten des Erwachsenwerdens und des Erwachsenendaseins. Alles beginnt damit, dass Kater Buchio zu einem Nekomata wird. Als solcher hat er nicht nur zwei Schwänze, er kann auch fortan mit seiner Familie reden und jede Form annehmen, die er sich wünscht. Doch dafür muss der Jung-Yokai erst einmal die Geisterschulbank drücken und sich von den Älteren erklären lassen, wie man als Fabelwesen unter Menschen lebt.

Hier in Fuchigamori hat er es damit leicht. In der beschaulichen Bergstadt leben Menschen, Yokai und Gottheiten friedlich nebeneinander. Da ist etwa die Kitsune Yuri, der Raben-Tengu Jiro oder das Mädchen Mu-chan. Ihnen allen widmet Mangaka noho kleine und große Alltagsgeschichten. Diese erstrecken sich über ein Jahr oder vier abgeschlossene Bände plus eine Storysammlung. Die Geschichten über Freundschaft, Familie, Identität, Liebe, Trauer und Verlust richten sich eher an ein erwachsenes Publikum. Ältere Teenager*innen



dürften an der Mischung aus realer Welt und japanischer Mythologie dennoch ihre Freude haben. Und am Ende gibt es dann noch eine große, übernatürliche Katastrophe, bei der die Jüngsten zu Held*innen werden. Ein famoses Kleinod über das Leben, das Universum und den ganzen Rest.

noho
»Mein Nachbar Yokai«
Übersetzt von Janette Blesch
Splitter Manga+,

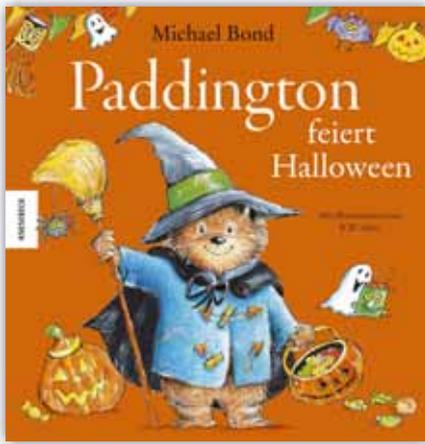
2025, je ca. 230 bis 300 Seiten
ISBN (Band 1) 978-3-68950-301-7
Empfohlen für ältere Teenager*innen und Erwachsene

Süßes, sonst gibt's Saures!

Zugegeben, bis zum nächsten Halloween-Fest ist es noch eine Weile hin. Doch es lohnt sich eigentlich immer, genügend passenden Lesestoff für die gruselige Jahreszeit daheim zu haben. Erst recht, wenn er von einem der wohl beliebtesten Bären der Welt handelt, mit dem schon die verstorbene Königin Elisabeth II. Tee getrunken hat. Die Rede ist natürlich von Paddington, Michael Bonds bekanntester Kinderbuchfigur.

Hier können nicht nur die Kleinsten, sondern auch die Vorleser*innen ganz und gar ihrer Leidenschaft für den 31. Oktober fröhnen – oder eben über diesen Tag stöhnen, wie es auch Mister Brown gleich zu Beginn des Buches tut. Denn die Familie ist im Halloween-Fieber: Es müssen Kostüme gebastelt, Kürbisse geschnitzt und Kekse gebacken werden. Wäre da nicht der alte Griesgram Mr Curry, der sich prompt selbst zur Party einlädt ... Ein gelungener Spaß für Groß und Klein – und eine prima Ergänzung zu Paddingtons anderen Abenteuern.

Michael Bond, R.W. Alley
»Paddington feiert Halloween«
Übersetzt von Tatjana Kröll
Knesebeck, 2025, 32 Seiten
ISBN 978-3-95728-999-5
Empfohlen ab 3 Jahren



Alte Legende, neue Gefahr

Was passt zum Winter besser als eine Geschichte aus einem verschneiten Bergdorf? Im Mittelpunkt steht dabei eine alte Legende. Mit denen ist das bekanntlich ja so eine Sache. Manche haben einen wahren Kern, andere sind erstunken und erlogen. Und manchmal liegt die Wahrheit irgendwo dazwischen.

Im Dorf Kutabe heißt es, dass der Hakutaku immer dann auftaucht, wenn ein Unglück droht. Die Dorfbewohner*innen müssen es wissen, hat das mächtige Wesen doch vor über zehn Jahren ihre Heimat zerstört und viele damals das Leben gekostet. Auch Yuki kennt die Geschichte, sind ihr Vater und ihre Mutter doch bei der Attacke gestorben. Eines Tages soll das Mädchen statt ihren Eltern in die Fußstapfen ihrer Großmutter treten und Dorfvorsteherin werden. Doch Yuki ist taubstumm. Und ihr einziger Freund, der neben ihrer Oma die Gebärdensprache gelernt hat, redet nicht mehr mit ihr. Bei der Feier zum Jahresende verschlägt es das Kind in den nahegelegenen Wald. Plötzlich steht sie vor einem mysteriösen Jungen, der sich als Hakutaku herausstellt. Ist er wirklich ein gefährlicher Dämon – oder will er das Dorf vor einer Katastrophe bewahren?

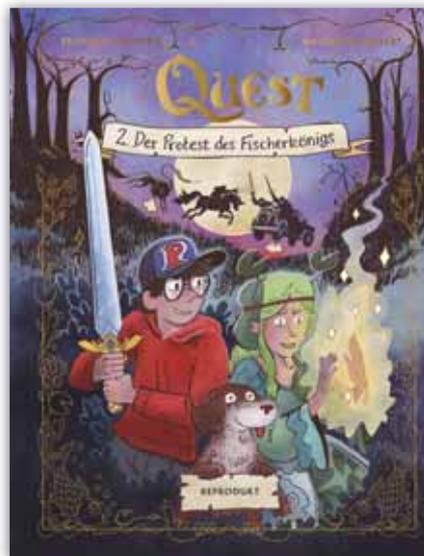
Die Spanierin Alba Cardona widmet sich in »Die Legende des Hakutaku« einer Figur der japanischen Mythologie und interpretiert diese neu. Herausgekommen ist ein Manga über starke Außenseiter*innen, die Macht der Freundschaft und den Glauben an sich selbst. Einfach schön.

Alba Cardona

»Die Legende des Hakutaku«
Übersetzt von Anne Bergen
Splitter Manga+, 2025, 176 Seiten
ISBN 978-3-68950-342-0
Empfohlen ab 8 Jahren

Der Weg als Ziel?

In der Ausgabe Nummer 98 war der Auftaktband zu »Quest« das Highlight dieser kleinen Rubrik. Inzwischen ist der zweite Band erschienen. Kann der mit dem ersten mithalten? Oh ja! Der Comic setzt die Geschichte von Pellinor, Nimue und dem Mächtegeritter Gawain nahtlos fort. Dabei erfahren Leser*innen nicht nur, was aus



dem verzauberten Zirkuseinhorn des ersten Teils geworden ist, sondern lernen auch mehr über Pellis Familiengeschichte.

Auf diese beschränkt sich das Kreativduo Frédéric Maupomé und Wauter Mannaert jedoch nicht. Ritter-wider-Willen Pelli und Nimue aka die Dame von See treffen auf ihrer Suche nach der legendären Bestie auch wahre Bösewichte. Und sie machen Bekanntschaft mit einer Gruppe junger Aktivist*innen, die den Bau einer Autobahn verhindern will. Was das Ganze mit der Legende vom Fischerkönig zu tun hat? Dafür müssen interessierte Leser*innen selbst zum Comic greifen. Hiermit sei bei Excalibur versprochen: Es lohnt sich!

Frédéric Maupomé, Wauter Mannaert
»Quest 2. Der Protest des Fischerkönigs«
Übersetzt von Christiane Bartelsen
Reprodukt, 2025, 120 Seiten
ISBN 978-3-95640-478-8
Empfohlen ab 8 Jahren

Maus jagt Monster

In passender Atmosphäre Monstergeschichten erzählen? Toll! Dafür bezahlt werden? Umso besser! Genau das macht Suri: Das Findelkind verdient sich seinen Lebensunterhalt als Geschichtenerzählerin auf einem Jahrmarkt. Doch eigentlich möchte sie eine Monsterjägerin sein. Einen Wunsch, den die anderen Schausteller*innen als Tagträumerei ihrer »Maus« abtun. Als ihr ein goldenes Wollknäuel vor die Füße fällt, ahnt sie nicht, dass das Abenteuer ihres Lebens beginnt. Denn plötzlich wird sie nicht nur von drei dämonischen Katzenmenschen gejagt, sondern ist gemeinsam mit einem Kobold und dessen Schöpfung auch auf dem Weg ins Unbekannte. Ob das gut geht?

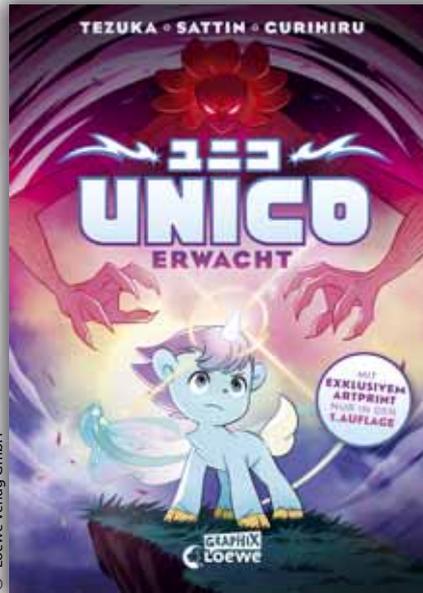
Jo Rioux' »Suri, die Monsterjägerin. Der goldene Faden« ist ein fantastischer Comic voller falscher und echter Ungeheuer. Wie so oft verbirgt sich auch hier das Grauen hinter einem freundlichen Gesicht und ist das wahre Böse nicht sofort als solches zu erkennen. Und dabei war noch gar nicht von den Menschen die Rede, die Suri das Leben bislang schwer gemacht haben ... Heraus stechen aber nicht nur die Heldin und ihre

Das Highlight: »Unico erwacht«

Süß, süßer, Einhornfohlen! Loewe Manga hat eine wunderbare Neuinterpretation von Osamu Tezukas Klassiker »Unico« im Programm – einen fantastisch anzuschauenden und zu lesenden Manga. Die Geschichte folgt dabei den bekannten Pfaden des Originals, setzt aber eigene Akzente in der Gestaltung.

In »Unico erwacht« ist Venus eifersüchtig auf den namensgebenden Helden, da das kleine Einhorn eine besondere Beziehung zur Göttin der Seelen, Psyche, hat. Diese Freundschaft inspiriert die Menschen zu ungeahnter Kreativität, was Venus so gar nicht gefällt. Also beauftragt die Göttin der Liebe und Schönheit den Westwind Zephyrus damit, Unico von der Bildfläche verschwinden zu lassen. Doch die Dienerin hat Mitleid mit dem kleinen Fohlen und trägt es daher regelmäßig durch Raum und Zeit, damit es vergisst, wer oder was es ist. Als es in unserer Gegenwart ankommt, möchte Venus das Fabelwesen endgültig loswerden. Ob das gelingt?

Autor Samuel Sattin und das Illustrator*innen-



Team Gurihiru bleiben dem Original aus den 1970er Jahren weitestgehend treu, etwa was die farbenfrohe Inszenierung und die westliche Leserichtung anbelangt. Auch viele der Figuren von damals, wie die Wachkatze Chloe, haben es in den Manga geschafft. Nur die Zeichnungen sind an heutige Lesegewohnheiten angepasst worden, erinnern eher an das Studio Ghibli als an Tezukas eigene Filme. Eine dennoch rundherum gelungene Neuinterpretation des Originals, die Lust auf die weiteren Bände macht. Übrigens: Leser*innen haben die Qual der Wahl zwischen dem sehr schön aufgemachten Hardcover und der Taschenbuchvariante im bekannten Manga-Format. Da sollte für jede*n die passende Lektüregreife dabei sein.

Osamu Tezuka, Samuel Sattin, Gurihiru
»Unico erwacht«

Übersetzt von Jan-Christoph Müller
Loewe Manga, 2025, 224 Seiten
ISBN 978-3-74322-102-4
Empfohlen ab 8 Jahren

Sidekicks. Es sind auch die wunderbaren Zeichnungen, die den Auftaktband in einen echten Hingucker verwandeln. Wahrlich lesenswert.

Jo Rioux

»Suri, die Monsterjägerin.

Der goldene Faden«

Übersetzt von Maria Schmidt

Knesebeck, 2025, 128 Seiten

ISBN 978-3-98962-001-8

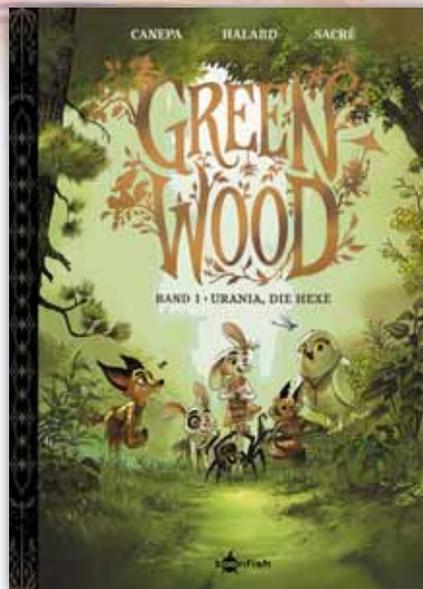
Empfohlen ab 8 Jahren

Backe, backe, Kuchen ...

Hand aufs Herz: Tiergeschichten gehen eigentlich immer, oder? Vor allem dann, wenn sie so zuckersüß und fantastisch gezeichnet sind, wie eines der neuesten Highlights aus dem Hause Splitter. Die Bielefelder haben seit 2025 »Greenwood« in ihrem toonfish-Programm. Hauptfiguren darin: ein bunter, knuffiger Trupp von jungen Waldtieren, die man einfach ins Herz schließen muss.

Worum geht es? Urania, Hexe und Hasendame, erzählt den Kindern der nahen Umgebung immer wieder spannende Geschichten ☒ und unterstützt sie bei allen Fragen, die so ein kleines Tierchen umtreiben. Jeden Samstag treffen sich daher die Fledermaus Moon, die Spinne Shadow, das Käuzchen Vanille, die Hasengeschwister Snow und Winter sowie der vegetarische Fuchs Honey, der unsterblich in Winter verliebt ist, bei der freundlichen Häsin. Dieses Mal ist etwas anders: Die Freund*innen sind auf einer Mission, bei der sie seltene Zutaten suchen müssen.

»Greenwood 1. Urania, die Hexe« hat einen großen Fehler: Die Seiten des Auftaktbandes sind einfach viel zu schnell zu Ende gelesen. Dieser fungiert dabei klar als Prolog für ein längeres Abenteuer, in der die tierischen Freund*innen zusammenhalten müssen, auch wenn sie unterschiedlichen Spezies angehören. Eine wunder-



volle Botschaft in dieser Zeit. Zum Glück sind die Bände 2 und 3 im Handel erhältlich, sobald Sie diese Zeilen hier lesen.

Barbara Canepa, Anaïs Halard, Florent Sacré
»Greenwood 1. Urania, die Hexe«

Übersetzt von Tanja Krämling

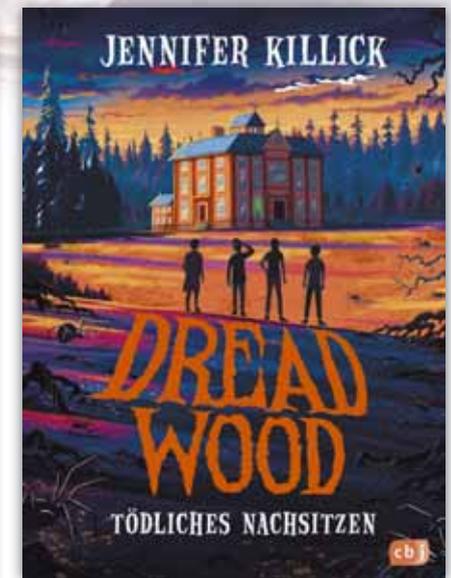
toonfish, 2025, 48 Seiten

ISBN 978-3-98721-726-5

Empfohlen ab 8 Jahren

»Imse, bimse, Spinne, wie lange dein Faden ist ...«

Wer schon einmal in der Schule Bockmist gebaut hat, weiß: Die Strafe folgt oft auf dem Fuß und nicht selten in Form von Nachsitzen. So ergeht es auch Hallie, Gustav, Naira und Ich-Erzähler Angelo, nachdem sie den Speisesaal verwüstet haben. Das Schlimmste daran? Die Siebtklässler



müssen auch noch am Samstag ihre Strafe absitzen. Wie unfair!

Eigentlich möchte ihr Lehrer Mr Canton das Zusammentreffen für ein wenig Teambuilding nutzen. Das könnte nicht schaden, denn die Kinder verstehen sich untereinander so gar nicht. Doch kaum in der Schule angekommen, beginnt ein Albtraum, bei dem erst der Lehrer vom Boden verschluckt wird, bevor ein Monster die Jagd auf das Quartett eröffnet. Angelo ahnt, dass die Vier nicht nur wegen der Sache in der Mensa bestraft werden sollen – und dass sie zusammenarbeiten müssen, um der Hölle zu entkommen.

Jennifer Killicks Auftaktband zur »Dread Wood«-Reihe ist einer dieser gruseligen Schmöker, die man selbst gern als Kind gelesen hätte. Denn hier kommt zusammen, was zusammen gehört: ein sympathischer Cast an Held*innen, ein furchteinflößendes Monster und eine Story, die von der ersten Seite an fesselt. Ein toller Auftakt,



© Soraja Stöhr

der Lust auf mehr macht. Einzige Lesevoraussetzung: Junge und junggebliebene Leser*innen sollten keine Angst vor Schulhöfen und Spinnen haben ...

Jennifer Killick

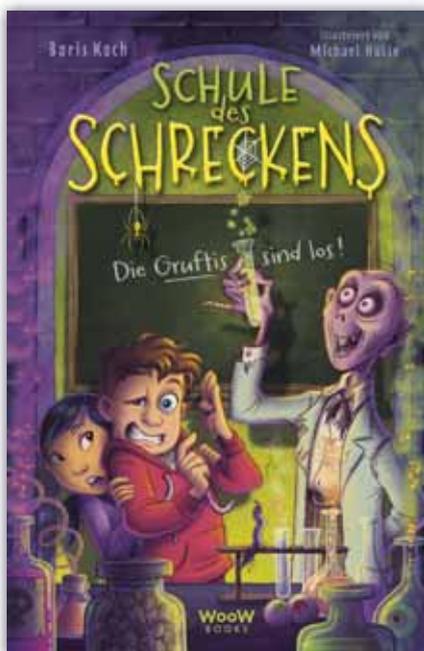
»Dread Wood. Tödliches Nachsitzen«

Übersetzt von **Silvia Schröer** und **Ilka Schlüchtermann**

cbj, 2025, 288 Seiten

ISBN 978-3-570-18315-1

Empfohlen ab 10 Jahren



Untote lehren länger

Wenn die Eltern einen neuen Job annehmen, ist der Umzug oftmals nicht weit. So ergeht es auch Kilian Dirk Gregory Friedemann Poberski, der von allen nur Kilian genannt wird. Für seine Mutter, eine Friedhofsgärtnerin, und seinen Vater, einen Steinmetz, ist es ein großer Schritt. Frau Poberski bekommt die Chance, in ihren Beruf wieder glücklich zu sein, und Sohnemann Kilian besucht ab sofort eine Schule, die sich die Familie ansonsten nicht leisten könnte – und die seit Neuestem keinen Lehrkräftemangel mehr kennt. Zielort ist ein Internat irgendwo im Nirgendwo in

der Nähe eines Teufelforstes und mit angeschlossenem Schulfriedhof. Dort sind viele ehemalige Lehrer*innen begraben, die anscheinend auch im Tod ihren Arbeitsort nie ganz verlassen wollten. Kaum angekommen, lernt Kilian, dass noch mehr hinter dem Friedhof steckt. Denn dieser ist überraschend gut besucht, geradezu belebt. Weil sie sich einst geschworen hatten, in Zeiten größter Not ihrer Schule beizustehen, haben sich die Toten aus ihren Gräbern erhoben – und nehmen ihren alten Beruf wieder auf. So kann man dem Lehrkräftemangel auch begegnen. Man ahnt: Das Chaos nimmt seinen Lauf.

Wo fängt man als Rezensentin hier nur an? Bei der Idee? Bei der Ausführung? Beim Plot? Manchmal darf man sprachlos sein, denn was Boris Koch mit »Schule des Schreckens 1. Die Gruftis sind los!« abliefern, ist selbst für Erwachsene unglaublich lustig zu lesen. Man stelle sich vor, das Beispiel mache Schule (ha, ha!) und Untote würden tatsächlich Kinder unterrichten. Immerhin: Seine Wiedergänger*innen sind keine hirnlosen, menschenfressenden Zombies, aber doch Kinder ihrer Zeit. Und wer kannte vor dreihundert Jahren schon Computer oder hat geahnt, dass die Prügelstrafe irgendwann abgeschafft werden würde? Ein spaßiges Vergnügen mit sehr viel Hirn und Herz, das im März glücklicherweise fortgesetzt wird

Boris Koch

»Schule des Schreckens 1. Die Gruftis sind los!«

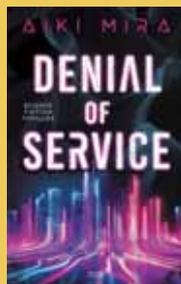
WooW Books, 2025, 288 Seiten

ISBN 978-3-03967-052-9

Empfohlen ab 10 Jahren



Aiki Mira
»DENIAL OF SERVICE«
TOR, 2025, 252 Seiten
ISBN 978-3-596-71182-6 / 18 Euro



Nach Hamburg und Berlin jetzt also noch Frankfurt am Main – Städte sind bei Aiki Mira nie nur Kulisse, Städte sind Lebewesen, Protagonisten, Mitspieler. Frankfurt zum Beispiel ist ein eigener Staat im Staat geworden, finanzmächtiger als viele der kleineren Nationen, mit eigener Regierung und Rechtsprechung und Vollzugsbehörden. Und Frankfurt hat eine eigene Starke KI, ein künstliches neuronales Netzwerk mit eigenen Moralvorstellungen. Das KNN sorgt für die Stadt und ihre Bewohner, regelt im Hintergrund alles Nötige und weiß über alles Bescheid. Und eines Tages verweigert das KNN sich – DOS: Denial of Service.

In den Hochhaustürmen der Banken, den Wohnsilos, den Bürogebäuden einerseits, aber auch in den Slums, den Parks, auf den Plätzen läuft das Leben erst einmal weiter wie bisher. Aber bei den Mächtigen im Hintergrund beginnt die nervöse Suche nach den Ursachen – denn ohne die allumfassende Hintergrundsteuerung des KNN droht der Zusammenbruch des Systems, das Scheitern des utopischen Versprechens von der sich selbst steuernden Metropolis.

Inmitten dieser chaostheoretischen Versuchsordnung versuchen ein Dutzend Personen, Androiden, Tiere und allerlei Mischformen dazwischen ihr Leben so zu gestalten, dass sie unterhalb der Reizschwelle der allgegenwärtigen Überwachung bleiben. Denn deren Aufmerksamkeit zu erregen bringt Minuspunkte ein, was Ärger und Stress oder Schlimmeres bedeutet. So begegnen wir auf den ersten Seiten der Snackbuden-Besitzerin Per, der Stadtverwaltungsmitarbeiterin Jov und dem Drohnen-Spraykünstler Tad. Zusammengeführt werden sie durch den überraschenden Tod einer Freundin von Tad in Pers Snackbar.

Die Suche nach den Ursachen und Verantwortlichen müssen die drei selbst in die Hand nehmen, da sich die Stadt blind und taub stellt. Dabei treffen sie auf Drogendealer, Geheimbünde, korrupte Beamte, geheime Forschungslabors und heimliche Unterstützer.

Das alles erzählt Aiki Mira in einer selbst entwickelten, diesmal auch noch überaus lyrischen Sprache, die in sehr kurzen Kapiteln und einer auf das Notwendigste reduzierten Form spielerisch-leicht 3-D-Puzzle-Szenen vor unsere Augen bringt, zur Seite schiebt und darauf vertraut, dass sich am Ende ein vollständiges und größeres Bild ergibt als die Summe dieser Fragmente. Das geheime Bindemittel, mit dem das alles zusammengeführt wird, der Grund dafür, dass der Rhythmus uns so tief bewegt und so fasziniert bei der Stange hält, ist: Liebe. Über alle Probleme und Abenteuer in »DENIAL OF SERVICE« hinweg zeigen alle Figuren starke Gefühle. Natürlich sind darunter auch Egoismus, Furcht, Zweifel, Gier, Unsicherheit und alle anderen möglichen Beweggründe für mehr oder weniger nachvollziehbares Handeln, aber als die wichtigste Emotion entpuppt sich die Zuneigung.

»DENIAL OF SERVICE« ist also nicht nur der spannende Science-Fiction-Thriller, den uns der Untertitel verspricht, nicht nur ein sprachlich eleganter Blick auf die heute schon absehbaren Entwicklungen von künstlicher Intelligenz und urbanen Großlösungen, sondern auch ein Plädoyer für mehr Empathie, mehr Gelassenheit, mehr Zusammenarbeit bei den dadurch entstehenden Problemfeldern. Oder ganz kurz: der gelungene Abschluss von Aiki Miras Zukunfts-Städte-Trilogie!

Dem Roman gelingt dabei etwas, das inzwischen nur noch sehr wenige Bücher überhaupt versuchen – und noch weniger erreichen: Am Ende entlässt »DENIAL OF SERVICE« seine Protagonisten und Leser*innen mit dem Gefühl einer möglichen positiven Zukunft aus seinen Fängen. Ich stelle mir Aki Mira als glücklichen Menschen vor. Anders wäre dieses Liebeslied in Prosa gar nicht zu erklären.

Horst Illmer

Die Medizin der Zukunft

Zwischen Science Fiction und Realität

Von Rüdiger Schäfer

Wenn Visionen Wirklichkeit werden

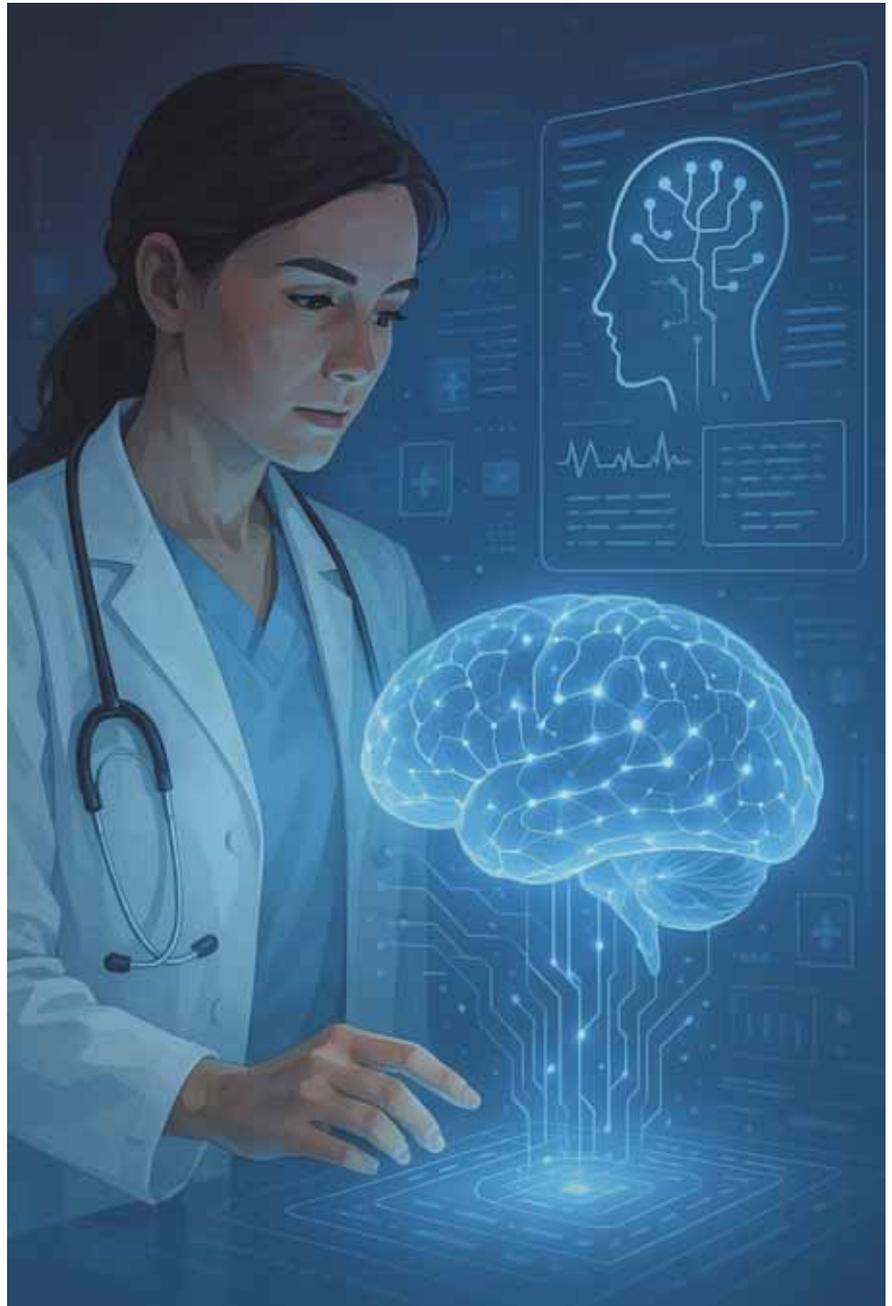
Die Medizin war schon immer eine Disziplin, die sich irgendwo zwischen Wunder und Wissenschaft bewegt hat. Was gestern noch undenkbar war, gehörte wenige Jahre später bereits zum Alltag in Arztpraxen und Kliniken. Und was uns in diesen Tagen noch als ferne Zukunftsmusik erscheint, existiert oft schon als Blaupause in Datenbanken oder steht als Prototyp in Entwicklungs- und Testlaboren.

Oft genug beginnt alles mit einer Geschichte. Mit einem Arzt an Bord eines Raumschiffs, der Krankheiten oder Verletzungen sekundenschnell mit einem Handscanner diagnostiziert und berührungsfrei mittels eines fingergroßen Sensors heilt. In einem Labor, in dem in wenigen Minuten maßgeschneiderte Organe aus neutralen Gewebekulturen wachsen. Oder mit einer Künstlichen Intelligenz, die in der Lage ist, nach einem Körperscan die verbleibende Lebensspanne eines Patienten tagesgenau zu berechnen.

In der Science Fiction gab es solche und ähnliche Visionen schon sehr früh – als Spannungsträger, Gedankenexperiment, als Versprechen und Mahnung, als mehr oder weniger gewagtes Spiel mit anscheinend unbegrenzten Möglichkeiten.

Doch die Realität holt immer schneller auf. Was im letzten Jahrhundert noch literarische Spekulation war, ist heute medizinischer Alltag oder doch zumindest Gegenstand klinischer Studien oder realistisches Ziel von Start-up-Unternehmen – inklusive Nanobot-Therapien, KI-Diagnosen und ambulanten Eingriffen, die direkt den grundlegenden Bauplan des Lebens verändern.

Aber wie jeder Fortschritt trägt auch dieser seine Risiken und Gefahren mit im Gepäck. Je mehr wir heilen, je mehr wir reparieren und optimieren, desto tiefer greifen wir in das ein, was uns als Menschen definiert. Zwischen Hoffnung und Hybris, Heilkunst und Hochtechnologie, Vision und Vermessenheit, verläuft ein schmaler Grat, an dem sich Schöpferkraft und Forschung berühren. Und genau dort entscheidet sich, ob die Medizin der Zukunft mehr Freiheit und Lebensqualität für alle bedeutet oder neue Abhängigkeiten und Benachteiligungen schafft.



Dieser Essay will die zentralen Themen und Spannungsfelder der modernen Medizin unserer Tage aufzeigen und ihre weitere Evolution darstellen und kritisch beleuchten. Denn die größte Herausforderung der Medizin von morgen wird wohl nicht in dem liegen, was sie kann, sondern darin, worauf sie verzichten sollte.

Künstliche Intelligenz (KI) in der Medizin

Die Künstliche Intelligenz hat die Medizin erreicht – leise, von vielen beinahe unbemerkt, aber in ihren Folgen in jedem Fall tiefgreifend. In Radiologie, Pathologie oder Augenheilkunde übernehmen

lernfähige Algorithmen schon heute Aufgaben, die früher ausschließlich mit menschlicher Erfahrung zu bewältigen waren. Sie erkennen auf Röntgen-, MRT- oder Fundusaufnahmen Muster, die selbst geschulten Spezialisten entgehen – und das mit einer Geschwindigkeit, die die rein menschliche Wahrnehmung bei weitem übertrifft. Im Ergebnis bedeutet das schnelle und vor allem treffsichere Diagnosen und damit eine bessere Behandlung für die Patienten.

In der Onkologie unterstützt KI Ärzte bei Diagnose und Therapieplanung, indem sie Millionen klinischer Datensätze in Sekunden analysiert und individuelle Risikoprognosen erstellt. Sie hilft, Tumore präziser zu klassifizieren, Therapien zu personalisieren und Nebenwirkungen vorherzusagen. In manchen Kliniken erfasst sie bereits automatisierte Befundberichte, organisiert Patientenakten und optimiert Abläufe – nicht, um den Arzt zu ersetzen, sondern um ihn von lästiger Routinearbeit zu befreien und menschliche Fehler zu minimieren.

Doch der eigentliche Fortschritt liegt weniger in der Technik als in der neuen Denkweise, die von der KI erzwungen wird: Medizin wird zunehmend zu einem informationsgetriebenen, kollektiven Lernprozess. Maschinen verarbeiten, was der Mensch gesammelt hat – Billionen von Analysedaten, Laborwerte, unzählige Krankheitsverläufe, klinische Studien, Bildarchive – und verdichten daraus Muster, identifizieren Zusammenhänge, berechnen Wahrscheinlichkeiten. Die KI stellt subtile Korrelationen her, die in der täglichen Praxis unmerklich bleiben, weil kein einzelner und noch so gut ausgebildeter Mensch sie in ihrer Komplexität überblicken kann.

Damit verändert sich auch das Selbstverständnis der Medizin: weg vom individuellen Erfahrungswissen und hin zu einem globalen Wissensnetzwerk, in dem jedes Patientenschicksal zum Teil eines größeren Lernprozesses wird. KI ist kein allwissender Diagnostiker, sondern ein Spiegel für das kollektive Gedächtnis der Heilkunst – ein Werkzeug, das unsere Fähigkeit erweitert, Zusammenhänge zu sehen, statt nur Symptome zu bekämpfen. KI wird die menschliche Intelligenz – zumindest mittelfristig – nicht ersetzen, aber aufzeigen, wie viel wir noch nicht verstanden haben.

Mögliche Weiterentwicklungen

Die nächste Evolutionsstufe der medizinischen KI liegt zweifelsohne in der Vernetzung. Sie führt zu Systemen, die nicht mehr nur einzelne Aufgaben übernehmen, sondern Informationen aus verschiedensten Quellen zusammenführen

– bildgebende Aufnahmen, genetische Profile, Anamnesen und sogar kontinuierlich gemessene Gesundheitsdaten, wie sie Wearables (also mobile, vernetzte elektronische Geräte, die direkt am Körper getragen werden) bereits zu Millionen aufzeichnen und speichern.

Diese multimodale Intelligenz könnte in Echtzeit eine umfassende Gesundheitsanalyse liefern und Therapieentscheidungen vorwegnehmen, noch bevor überhaupt Symptome auftreten. In Zukunft ist es vorstellbar, dass KI nicht nur den Arzt unterstützt, sondern in bestimmten Bereichen selbst zum virtuellen Mediziner wird – etwa in der Telemedizin, wo Chatbots heute schon einfache Konsultationen übernehmen. Kombiniert mit Sensordaten und digitaler Bildgebung könnten solche Systeme eigenständig Routineuntersuchungen durchführen und nur noch in komplexen Fällen an den Menschen übergeben.

Auch in der Forschung wächst der Einfluss der Maschinen. Algorithmen entwickeln neue Wirkstoffe in Rekordtempo, simulieren ihre Wechselwirkungen und sagen ihre Wirksamkeit voraus, lange bevor ein Mensch auch nur eine Pipette in die Hand nimmt. So betreibt etwa der Pharmakonzern Bayer in seinem Wuppertaler Forschungszentrum ein sogenanntes High-Throughput-Screening, bei dem Millionen chemischer Verbindungen binnen kürzester Zeit vollautomatisch getestet und ausgewertet werden. KI-Expertensysteme analysieren die Ergebnisse in Echtzeit, sortieren die vielversprechendsten Kandidaten aus und verkürzen so Entwicklungsprozesse, die früher Jahre dauerten, auf wenige Monate oder gar Wochen.

In Kombination mit lernfähigen KI-Modellen entstehen dadurch digitale Labore, in denen Experimente zunächst virtuell durchgeführt werden (was auch dem Tierwohl dient). Erst wenn ein Wirkstoff in der Simulation überzeugt, wird er physisch hergestellt und am lebenden Objekt getestet. Forschung wird damit nicht nur schneller, sondern vor allem präziser – und damit kostenbewusster, was insbesondere im Hinblick auf Nischenforschung (also die Entwicklung von Therapien für seltene Leiden) ein Segen sein könnte.

Aber der Weg dahin ist kein Selbstläufer. Je mehr Verantwortung Maschinen übernehmen (oder übertragen bekommen), desto drängender wird die Frage, wie weit unser Vertrauen reichen darf. Wird KI irgendwann Diagnosen stellen, die kein Arzt mehr nachvollziehen kann – und sollen wir ihr dann unbesehen glauben?

Mit solchen und ähnlichen Problemen müssen wir uns auch beim Einsatz von KI zur Echtzeit-Überwachung für chronisch Kranke oder in der Intensivmedi-



zin befassen. Die Medizin der Zukunft wird sich somit nicht allein daran messen lassen müssen, wie gut Maschinen denken können, sondern in weit stärkerem Maße daran, ob wir Menschen noch verstehen, was sie uns mitteilen will.

Risiken, Grenzen und ethische Fragen

Je weiter KI in die Medizin vordringt, desto deutlicher wird: Der technische Fortschritt ist nur so verlässlich wie die Prinzipien, die ihn leiten. Eine falsche Diagnose aus einem Algorithmus heraus ist keine Laune der Maschine, sondern das Echo menschlicher Entscheidungen – eine Folge der Daten, mit denen man sie gefüttert hat, und der Ziele, die ihr gesetzt wurden. Deshalb braucht die Medizin der Zukunft nicht nur bessere Rechner, sondern auch klare Regeln, nachvollziehbare Prozesse und Menschen, die das System durchschauen und die Verantwortung übernehmen, wenn die Maschine irrt.

Vertrauen entsteht wie so oft auch hier nicht durch Perfektion, sondern durch Transparenz. Erst wenn wir wirklich verstehen, wie eine KI zu ihrem Urteil kommt, können wir entscheiden, ob wir ihm folgen wollen oder nicht. Die große Herausforderung ist nicht, Maschinen beizubringen, wie man denkt – sondern uns selbst permanent daran zu erinnern, dass es zu jeder Entscheidung auch eine emotionale Ebene gibt, über die die KI niemals verfügen wird. Und das wirft Unmengen von Fragen auf.

Wer haftet bei Fehldiagnosen durch KI? Wie verhindern wir den Missbrauch sensibler Gesundheitsdaten?

Wie stellen wir sicher, dass medizinische Algorithmen nicht die Vorurteile ihrer Entwickler reproduzieren – und damit Ungerechtigkeiten im Gesundheitssystem zementieren?

Darf eine Maschine Entscheidungen über Leben und Tod treffen, wenn sie zwar die Statistik beherrscht, aber keine Empathie kennt?

Wie viel Autonomie sind wir bereit abzugeben, wenn Effizienz und Bequemlichkeit zum Maßstab medizinischer Qualität werden?

Und wenn die KI immer tiefer in unser Leben eingreift, unsere Vitalwerte,

Gewohnheiten und vielleicht eines Tages sogar unsere Entscheidungen analysiert – wer kontrolliert dann wen?

Nanotechnologie und Nanomedizin

Auch die Nanotechnologie ist längst keine ferne Zukunftsvision mehr, sondern ein junges, aber rasch wachsendes Forschungsgebiet der modernen Medizin. Ihre größte Stärke liegt in der Präzision: winzige Partikel, oft nur wenige Milliardstel Meter groß, können Medikamente gezielt dorthin bringen, wo sie gebraucht werden – direkt an den Tumor, an entzündetes Gewebe oder ins Innere einer einzelnen Zelle. So werden Wirkstoffe nicht mehr wahllos im ganzen Körper verteilt, sondern punktgenau am Ort ihrer größten Effizienz eingesetzt. Das verringert Nebenwirkungen und erhöht die Erfolgchancen einer Behandlung erheblich.

In Laboren auf der ganzen Welt werden derzeit Nanobots entwickelt – mikroskopisch kleine Konstrukte, die sich aktiv durch Körperflüssigkeiten bewegen können. In präklinischen Studien untersuchen Forscher, wie sich solche Systeme in der Mikroumgebung von Tumoren verhalten und ob sie beispielsweise Krebszellen zielgenau aufspüren und zerstören können. Noch sind diese Anwendungen experimentell, doch sie zeigen, wohin die Reise geht: hin zu einer Medizin, die Krankheiten nicht mehr nur von außen bekämpft, sondern von innen heraus – auf molekularer Ebene und mit chirurgischer Präzision.

Visionäre Szenarien

Wenn die Nanotechnologie eines Tages ihr volles Potenzial entfaltet, könnte sie die Medizin von Grund auf verändern. Forschende träumen von Nanorobotern, die eigenständig durch den Blutkreislauf navigieren, beschädigte Zellen reparieren, Krankheitserreger zerstören oder Ablagerungen in den Gefäßen beseitigen. Ganze Flotten solcher Mikrohelfer könnten in Zukunft komplexe Aufgaben übernehmen: von der Wundheilung bis zur Bekämpfung von Krebs – präzise, autonom und ohne chirurgischen Eingriff. So wird diese Technik zum Beispiel in der fiktiven Zukunft der Serie PERRY RHODAN NEO ganz bewusst eingesetzt und hat unter anderem dazu geführt, dass die dort lebenden Menschen im 25. Jahrhundert deutlich über 150 Jahre alt werden – und dabei gesund bleiben. Das ist ein weit weniger utopisches Szenario, als vermutlich viele Leser annehmen. Denkbar sind auch Systeme, die kontinuierlich im Körper verbleiben, um Vital-



werte zu überwachen und bei drohender Gefahr sofort zu reagieren – etwa indem sie Gerinnsel auflösen oder Entzündungen stoppen, noch bevor diese Schaden anrichten können. Die Grenze zwischen Therapie und Prävention würde verschwimmen. Der Körper selbst würde zu einem dynamischen Reparaturnetzwerk, das seine Gesundheit permanent selbst sichert.

Wer sich für solche Themen interessiert und informiert, weiß, dass Forscher bereits an Nanomaschinen aus DNA-Strukturen arbeiten, sogenannten DNA-Origami-Bots, die sich gezielt im menschlichen Körper entfalten, sobald sie eine Tumorzelle erkennen, und dort passende Arzneimittel freisetzen.

In der Kardiologie werden Nanopartikel aus Eisenoxid erprobt, die Blutgerinnsel aufspüren und mithilfe eines Magnetfelds direkt zur betroffenen Stelle gelenkt werden können, wo sie das Gerinnsel enzymatisch auflösen.

Auch selbstheilende Gewebe sind keine reine Fantasie mehr: Mit Nanomaterialien beschichtete Zellgerüste fördern das Wachstum neuer Haut- oder Muskelzellen und können kleine Verletzungen wie durch Zauberhand schließen.

Darüber hinaus entwickeln Forschungsteams biokompatible Mikrosensoren, kaum größer als ein Staubkorn, die sich im Körper einnisten, Vitalparameter überwachen und bei Unregelmäßigkeiten drahtlos Warnsignale senden. Solche Sensoren könnten Blutzucker, Sauerstoffgehalt oder Entzündungswerte in Echtzeit messen – und so Krankheiten entdecken, bevor sie ausbrechen.

Ein weiteres Projekt testet Nanostrukturen, die den Stoffwechsel beeinflussen, indem sie gezielt Enzyme aktivieren oder blockieren. Damit ließen sich künftig nicht nur Krankheiten bekämpfen,

sondern auch Alterungsprozesse oder neuronale Fehlfunktionen regulieren – eine Perspektive, die gleichermaßen medizinisch faszinierend wie ethisch beunruhigend ist.

Das alles mag klingen, als hätte der Autor dieses Artikels es direkt aus diversen SF-Romanen abgeschrieben, doch viele Grundlagen für diese Entwicklungen sind bereits gelegt. Die Miniaturisierung der Elektronik, Fortschritte in der Materialwissenschaft und lernfähige Algorithmen könnten Nanobots schon sehr bald befähigen, Entscheidungen in Echtzeit zu treffen. Was heute unter dem Mikroskop getestet wird, könnte morgen durch unsere Adern patrouillieren. Unsichtbar, unermüdlich – und präziser als das Skalpell jedes Chirurgen.

Risiken und ethische Reflexion

Wo Technik in den Körper eindringt, werden buchstäblich Grenzen überschritten – auch ethisch.

Die Nanotechnologie verspricht Präzision, doch sie birgt auch Unsicherheiten, die sich nicht so leicht ins Mikroskopische verkleinern lassen. Noch ist zum Beispiel kaum erforscht, wie Nanopartikel langfristig auf den Organismus wirken. Welche Spuren hinterlassen sie in Zellen? Können sie sich im Gewebe anreichern oder unvorhersehbare Wechselwirkungen auslösen?

Diese Frage der Biokompatibilität bleibt zentral – ebenso wie jene nach der Toxizität, wenn Materialien auf molekularer Ebene mit biologischen Prozessen kollidieren.

Hinzu kommt der Gedanke des Kontrollverlusts, der bereits früh in zahlreichen SF-Romanen und Geschichten thematisiert wurde. Was geschieht, wenn Nanobots, die heilen sollen, gehackt, fehlprogrammiert oder zweckentfremdet werden? Eine manipulierte Maschine im menschlichen Körper ist eben keine reine Science Fiction mehr, sondern schon heute ein real denkbares Sicherheitsrisiko. Wer über die Fähigkeit zur Steuerung solcher Systeme verfügt, besitzt buchstäblich Macht über Leben und Gesundheit des betreffenden Individuums – und das wirft neue Fragen nach Regulierung, Transparenz und Vertrauen in diese Technologie auf.

Das alles lässt sich auf die alte soziale Frage im neuen technologischen Gewand reduzieren: Wer bekommt diese Wundertelchen? Wenn Nanomedizin zur Hochtechnologie für Reiche wird, wird Heilung zum Privileg der Wohlhabenden. Dann entscheidet nicht mehr die Krankheit über die Therapie – sondern der Kontostand des Patienten.

Genom-Editierung und Gentechnologie

Die Möglichkeiten der Genom-Editierung entwickeln sich gleichsam mit atemberaubender Geschwindigkeit. Nach den ersten erfolgreichen Behandlungen seltener Erbkrankheiten steht die Medizin inzwischen an der Schwelle zu deutlich weitreichenderen Eingriffen – nicht mehr nur heilend, sondern potenziell *verbessernd*. Forscher arbeiten bereits an Verfahren, um genetische Prädispositionen für Alzheimer, Krebs oder Herz-Kreislauf-Erkrankungen auszuschalten, noch bevor sich die entsprechenden Leiden entwickeln können.

Neben durch die Presse geisternden Werkzeugen wie CRISPR/Cas9 (eine biotechnologische Schere, mit der sich DNA gezielt schneiden und verändern lässt) haben sich längst weitere Werkzeuge wie Base Editing und Prime Editing etabliert, die eine noch präzisere Manipulation einzelner DNA-Bausteine erlauben – quasi chirurgische Eingriffe im molekularen Maßstab.

Dadurch lassen sich krankheitsverursachende Mutationen gezielt korrigieren, ohne das Erbgut großflächig zu beschädigen. Erste klinische Studien zeigen bereits Erfolge bei Blutkrankheiten wie Sichelzellanämie (Verklumpung roter Blutkörperchen) und Beta-Thalassämie (chronische Blutarmut). Parallel werden gentherapeutische Ansätze in Augenheilkunde, Onkologie und Neurologie getestet.

Auch außerhalb der Humanmedizin gewinnt diese Technologie an Bedeutung: Pflanzen werden widerstandsfähiger gegen Schädlinge oder Dürre gezüchtet und Nutztiere erhalten gezielte genotypische Veränderungen, um den Einsatz von Antibiotika zu reduzieren. Gleichzeitig ermöglichen Modellorganismen mit editiertem Erbgut neue Einblicke in bisher unheilbare Krankheiten. Noch aber sind viele dieser Verfahren teuer, technisch aufwendig und unterliegen strengen Auflagen – ein Balanceakt zwischen wissenschaftlicher Euphorie und regulatorischer Vorsicht.

Doch wo endet Therapie? Und wo beginnt die reine Optimierung? Wenn CRISPR-basierte Werkzeuge präziser, sicherer und kostengünstiger werden, stellt sich die Frage, ob wir künftig nicht nur Krankheiten heilen, sondern auch Eigenschaften wie Intelligenz, Muskelkraft oder Lebenserwartung gezielt beeinflussen wollen.

Skeptiker warnen vor einer neuen Form der Ungleichheit – zwischen jenen, die Zugang zu solchen Verfahren haben, und jenen, deren Erbgut *unbearbeitet* bleibt. Auch dramatische Folgen im Ökosystem sind denkbar. Genetisch

veränderte Organismen könnten natürliche Populationen verdrängen oder biologische Kettenreaktionen in Form von Mutationen auslösen. Was wie eine Ideensammlung für neue literarische Dystopien klingt, steht bereits als reale Gefahr vor unserer Tür.

In der Forschung wird daher zunehmend auf Gene Drives und reversible Editierungen gesetzt, um Risiken kontrollierbar zu machen. Gene Drives sind genetische Mechanismen, die bestimmte Erbanlagen so manipulieren, dass sie sich in einer Population überproportional stark verbreiten, während reversible Editierungen Methoden bezeichnen, mit denen solche Eingriffe gezielt wieder rückgängig gemacht oder abgeschaltet werden können.

Gleichzeitig fordern internationale Kommissionen eine globale Regulierung – denn das Erbgut der Menschheit ist keine nationale Angelegenheit, sondern ein gemeinsames Erbe, das Verantwortung verlangt. Inwieweit wir in dieser Richtung erfolgreich – sprich: *vernünftig* – sein werden, wird maßgeblich über die mittelfristige Zukunft unserer Spezies entscheiden.

Die größten Gefahren der Genom-Editierung liegen somit weniger in ihren Möglichkeiten als in ihren Nebenwirkungen und Missbrauchspotenzialen. Das Risiko sogenannter Off-target-Effekte – also unbeabsichtigter Veränderungen an Stellen des Erbguts, die gar nicht bearbeitet werden sollten – wird nicht einfach verschwinden. Solche Mutationen könnten neue Krankheiten auslösen oder an nachfolgende Generationen weitergegeben werden. Besonders heikel ist in dieser Hinsicht der Übergang von der somatischen Editierung (Manipulationen an Körperzellen, die nicht vererbt werden) zur Keimbahn-Editierung (Veränderungen an Eizellen, Spermien oder Embryonen). Während erstere medizinisch vertretbar sein können, öffnen letztere die Tür zu gezielter genetischer Selektion – und damit letztlich zu einer Form moderner Eugenik.

Auch gesellschaftlich droht eine neue Spaltung: Wer sich genetische Optimierungen leisten kann, verschafft sich womöglich biologische Vorteile gegenüber anderen. Ohne klare ethische Leitplanken könnte so aus einer Heiltechnologie ein Instrument sozialer Kontrolle und Ungleichheit werden.

Personalisierte und Präzisionsmedizin

Die Medizin entwickelt sich zunehmend von einem standardisierten hin zu einem individualisierten Ansatz. Dank Genanalysen, Biomarkerforschung und digitaler Gesundheitsdaten lassen sich Therapien



© Privat

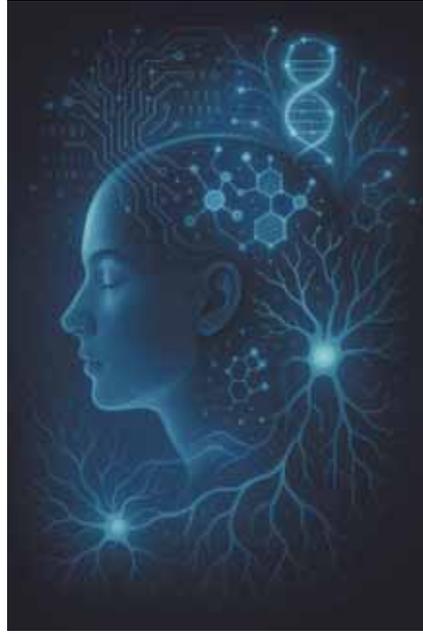
Rüdiger Schäfer hat in Göttingen Betriebswirtschaft studiert und arbeitete über dreißig Jahre in wechselnder Funktion für einen internationalen Pharmakonzern in Leverkusen. Mit zehn Jahren las er seinen ersten PERRY RHODAN-Roman und kommt seitdem nicht mehr von der Serie los.

2005 veröffentlichte er seinen ersten Profiroman im Zuge der ATLAN-Miniserien. Weitere Romane folgten. Seit seiner Frühpensionierung im Jahr 2023 hat er die Schriftstellerei zu seinem Hauptberuf gemacht.

Über die ATLAN-Taschenbücher kam er schließlich zu PERRY RHODAN NEO. Dort ist er seit Band 101 einer der beiden Exposé-Autoren.

In seiner Freizeit liest er viel, spielt gerne Autorennen auf diversen Konsolen und ist begeisterter Anhänger von Bayer 04 Leverkusen, die 2024 endlich zum ersten Mal Deutscher Fußballmeister wurden.





Doch auch mit diesem Fortschritt wächst die moralische Verantwortung. Wo endet medizinische Notwendigkeit und wo beginnt menschliche Hybris? Die Züchtung humaner Gewebe wirft Fragen nach Identität und Würde auf: Ist ein geklonter Mensch ein Individuum oder nur ein Ersatzteillager? Hinzu kommen ethische Konflikte im Tierschutz und die wachsende Abhängigkeit von Hochtechnologien, die Gesundheit – wie bereits erwähnt – zum Privileg weniger machen könnten. In diesem Spannungsfeld verläuft wohl eine der schmalsten Grenzlinien der modernen Biomedizin – und ihr Überschreiten könnte über die Definition des Menschseins selbst entscheiden.

Neue Medikamente, Biopharma und Immuntherapien

In der Pharmakologie, also der Wissenschaft von der Wirkung, Aufnahme, Verteilung und Ausscheidung von Arzneistoffen im Körper sowie ihrem Einfluss auf biologische Systeme, dominieren schon länger nicht mehr chemische Moleküle, sondern Biologika: hochspezialisierte Wirkstoffe, die aus lebenden Zellen gewonnen oder gezielt im Labor konstruiert werden. Dazu gehören monoklonale Antikörper, die krankhafte Signalwege im Körper blockieren, mRNA-Therapien, die Zellen zu kleinen Arzneifabriken machen (und ohne die die Corona-Pandemie deutlich mehr Opfer gekostet hätte), sowie Zelltherapien, bei denen körpereigene Immunzellen genetisch neu programmiert werden, um etwa Tumore anzugreifen.

Diese Präzisionstherapien markieren den Übergang von der symptomatischen Behandlung zur gezielten Ursachenbekämpfung auf molekularer Ebene.

Ein weiterer Durchbruch sind Schnellreaktions- und universelle Impfstoffe, die dank erwähnter mRNA-Plattformen innerhalb weniger Wochen gegen neue Krankheitserreger entwickelt werden können. Künftige Impfstoffe könnten sich sogar selbst anpassen, indem sie genetische Muster von Mutationen erkennen und darauf reagieren – ein Konzept, das an lernfähige Software erinnert.

Doch an den Grenzen dieser Entwicklung steht die synthetische Biologie, die nicht nur heilt, sondern das Leben an sich neu ordnet und vor allem *gestaltet*. Bakterien werden so programmiert, dass sie Medikamente direkt im Körper produzieren, und gentechnisch erzeugte Proteine übernehmen Aufgaben, die in der Natur nie vorgesehen waren. Diese Fortschritte eröffnen ungeahnte therapeutische Möglichkeiten – stellen uns aber zugleich vor die Frage, ob wir die feine Linie

Organersatz, Züchtung und Klonen

Die moderne Medizin steht an der Schwelle mehrerer Revolutionen, die das alte Bild von Krankheit, Heilung und Körperlichkeit grundlegend verändern werden. So wachsen in Laboren weltweit winzige, aber erstaunlich komplexe Organoide heran – Miniaturversionen von Lebern, Nieren oder Gehirnen, die aus Stammzellen gezüchtet werden (das sind ursprünglich undifferenzierte Zellen, die sich unbegrenzt teilen und in nahezu alle spezialisierten Zelltypen des Körpers entwickeln können). Sie dienen heute schon dazu, Krankheiten besser zu verstehen oder neue Medikamente zu testen, ohne Menschen oder Tiere zu gefährden. Parallel dazu schreitet die Gewebezüchtung voran: Wissenschaftler formen aus Biopolymeren und körpereigenen Zellen funktionale Strukturen, die sich zunehmend wie echte Organe verhalten.

Die Vision geht jedoch weit darüber hinaus. Eines Tages könnten ganze Organe bedarfsgerecht im Labor entstehen – maßgeschneidert aus den Zellen des jeweiligen Patienten und damit frei von Abstoßungsreaktionen. Auch die Xenotransplantation, also die Übertragung genetisch modifizierter Tierorgane auf den Menschen, hat in den letzten Jahren eine Renaissance erlebt. Schweineherzen mit menschlich angepasstem Erbgut wurden bereits erfolgreich transplantiert, wenn auch bislang nur experimentell. In fernerer Zukunft könnten sogar Teil- oder Ganzkörperklone als biologische Ersatzsysteme dienen – eine Vorstellung, die gleichermaßen fasziniert wie erschreckt. Und einmal mehr wie aus einem Science-Fiction-Roman entnommen anmutet.

immer gezielter auf das genetische Profil, den Lebensstil und sogar das Mikrobiom (Gesamtheit aller Mikroorganismen im Körper) einzelner Patienten abstimmen. Besonders in der Onkologie eröffnet diese Präzisionsmedizin neue Chancen: Tumore werden nicht mehr nur nach ihrem Ursprungsorgan, sondern nach ihren molekularen Signaturen behandelt – etwa nach spezifischen Mutationen, die gezielt medikamentös blockiert werden können.

Die einstige Geißel Krebs ist heute schon in vielen Fällen heilbar – und in immer mehr Fällen zumindest beherrschbar. Der diagnostische Wandel von tödlich zu chronisch therapierbar ist einer der größten medizinischen Fortschritte unserer Zeit und hat bereits Millionen Leben gerettet oder signifikant verlängert.

In Zukunft können Medikamente *on demand* für jeden Patienten passgenau synthetisiert und vor allem dosiert werden. Schon heute gelten klassische Standardtherapien, die beispielsweise keinen Unterschied zwischen Frauen und Männern machen, als überholt, ja sogar gefährlich. So werden in der modernen Therapeutik Herzinfarkte bei weiblichen und männlichen Patienten inzwischen völlig unterschiedlich behandelt. Die Einheitsmedizin für alle war gestern!

Nanotechnologisch hergestellte Wirkstoffe oder adaptive Therapiesysteme sind heute in der Lage, sich dynamisch an Veränderungen im Körper anzupassen – ein sich selbst regulierendes Zusammenspiel von Diagnose und Behandlung.

Doch die Vision einer maßgeschneiderten Medizin bringt auch neue Herausforderungen mit sich. Die Kosten für individualisierte Therapien sind leider immens, die Datenmengen gewaltig und sensibel, und der Zugang zu solchen Verfahren ist stark limitiert.

zwischen Schöpfung und Manipulation des Lebens noch erkennen und uns der Konsequenzen unseres Tuns bewusst sind. Wissenschaft wird zunehmend zur evolutionären Biotechnik – und niemand kann wirklich absehen, wohin dieser Weg führt.

Verlängerung des Lebens und (begrenzte) Unsterblichkeit

Der Traum, Verfall und Tod aufzuhalten oder gar zu besiegen, ist so alt wie die Menschheit selbst – und scheint heute greifbarer denn je. Forscher auf der ganzen Welt entschlüsseln die Mechanismen der zellulären Alterung. Warum verlieren Zellen ihre Teilungsfähigkeit? Warum kumulieren DNA-Schäden? Und warum wird der Stoffwechsel mit den Jahren immer träger und fehlerbehafteter?

Eine zentrale Rolle spielen dabei die Telomere, jene schützenden Endkappen der Chromosomen, die sich bei jeder Zellteilung verkürzen. Ist ihre Länge erschöpft, tritt die Zelle in die sogenannte Seneszenz ein – sie lebt weiter, teilt sich aber nicht mehr. Diese *gealterten* Zellen schütten zudem entzündungsfördernde Botenstoffe aus, die den Organismus schleichend schwächen.

Hier setzen zahlreiche neue Forschungen an. Senolytika, also Medikamente, die gezielt alternde Zellen beseitigen, könnten die Reparaturmechanismen des Körpers reaktivieren und den Alterungsprozess verlangsamen. Parallel wird an Genaktivierungstherapien geforscht, die Gene der Jugendlichkeit – etwa jene, die mit der Telomerase-Produktion zusammenhängen – wieder anschalten. Auch epigenetische Reprogrammierung, also das Zurücksetzen des zellulären Alterungs-codes, verspricht spektakuläre Ergebnisse: Mäuse konnten in entsprechenden Versuchen bereits um Jahre verjüngt werden.

Darüber hinaus verschwimmen die Grenzen zwischen Biologie und Technologie. Visionäre wie Ray Kurzweil oder Elon Musk spekulieren öffentlich über den Körper-zu-Geist-Transfer, das sogenannte Brain Uploading, also die vollständige Digitalisierung des Bewusstseins, um es in synthetische Trägermedien oder virtuelle Welten zu übertragen. Noch ist dies reine Theorie, doch es wäre fahrlässig, die entsprechenden Ideen und Konzepte als bloße Spinnerei von Superreichen und Träumern abzutun, denn die Entwicklungen in der Neuroinformatik, Nanorobotik und Quantenphysik holen zumindest Teilaspekte dieser Pläne in Reichweite.

Mit der Aussicht auf verlängertes oder gar unbegrenztes Leben gehen allerdings

tiefgreifende gesellschaftliche und philosophische Fragen einher: Was bedeutet Identität, wenn Bewusstsein kopiert werden kann? Wer darf ein *längeres Leben* führen – und wer entscheidet über den Zugang zu den entsprechenden Technologien? Auch ökonomisch würde eine drastische Lebensverlängerung bestehende Systeme sprengen: Rentenmodelle, Generationenverträge, Ressourcenverteilung – alles müsste neu gedacht werden.

So steht die Menschheit auch hier an einer Schwelle: Medizinischer Fortschritt versus metaphysische Anmaßung. Der Wunsch nach mehr Zeit auf der einen Seite, und die Frage, was diese Zeit letztlich wert ist, auf der anderen. Wenn das Ende des Lebens plötzlich verhandelbar wird, könnte die Unsterblichkeit zur größten Herausforderung der Neuzeit werden.

Robotik, Automatisierung und Chirurgie

Die moderne Chirurgie steht längst im Zeichen der Robotik. Systeme wie »da Vinci«, »Senhance« oder »Versius« haben Operationssäle weltweit erobert und ermöglichen Eingriffe, die präziser, schonender und oft erfolgreicher sind als alle bekannten herkömmlichen Methoden. Der Chirurg sitzt dabei nicht mehr direkt am Patienten, sondern an einer Steuerkonsole, von der aus feinste Bewegungen seiner Hände in mikroskopisch genaue Schnitte, Nähte oder Gewebemanipulationen umgesetzt werden. Diese robotergestützte Präzision reduziert Blutverlust, Narbenbildung und Erholungszeit – und hat die operative Medizin in eine neue Ära geführt.

In Zukunft sollen autonome oder halb-autonome Roboterchirurgen komplexe Eingriffe sogar eigenständig durchführen können, unterstützt durch künstliche Intelligenz, die aus Millionen von Operationen lernt und in Echtzeit optimale Entscheidungen trifft. Parallel dazu entstehen telechirurgische Systeme, die es Ärzten erlauben, aus Tausenden Kilometern Entfernung zu operieren – etwa in Krisengebieten, auf Forschungsstationen in der Antarktis oder sogar an Bord von Raumstationen. Erste erfolgreiche Operationen über Satellitenverbindungen wurden bereits durchgeführt.

Solche Szenarien eröffnen ungeahnte Möglichkeiten, werfen aber wie immer auch neue Fragen auf: Wie lässt sich Zuverlässigkeit in einem System garantieren, das sich auf Sensoren, Netzwerke und Algorithmen stützt? Welche Rolle spielt der Mensch, wenn Maschinen präziser arbeiten als ihre Schöpfer? Notwendig sind deshalb mehrschichtige Sicherheitsmechanismen, redundante

Kontrollsysteme und eine ständige menschliche Überwachung – nicht als Misstrauensvotum, sondern als ethische Pflichtübung.

Die Roboterchirurgie könnte die Medizin demokratisieren, indem sie hochqualitative Versorgung auch in entlegene Regionen unseres Planeten bringt. Gleichzeitig zwingt sie uns, das Verhältnis zwischen Mensch und Maschine neu zu denken. Denn am Ende bleibt eine uralte Wahrheit bestehen: Präzision kann man programmieren – Mitgefühl nicht.

Interdisziplinäre Felder und Konvergenztechnologien

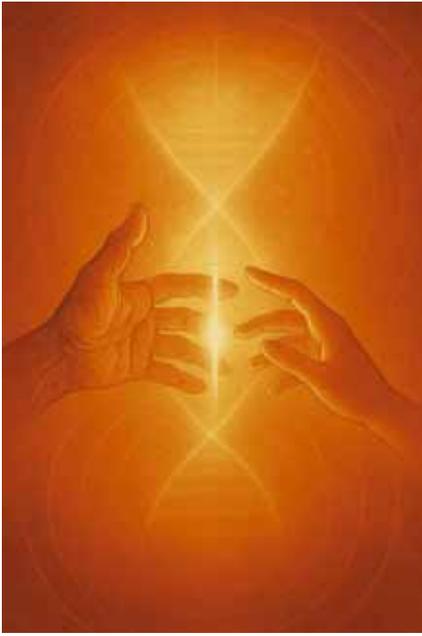
Die großen Fortschritte der modernen Wissenschaft entstehen heute nicht mehr in einzelnen Disziplinen – sondern an ihren Schnittstellen. Dort, wo sich Künstliche Intelligenz, Nanotechnologie, Genetik und Neuroforschung überschneiden, eröffnen sich völlig neue Forschungsfelder, die unsere Vorstellung von Leben, Bewusstsein und Technologie radikal verändern. Diese Konvergenztechnologien verschmelzen biologische, digitale und physikalische Prinzipien zu einem einheitlichen Innovationsraum.

Ein Beispiel dafür ist die Verbindung von KI und Genom-Editierung: Lernende Algorithmen analysieren Abermilliarden genetischer Sequenzen, erkennen Muster und schlagen präzise CRISPR-Zielstellen vor – schneller und genauer als jedes Forschungsteam es könnte.

Gleichzeitig können Nanotechnologien die Ergebnisse dieser Analysen direkt umsetzen. So wird Medizin zunehmend zu einem intelligenten, sich selbst optimierenden System.

Hinzu kommt der Einfluss der Quantentechnologien, die bioinformatische Analysen revolutionieren könnten. Quantencomputer sind in der Lage, komplexe Proteinstrukturen oder Wechselwirkungen von Medikamenten mit bisher unvorstellbarer Geschwindigkeit zu simulieren. Damit rückt die Vision einer vollständig digitalen Biologie näher – einer Wissenschaft, die den Bauplan des Lebens nicht nur versteht, sondern in Echtzeit modellieren kann.

Besonders faszinierend – und zugleich beunruhigend – ist die Entwicklung der Neurotechnologie. Fortschritte bei Gehirn-Computer-Schnittstellen (BCI, *brain computer interfaces*) ermöglichen eine direkte Kommunikation zwischen neuronaler Aktivität und digitalen Systemen. Gedanken können in Steuerbefehle verwandelt, verlorene Sinne ersetzt, gelähmte Körperteile wieder bewegt werden. Doch zugleich verwischt die Grenze zwischen Mensch und Maschine: Wenn Information direkt aus dem Gehirn fließt, wem gehört



sie dann – dem Individuum oder dem System?

Die Konvergenztechnologien stehen somit für den nächsten Evolutionsschritt der Wissenschaft – nicht mehr additive, sondern integrative Forschung. Sie verbinden Denken und Materie, Geist und Maschine, Natur und künstliche Intelligenz. Ihr Potenzial scheint grenzenlos – und ihre ethische Dimension ebenso. Denn je stärker diese Technologien miteinander verschmelzen, desto dringlicher wird die Frage, ob die Menschheit die Kontrolle über das behält, was sie erschaffen hat – oder ob sie früher oder später zu einem Teil ihres eigenen Experiments wird.

Utopien, Dystopien und Übergänge

Die Zukunft der Medizin ist ein Spiegelbild unserer Hoffnungen – und unserer Ängste. Kaum ein anderer Bereich der Wissenschaft bewegt sich so deutlich zwischen Utopie und Dystopie wie die Biotechnologie des 21. Jahrhunderts. In der positiven Vision heilt sie alles, was den Menschen je geplagt hat: Krebs, Demenz, Erbkrankheiten, Alter. Krankheiten werden zu Datenproblemen, der Tod zu einem kontrollierbaren Risiko. Eine utopische Medizin verspricht ein langes, gesundes Leben für alle – getragen von Nanobots, genetischer Prävention und digitaler Diagnostik, die uns schneller von der Erkältung befreit, als wir husten können.

Doch jede Utopie wirft ihre Schatten. In der dystopischen Variante wird dieselbe Technologie zum Instrument der Kontrolle. Medizinischer Totalitarismus könnte entstehen, wenn Gesundheitsdaten zur Währung sozialer Teilhabe werden. Wer genetisch *riskant* ist, bekommt

keine Versicherung, keinen Job – darf sich vielleicht nicht einmal fortpflanzen. Mikroimplantate überwachen Puls, Blutwerte und Gehirnströme – nicht zum Wohl des Einzelnen, sondern zu dessen Kontrolle. Die Medizin, einst Symbol der Heilung, könnte zum Werkzeug einer neuen Form von Biopolitik werden: Gesundheitspflege als Pflicht, Abweichung und Fehlverhalten als Delikt gegen die Gesellschaft mit allen möglichen Konsequenzen.

Zwischen diesen Extremen liegt der schwierige, aber entscheidende Übergang – die Frage, wie wir den Wandel regulieren, ohne ihn zu hemmen oder gar zu verhindern. Demokratische Gesellschaften stehen vor der Aufgabe, ethische Leitplanken zu schaffen, die Innovation ermöglichen, aber Machtmissbrauch verhindern. Dazu gehören Transparenz, flächendeckende Bildung und ein offener gesellschaftlicher Diskurs darüber, was *Fortschritt* bedeutet. Die Zukunft der Medizin ist damit weder Heilsversprechen noch Bedrohung – sie ist ein Spiegel dessen, wer wir sind und wie wir entscheiden. Utopien und Dystopien sind keine Endpunkte, sondern Wegweiser: Sie zeigen, was möglich ist – was wir anstreben und was wir um jeden Preis vermeiden sollten.

Ausblick und Fragestellungen für die Zukunft

Die Medizin der Zukunft wird mehr sein als ein Instrument zur Heilung – sie wird ein Spiegel dessen, was wir über uns selbst wissen und fürchten. Noch nie war die Grenze zwischen Wissenschaft und Philosophie so durchlässig, so fließend zwischen Machbarem und moralisch Fragwürdigem. Mit jeder neuen Entdeckung, mit jedem weiteren Eingriff in das Genom, das Gehirn oder die Zelle rückt eine alte Frage stärker ins Zentrum: Wer kontrolliert den Fortschritt – und wem dient er?

Gesundheit darf nicht zum Luxusgut werden. Nicht zur reinen Ware und schon gar nicht zur Belohnung für von einer Elite definiertem Wohlverhalten. Gentechnik, Nanomedizin und Neuroimplantate könnten eine neue Form von Ungleichheit schaffen: die Trennung zwischen den Guten, den Reichen, den Gesunden, den *Optimierten* auf der einen, und den Abgehängten, den Armen, den Außenseitern, den *Unveränderten* auf der anderen Seite. Der gerechte Zugang zur Medizin wird so zu einer der großen politischen Aufgaben des 21. Jahrhunderts.

Doch Gerechtigkeit allein genügt nicht. Wir müssen auch entscheiden, *was* wir überhaupt heilen wollen: nur das, was

krank macht – oder auch das, was uns menschlich macht?

Je weiter die Wissenschaft in unser Leben eindringt, desto dringlicher müssen wir uns mit uns selbst beschäftigen. Mit dem, was wir sind und was uns ausmacht. Und damit, was wir in Zukunft *sein wollen!*

Wenn wir den Tod überlisten können, verliert das Leben dann an Bedeutung? Wenn Bewusstsein digitalisiert werden kann – was wird dann aus der Seele (wie immer man sie definieren will)? Und wenn Körper, Geist und Maschine verschmelzen, wer legt dann fest, was ein Mensch ist?

Vielleicht wird das 21. Jahrhundert weniger durch technische Erfindungen geprägt sein als durch eine neue Ethik des Wissens und Verhaltens. Die Science Fiction hat viele der entsprechenden Fragen vorweggenommen: kybernetische Körper, synthetische Gehirne, ewiges Leben. Einige dieser Visionen werden sich bewahrheiten, andere als stumme Warnung bestehen bleiben.

Am Ende entscheidet nicht die Technologie über unsere Zukunft, sondern wie wir ihr begegnen. Fortschritt ist kein Selbstzweck – er ist ein Prozess, der im Dienst des Lebens steht – oder es zumindest tun sollte.

Die Medizin von morgen wird unser Leben verlängern und unsere Lebensqualität verbessern – sie wird uns jedoch nicht die Aufgabe abnehmen, herauszufinden, was es wertvoll und lebenswert macht.

Abbildungen mit KI generiert



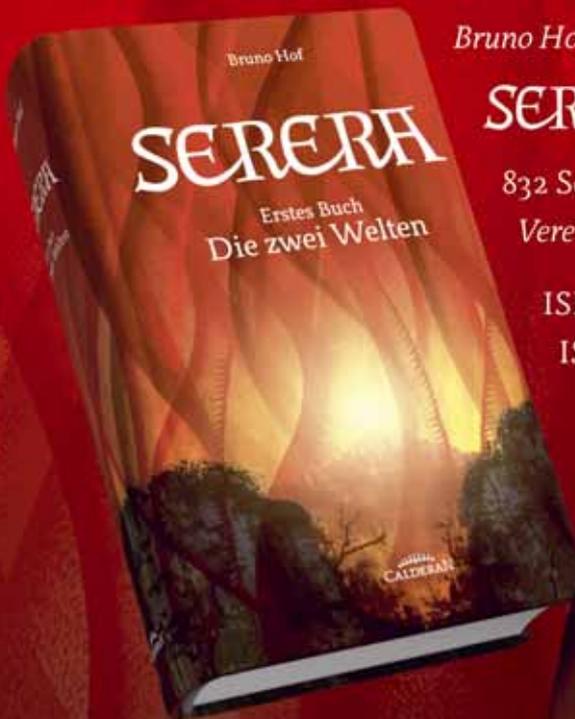
phantastisch!

nachbestellen
oder abonnieren?

www.phantastisch.net

EINES MUSS ENDEN WAHN ODER WELT

EPISCHE
FANTASY!



Bruno Hof

SERERA Die zwei Welten

832 Seiten | Hardcover | 13,5 × 21,5 cm

Veredelte Buchdecke | Fadenheftung | Leseband

ISBN 978-3-98600-666-2

ISBN 978-3-98600-667-9 (E-Book)

Bruno Hof

SERERA Die zwei Kriege

704 Seiten | Hardcover | 13,5 × 21,5 cm

Veredelte Buchdecke | Fadenheftung | Leseband

ISBN 978-3-98600-668-6

ISBN 978-3-98600-669-3 (E-Book)



Die Menschheit steht vor dem Untergang ...

All unser Denken und Tun hinterlässt Spuren. Nicht nur in unserer Welt, sondern auch in Serera, jener geheimnisvollen Parallelwelt, in der unsere Gedanken und Handlungen zu lebendigen Wesen werden.

Eine Genre-übergreifenden, atemberaubende Reise für Leser:innen ab 16 Jahren!

Streifzüge durch die Welt der literarischen **Science Fiction**

Folge 18 – Gateway. Oder: The Way the Future Was

Von Matthias Hofmann

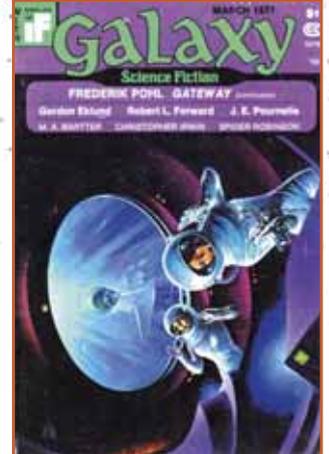


© Frederik Pohl

Das waren Zeiten: Die Futurians im Jahr 1938.
 Erste Reihe: Dirk Wylie, John B. Michel, Isaac Asimov,
 Donald A. Wollheim, Herman Leventman
 Zweite Reihe: Chester Cohen, Walter Kubilius,
 Frederik Pohl, Richard Wilson.
 Oberste Reihe: Cyril Kornbluth, Jack Gillespie, Jack Robins.
 Das Foto entstand in Pohls Wohnung um Weihnachten herum



US-Erstveröffentlichung in Galaxy
 Vol. 37 No. 8 (November 1976)
 Titelillustration: Vincent Di Fate



US-Erstveröffentlichung in Galaxy
 Vol. 38 No. 1 (March 1977)
 Titelillustration: Stephen Fabian



© Facebook

Frederik Pohl im Alter von 93 Jahren

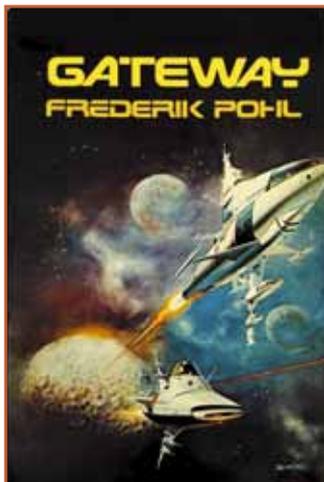
Wer ist der beste SF-Autor bzw. die beste SF-Autorin aller Zeiten? In Umfragen kristallisieren sich oft drei Namen heraus. Das sind in der Regel die mit den höchsten Auflagen, dem größten Bekanntheitsgrad und damit automatisch die erfolgreichsten SF-Schriftsteller: Isaac Asimov, Robert A. Heinlein und Arthur C. Clarke. Aber sind sie wirklich die Besten? Auf der Webseite *Discover Sci-Fi*, die laut eigenen Angaben von einer Gruppe von SF-Bestsellerautoren gegründet wurde, um eine Community rund um ihr Lieblingsgenre zum Schreiben und Lesen aufzubauen, habe ich eine Top-Ten-Liste der »Besten« gefunden, die ebenfalls von den Großen Drei angeführt wird. Immerhin Platz 10 belegt Frederik Pohl, ein Autor, der zu Lebzeiten gro-

ßen Einfluss innerhalb der Branche hatte, aber in den 2020er Jahren zunehmend in Vergessenheit geraten ist. Höchste Zeit, ihn zum Thema meiner »Streifzüge« zu machen.

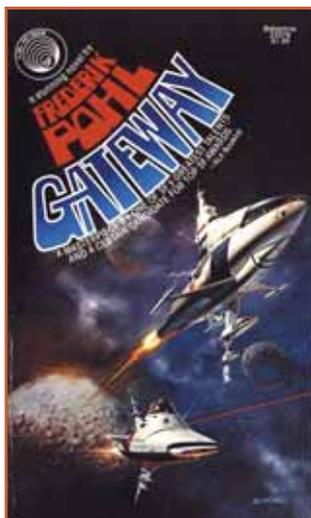
Rechtzeitig zur einhundertsten Jubiläumsausgabe der *phantastisch!* kommt eine neue Folge. Aus privaten Gründen hatte ich der Kolumne eine Pause verordnet. Das Thema für die neue Folge hatte ich jedoch bereits vor über einem Jahr festgelegt. Es sollte ein Buch von Frederik Pohl sein, einem Autor, der zeitlebens sehr aktiv in der Szene war und den ich als Chairman des FreiCon 1995 fast als Ehrengast in Freiburg hätte begrüßen können, wenn der damals 75-jährige nicht Probleme mit der Lunge bekommen hätte und von seinem Arzt für Interkontinentalflüge »gesperrt« worden wäre. Pohl war bis ins hohe Alter schreibend aktiv. Sein letzter Roman erschien 2011, als er das fast schon biblische Alter von 91 Jahren erreicht hatte: »All the Lives He Led« ist, wie einige andere Werke aus seiner Feder, bislang nicht auf Deutsch erschienen. Wahrscheinlich ist das für die deutschen Leser kein Verlust, denn der Roman fiel bei der kontemporären US-Kritik eher durch und scheint definitiv nur für Pohl-Fans und -Komplettisten interessant zu sein.

Mir war Frederik Pohl in meinen jungen Jahren nur als Autor bekannt. Dass er sich viele Meriten als Agent, Redakteur, Herausgeber und Anthologist erworben hat¹, erfuhr ich erst später, als ich mich gegen Ende der 1980er Jahre im SF-Fandom verstärkt auf internationalem Parkett bewegte und Kontakte von Großbritannien über die USA bis nach Australien geknüpft hatte. So traf ich Pohl persönlich auf mehreren WorldCons. 1990

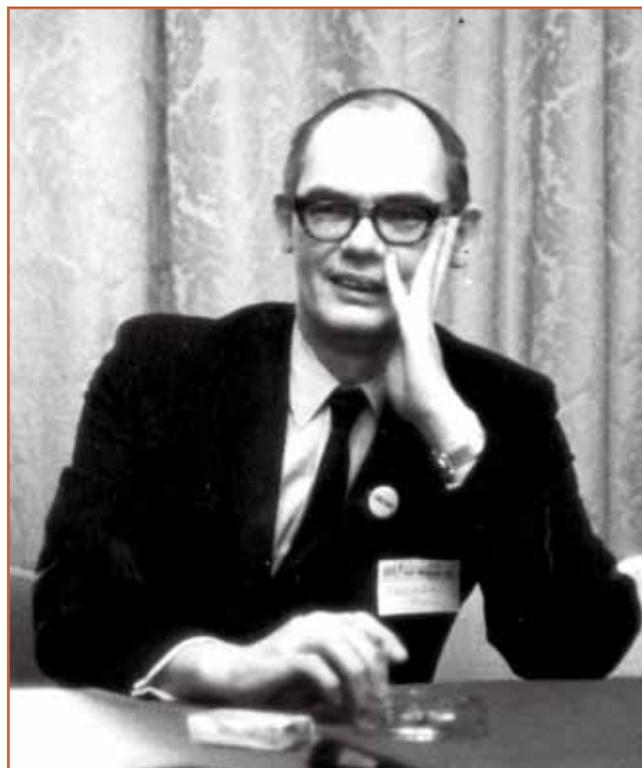
¹ In seinen letzten Jahren war Pohl sogar Blogger. Sein finaler Post auf www.thewaythefutureblogs.com wurde veröffentlicht am Tag, an dem er verstarb.



US-HC-Erstaussage,
St. Martin's Press (1977)
Titelillustration: Boris Vallejo



US-TB-Erstaussage,
Del Rey/Ballantine (1978)
Titelillustration: Boris Vallejo



Frederik Pohl in den 1960er Jahren

© unbekannt

fand auf dem SF-WorldCon in Den Haag eine von japanischen Fans organisierte Room Party statt, die jede Menge namhafte SF-Autoren in eine Doppelsuite gelockt hatte. Neben Robert Silverberg, Poul Anderson, Algis Budrys, Brian Aldiss, Harry Harrison und Joe Haldeman war auch Frederik Pohl zugegen. Im Small Talk, auf einem Hotelbett sitzend und Sake aus einer Dose trinkend, erzählte er mir, dass er in einem früheren Leben ebenfalls »einer von euch« gewesen sei. Auf meine verwunderte Bitte um Präzisierung antwortete er: »Ein Fan.«

Die Anfänge als Futurist

Frederik Pohl (26.11.1919–2.9.2013) wurde 93 Jahre alt. Damit konnte der in New York Geborene auf eine fast 75 Jahre lange Karriere als Hans-Dampf-in-allen-SF-Gassen zurückblicken. So war er als Heranwachsender Mitbegründer der legendären *Futurians*, eine Vereinigung, die eine Art Nährboden für SF-Schaffende bildete, welche die SF-Literatur in den folgenden Dekaden entscheidend prägen sollten. An dieser Stelle möchte ich auf diesem Streifzug etwas weiter ausholen als sonst, um die Eigentümlichkeiten der klassischen Entwicklung vom SF-Fan zum SF-Profi zu verdeutlichen.

Denn wäre Hugo Gernsback (1884–1967) zu Hause in Luxemburg geblieben, wäre alles vielleicht anders verlaufen. Gernsback emigrierte 1904 als 19-Jähriger nach New York City und brachte eine Versuchsbatterie, einen unbändigen Glauben an die Wunder der modernen Wissenschaften und die Gabe, seinen Gläubigern auszuweichen, mit, wobei Letzteres ihn später in SF-Kreisen ziemlich in Verruf brachte. Er zahlte als Verleger generell schlechte Seitenhonorare und manchmal schlicht auch gar nicht.

Gernsback publizierte nicht nur *Amazing Stories*, das erste Science-Fiction-Magazin der Welt, er war auch ein Meister darin, eine loyale Leserschaft zu erschaffen, zu hegen und zu pflegen. Bereits 1927 etablierte er die Leserbriefseite »Discussions« und pflanzte damit den Samen für ein bald darauf aufblühendes SF-Fandom. Weil er auch die Adressen abdruckte, konnten Fans des Genres sich gegenseitig entdecken. Sie korrespondierten, gründeten lokale Vereine und übergreifende Briefclubs, schrieben eigene Geschichten und publizierten amateurhafte Pamphlete.

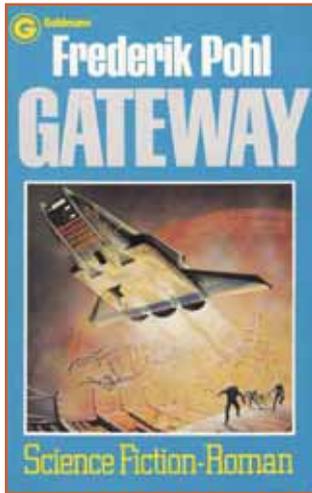
Das erste aktive US-Fandom der 1930er und 1940er Jahre bestand aus kaum mehr als 500 Personen. Aber es war die Brutstätte für die meisten Herausgeber, Redakteure und Verleger von Science Fiction, und für einige ihrer besten Autoren. Robert Bloch, Ray Bradbury, Wilson Tucker, Damon Knight,

Robert Silverberg, James Blish, Frederik Pohl und viele andere absolvierten ihre literarischen Lehrjahre in Fanzines, bevor sie professionelle Autoren oder Redakteure wurden.

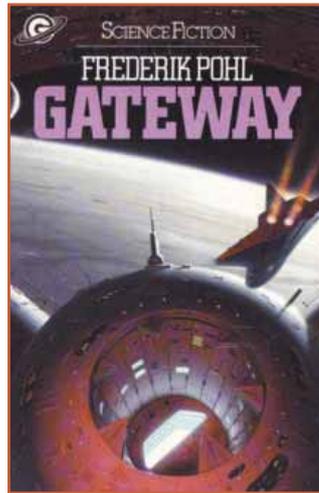
In *Wonder Stories*, einem seiner vielen Pulp-Magazine, hob Gernsback den Briefclub »Science Fiction League« aus der Taufe, die Krönung der Leserbindung, denn diese großartige Organisation hatte »alles, was Fan braucht«: Anstecknadeln, Abzeichen, spezielles Briefpapier. Für die Gründung von Städteclubs gab es Urkunden. Diese ersten SF-Fans waren meist im Alter von 16 bis 19 Jahren, unbeholfen, picklig, schüchtern, anfällig für Krankheiten, aber unglaublich wissbegierig, durchaus überdurchschnittlich intelligent und auf der Suche nach Gleichgesinnten. Denen schrieben sie ellenlange Briefe mit dichtbeschriebenen Seiten, um die Welt von Morgen greifbar zu machen. Wenn man sich dann persönlich traf, konnte das ein Segen sein, aber auch ein Fluch – wenn man nicht einer Meinung war.

Über die Geschichte der *Futurians* hat Damon Knight ein aufschlussreiches Buch geschrieben². Sie waren alle Nerds. Ein Gründungsmitglied war Donald A. Wollheim (1914–1990), ein Pulp-Magazinsammler, Mochtegenschriftsteller und Träumer. Wollheim wurde in jungen Jahren Opfer einer leichten Form von Kinderlähmung, überstand diese zwar, aber die Muskeln seines linken Arms entwickelten sich nicht richtig, sodass er nicht wie andere Jungs Sport treiben konnte, recht isoliert aufwuchs und sich in die Phantasiewelt von Büchern und Spielzeugfiguren flüchtete. Als 12-Jähriger entdeckte er den Roman »Der Krieg der Welten« von H.G. Wells, 1927 gab ihm jemand *Amazing Stories* zum Lesen, und von da an war er Feuer und Flamme. Sein schulischer Werdegang war typisch für viele SF-Fans. Er war zwar gut in Physik, Chemie und Mathematik, aber als er später aufs College ging, hasste er Mathe so sehr, dass er alles Naturwissenschaftliche vergaß, zur Literatur wechselte und später das Studium ganz abbrach. Im Alter von 20 schrieb er eine krude Story mit dem Titel »The Man From Ariel«, die er an Hugo Gernsback schickte. Dieser druckte sie sogar in

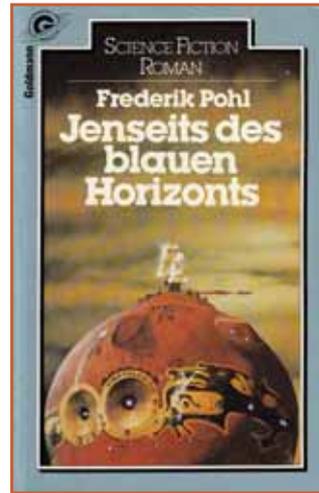
² Damon Knight, »The Futurians«, John Day, 1977. Der Untertitel erklärt: »The Story of the Great Science Fiction »Family« of the 30's That Produced Today's Top SF Writers and Editors«



Deutsche Erstveröffentlichung als TB, Goldmann SF Nr. 23299 (1978)
Titelillustration: Bob Layzell



Nachdruck als TB, Goldmann SF Nr. 23299 (1986)
Titelillustration: Chris Moore



Deutsche Erstveröffentlichung des dritten Bands als TB, Goldmann SF Nr. 23488 (1986)
Titelillustration: Darell K. Sweet



Deutsche Erstveröffentlichung des zweiten Bands als TB, Goldmann SF Nr. 23384 (1981)
Titelillustration: Tony Roberts

Wonder Stories ab, bezahlte aber nicht dafür. Da es immerhin um 10 US-Dollar ging, war Wollheim zuerst überrascht, dann empört. Er schrieb anderen *Wonder-Stories*-Autoren und fand heraus, dass einige von ihnen ebenfalls nicht bezahlt worden waren. Sie schlossen sich zusammen, beauftragen einen Anwalt und verklagten Gernsback. Man einigte sich außergerichtlich, aber es zeichnete sich schon früh ab, dass mit Wollheim nicht gut Kirschen essen war. Wollheim besuchte schließlich die Treffen der Brooklyn-Städtegruppe der »Science Fiction League«. Dort und bei anderen Zusammenkünften von SF-Fans traf er drei Personen, die prägend für seinen Leben werden sollten: John Michel, Frederik Pohl und Robert Lowndes. Auch sie waren in ihrer Kindheit kränkelnde Outsider gewesen. So war der 19-jährige John B. Michel (1917-1969) ein schwächlicher Spargeltarzan mit krummen Beinen. Seine Wangen waren von Aknenarben gezeichnet, wenn er lachte, sah man eine Zahnlücke, auf der linken Seite fehlten ihm zwei obere Backenzähne, und obendrein stotterte er. Seine Kindheit war von Diptherie und Osteomyelitis geprägt, was ihn häufig an Krankenhausbetten fesselte, bis ihn das 1928 entdeckte Penicillin in den 1940ern schließlich heilte. Mit 14 nahm er an einem Ideenwettbewerb von *Wonder Stories* teil und erreichte den 7. Platz: \$ 2.50. In den 1930ern trat der »Young Communist League« bei und wurde ein leidenschaftlicher Marxist. Im SF-Fandom erfand und propagierte er später die linksgerichtete utopistische Denkweise des »Michelismus«: die Ansicht, dass »Science Fiction von Natur aus dafür stehen sollte, alle Kräfte für eine geeinte Welt zu bündeln, um ein modernes Utopia zu erschaffen, in dem Wissenschaft für menschliche Glückseligkeit wirken sollte«.

Auch Frederik Pohl wuchs als einsamer Bücherwurm auf. Als er in die Schule kam, wurde er kontinuierlich von Erkältungen, Scharlach, Grippe und anderen Gesundheitsproblemen geplagt, sodass er sogar ein Jahr erlebte, in dem er höchstens ein Dutzend Tage in der Schule war. Als Teenager war er sehr dünn, fast schon ausgemergelt, seine Haut war bleich, seine Stimme papierdünn, und er hatte ebenfalls ein Zahnproblem, einen starken Überbiss.

Robert A.W. Lowndes (1916-1998) war ein frühgeborenes Kind und litt an einem Klumpfuß. Seine Mutter starb während der großen Grippeepidemie von 1918-1919, als er zweieinhalb Jahre alt war, sein Vater verschwand, und er wurde in der Verwandtschaft herumgereicht und hatte nirgends ein richtiges Zuhause. Er hatte Hasenzähne, die ihm peinlich waren, und sein nach einer Operation korrigierter Problemfuß sorgte für einen torkelnden Gang. Er flog nach einem Semester von der Hochschule und schlug sich mit Gelegenheitsjobs durch. 1938

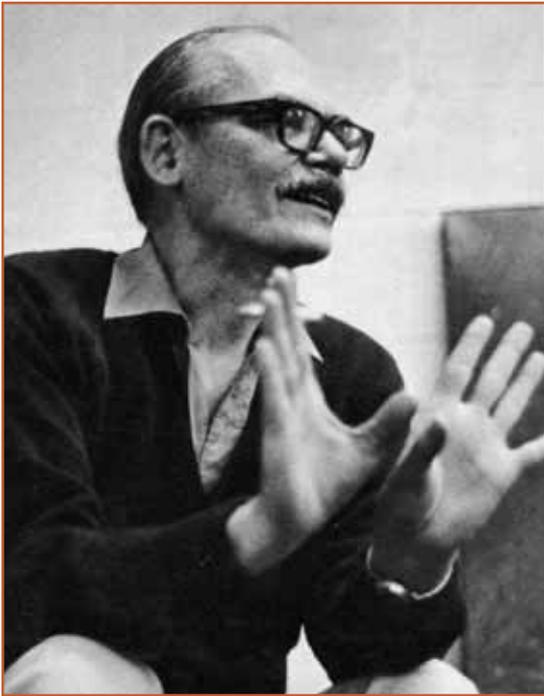
soll er sogar wie ein Obdachloser in U-Bahn-Haltestellen geschlafen haben. Zur Erinnerung: Die 1930er Jahre waren geprägt von der Weltwirtschaftskrise und extremer Arbeitslosigkeit. Es schien, dass es für junge Männer wie Wollheim, Pohl und Lowndes keine Jobs und keine Zukunft gab. Also flüchteten sie sich in ihre imaginären Welten, schrieben Geschichten und druckten mit einer kleinen handbetriebenen Wachsmatriex-Druckerpresse eigene Fanzines.

Bei der Gründungsversammlung der »The Futurian Society of New York« (kurz: *Futurians*), war auch der junge Isaac Asimov (ca. 1920-1992) dabei. Am 18. September 1938 notierte er, nach Kommentaren zu den Nachrichten vom Tage und den neusten Entwicklungen um Adolf Hitler und Benito Mussolini, seine Eindrücke von der ersten Mitgliederversammlung in sein Tagebuch: »Ich nahm am ersten Treffen der *Futurians* teil und, Junge, hatte ich eine gute Zeit. Anwesend waren solch berühmte Fans wie Don A. Wollheim, John Michel, Frederik Pohl, Doc Lowndes. [...] Wir hatten drei Stunden Spaß mit der Ausübung von parlamentarischen Aufgaben wie der Etablierung einer Satzung, Anträge stellen und diskutieren, der grundsätzlichen Ausrichtung, Abstimmungen et cetera.«

Es gab zwölf Gründungsmitglieder. Der Mitgliedsbeitrag betrug 25 Cents pro Monat (10 Cents für Arbeitslose). In den Anfangstagen hatten nur drei Mitglieder geregelte Arbeit. Anfang Oktober hatte man stolze \$1.50 in der Klubkasse.

Am 2. Oktober 1938 schrieb Asimov: »Ich war auf dem zweiten Treffen der *Futurians*. Es machte mir sogar noch mehr Spaß als beim letzten Mal. Über zwei Stunden lang diskutierten und stritten wir, und lehnten unsere gegenseitigen Vorschläge ab. Über die drei SF-Magazine diskutierten wir ebenfalls. Danach spielten wir Tischtennis.«

Die Treffen der *Futurians* wurden zu den Highlights im Leben der angehenden ehrgeizigen SF-Fans, von denen die meisten eine Profikarriere in der Science Fiction anstrebten. Bald gesellten sich auch einige weibliche Mitglieder dazu, was schließlich zu insgesamt sieben Heiraten und fünf Scheidungen innerhalb der Gruppe führte. Frederik Pohl war insgesamt fünf Mal verheiratet: Seine erste Frau, Leslie Perri, Tochter deutscher Auswanderer, war Mitglied der *Futurians*; die SF-Autorin und *Futurian* Judith Merrill wurde seine dritte Ehefrau, und auch die fünfte, Elisabeth Anne Hull, war genre-affin und zeitweise Präsidentin der »Science Fiction Research Association«. Viele dieser Fans wurden im Goldenen Zeitalter der Science Fiction zu Profis. Während der frühen 1940er Jahre betreuten die *Futurians* nahezu die Hälfte der SF-Pulp-Magazine in den USA. Während sich Donald A. Wollheim auf eine Karriere als Verleger konzentrierte, wechselte Frederik Pohl immer wieder



© Brian M. Fraser

Pohl auf dem Cover der UK-Ausgabe seiner Memoiren »The Way the Future Was« (Gollancz, 1979)



© Beth Rooney

Frederik Pohl im Alter von 89 Jahren

zwischen den Fronten. Besonders signifikant ist die Dekade von 1959 bis 1969 als Pohl die damals führenden Magazine *Galaxy* und *IF* herausgab.

Der Durchbruch als Autor

Frederik Pohls Aktivitäten sind sehr gut dokumentiert. Er war regelmäßig Besucher und Gast auf Conventions, innerhalb und außerhalb der USA, und dadurch gut vernetzt in der internationalen Szene. Sehr aufschlussreich ist die Lektüre von Pohls Memoiren »The Way the Future Was«³. Im Buch erzählt er nicht nur von seinem Leben und seiner Karriere, sondern beleuchtet auch die Entwicklung der SF-Szene, berichtet anekdotenreich von Kollegen und dem damaligen Literaturbetrieb. Betrachtet man sein Lebenswerk, kann man einen Wendepunkt 1976 feststellen. In diesem Jahr erschien das Buch »Man Plus«, das den Nebula Award gewann und für andere wichtige Preise nominiert war. Im selben Jahr wurde »Gateway« als Fortsetzungsgeschichte in *Galaxy* abgedruckt, ein Roman, mit dem Pohl schließlich alles abräumte: Hugo, Nebula, Locus und John W. Campbell Memorial Award. Davor versuchte er sich als Agent (mit mittelmäßigem Erfolg) und als Redakteur (preisgekrönt). Seine wenigen Romane waren bis dato eher durchschnittlich, oftmals kollaborierte er mit anderen, beispielsweise Jack Williamson, Lester Del Rey oder Cyril M. Kornbluth. Mit letzterem gleich sieben Mal, wobei hier der Roman »Eine Handvoll Venus und ehrbare Kaufleute« (1952) herausragt und bis heute als einer der SF-Meilensteine der 1950er angesehen wird.

Als Aufhänger für diesen Streifzug habe ich mir »Gateway« ausgesucht. Nicht nur, weil dieser so viele Preise eingehämt hat, sondern, weil ich ihn – im Gegensatz zu »Man Plus« – bislang nicht gelesen hatte. Ich habe mir die Erstausgabe von Goldmann zu Gemüte geführt, die nur ein Jahr nach der Veröffentlichung in den USA auf Deutsch erschienen ist. Wie es der Zufall will, publizierte der Heyne Verlag aktuell im Juli 2025 in der Reihe »Meisterwerke der Science-Fiction« den Roman unter dem Titel »Gateway« neu. Auf dem Cover ist das Buch irreführend als »Roman« bezeichnet, in Wirklichkeit ist es ein

preiswerter Sammelband der ersten drei *Hitschi*-Romane. Mit einem Umfang von sagenhaften 1232 Seiten!

Das Tor nach Irgendwo

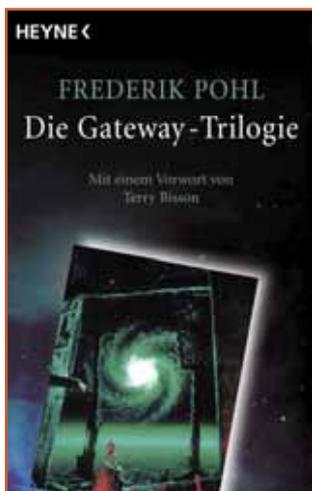
»Gateway« ist Pohls größter Erfolg. Auch fast ein halbes Jahrhundert nach seiner Erstveröffentlichung ist nach der Lektüre offensichtlich, warum dem so ist. Denn es handelt sich um SF-Literatur im besten Sinne: spekulativ, innovativ, unterhaltsam, gesellschaftskritisch und gedankenstimulierend. Der Roman stammt aus einer Zeit, als Autoren noch wussten, wie man eine gute Geschichte auf »nur« (haha) 300 Seiten erzählt.

Die Basis des Plots ist herrlich verrückt. Ein ausgehöhlter Asteroid, der vor tausenden Jahren von Aliens, den Hitschi⁴, als Raumstation umgebaut wurde, birgt unschätzbar wertvolle technologische Reichtümer in Form von fast eintausend kleinen Raumschiffen. Das Problem: Die Hitschi sind längst verschwunden, und niemand versteht die außerirdische Technik so richtig. Das sogenannte Gateway-Unternehmen verwaltet die Erforschung und Nutzung mittels »Versuch & Irrtum«. Was heißt das? Man hat zwar rudimentär herausgefunden, wie man die Raumschiffe bedient, aber nicht, wie man sie so einstellt, dass sie ein bestimmtes Ziel erreichen oder sichergestellt wird, dass man überhaupt zurückkommt. Es gibt drei Arten von Raumfahrzeugen mit der Kapazität für jeweils eine, drei oder fünf Personen. Auf dem Backcover der US-Taschenbuchausgabe stehen die beiden Optionen der Raumfahrer: »Rich Man« und »Dead Man.« Will heißen: Entweder wird man reich, oder man stirbt. Es ist wie beim Goldrausch des Wilden Westens, nur viel gefährlicher. Nicht selten kommen die Astronauten auf diesen Trips um, entweder durch Gefahren oder weil sie verhungern oder sich gegenseitig töten. Falls eine Reise gelingt, man an einem Ziel ankommt, kann man mit einem kleinen Beiboot auf einem Planeten landen und wertvolle Artefakte der Hitschis finden. Dafür bekommt man vom Gateway-Unternehmen hohe Prämien ausbezahlt und hat bestenfalls für sein restliches Leben ausgesorgt.

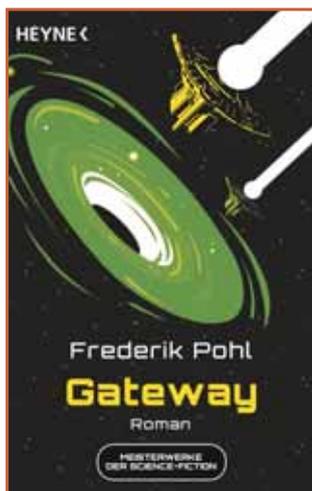
Die Hauptperson ist ein schwieriger Charakter. Der Roman beginnt mit den Sätzen: »Mein Name ist Robinette Broadhead;

³ Frederik Pohl, »The Way the Future Was«, Del Rey 1978

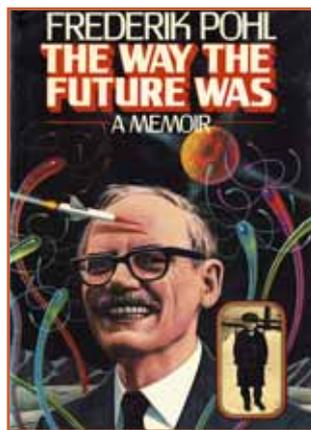
⁴ Im Original »Heechee«



Deutsche Neuauflage der ersten drei Hitschi-Romane als »Die Gateway-Trilogie«, Heyne Nr. 87905 (2004)
Titelillustration: Michael Whelan



Neuausgabe des Sammelbands als »Gateway« in der Reihe »Meisterwerke der Science-Fiction«, Heyne Nr. 32367 (2025)
Titelillustration: Shutterstock



US-Ausgabe der Memoiren »The Way the Future Was«, Del Rey/Ballantine (1978)
Titelillustration: Joseph Lombardero



ich bin aber trotzdem ein Mann.« Mit diesem Vornamen wird er öfters für eine Frau gehalten, was ihn nervt, auch weil dies von einer Künstlichen Intelligenz, die er Sigfrid Seelenklempner nennt, immer wieder thematisiert wird. Das wiederum kommentiert er mit der Äußerung: »Er ärgert mich, wenn er darauf herumreitet, worauf ich herumreite«. Sätze wie dieser prägen den Ton des Romans: fein ironisch bis hin zu beißend sarkastisch.

Robinette ist in einer überbevölkerten, verarmten Welt aufgewachsen, hat sich als Bergmann unter Tage in einer Nahrungsmittelgrube verdingt und schließlich mit einem kleinen Lotogewinn ein One-Way-Ticket nach Gateway gekauft, um auf diesem Raumhafen sein Glück zu versuchen. Seine enorme Angst vor den Gefahren der Missionen ins Unbekannte lässt ihn jedoch seinen ersten Flug so lange aufschieben, bis ihm das Geld ausgeht. Schließlich macht er drei Trips: Der erste Fünf-Personen-Flug ist erfolglos. Die zweite Reise macht er allein und entdeckt dabei zufällig Gateway-Zwei, eine kleinere Version von Gateway mit nur etwa 150 Raumschiffen. Dafür erhält er eine hohe Prämie, da die damit neu entstehende Route rund 100 Reisetage einspart (allerdings schrumpft sein Bonus beträchtlich, da ihm eine hohe Strafe für die Beschädigung seines Schiffes aufgebürdet wird). Die dritte Mission ist etwas Besonderes, da zwei Schiffe leicht zeitversetzt zum gleichen Ziel geschickt werden. Jedem Besatzungsmitglied wird eine Prämie von einer Million Dollar versprochen. Bei ihrer Ankunft landen die Besatzungen in einem absoluten Horror-szenario: Sie befinden sich plötzlich im Gravitationsfeld eines Schwarzen Lochs und verfügen nicht über genügend Energie, um beide Schiffe zu befreien ...

Auf der Höhe der Zeit

»Gateway« ist ein Roman, den Frederik Pohl bewusst etwas experimenteller angelegt hat. Zwar zählte der Autor nie zur New-Wave-Bewegung der USA, wie Samuel R. Delany, Harlan Ellison oder Thomas M. Disch, die sich psychologisierend, inspiriert von den sozialen Trends der 1960er und 1970er Jahre, mit literarischen Experimenten austobten, aber derartige Versatzstücke sind in »Gateway« durchaus zu finden. Der Roman hat zwei Handlungsstränge: Zum einen die Erlebnisse von Broadhead auf Gateway, zum anderen seine Therapiesitzungen mit der KI Sigfrid, die rückblickend erzählt werden und das zuvor Geschehene aufarbeiten. Beide verschmelzen gegen Ende. Hinzu kommt, dass Pohl regelmäßig und ausgiebig Texte einstreut, welche die Welt von Gateway realer und

authentischer machen. Das sind Flugberichte, Beschreibungen der Gateway-Gesellschaft, Hintergrunderklärungen, aber auch »Duschregeln« oder Klein- und Kontaktanzeigen.

Der Roman wurde in drei Teilen im Magazin *Galaxy* veröffentlicht. Damals war James Baen Chefredakteur, und das Titelbild sowie die Innenillustrationen steuerte Vincent Di Fate bei.

Der Roman »Gateway« war so erfolgreich, dass er Fortsetzungen nach sich zog. Insgesamt gibt es fünf Romane⁵, wobei bis heute nur die ersten drei auf Deutsch übersetzt wurden⁶. Der fünfte Roman ist 2004, also 28 Jahre nach dem ersten, erschienen. Darüber hinaus gibt es eine Sammlung mit Geschichten aus dem Hitschi-Universum⁷ und die Novelle »Die Kaufleute auf der Venus« von 1972, die als erste Hitschi-Geschichte gilt und auf Deutsch bislang nur in der Collection »Jenseits der Sonne« (Goldmann 1973) zu finden ist.

»Gateway« gilt zurecht als Meilenstein in der Geschichte der SF-Literatur. Die Geschichte, die Struktur und ihre Erzählweise, aber auch die Hauptperson sind in jeder Hinsicht bemerkenswert. Allerdings dürfte Robinette Broadhead zu den unsympathischsten Protagonisten der SF zählen. Seine dysfunktionale Beziehung zu sich selbst, seiner Partnerin und seiner Sexualität machen es schwer, ihn zu mögen. In einem Interview im britischen Magazin *Vector*⁸ erzählt Pohl, dass Broadheads komplexe Geschichte eine Art Montage aus zwölf verschiedenen Leuten sei, die er kenne. Er selbst sei nicht dabei. Die psychologisierenden Untertöne der Gespräche mit Sigfrid Seelenklempner wirken heutzutage etwas aus der Zeit gefallen, haben aber dennoch ihren Reiz.

Der Roman macht Appetit auf mehr, sodass die weiteren Romane auf meinem erweiterten Lesestapel gelandet sind. Und das, obwohl sie von der damaligen Kritik als qualitativ schwächer eingestuft wurden.

Über »Gateway« hatte Lester Del Rey in seiner Rezensionskolumne in der Februar-1977-Ausgabe von *Analog* resümiert: »Das ist ein verdammt guter Roman und sollte einer der Anwärter auf den Nebula und Hugo Award sein.« Wie recht er hatte. ☐

⁵ *Gateway* (1976-77); *Beyond the Blue Event Horizon* (1980); *Heechee Rendezvous* (1984); *The Annals of Heechee* (1987); *The Boy Who Would Live Forever* (2004)

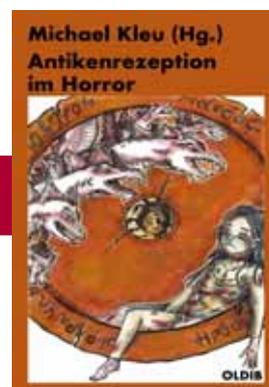
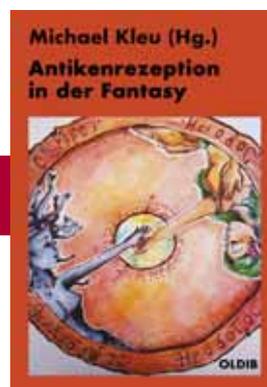
⁶ als *Gateway* (1978 und 1986), *Jenseits des blauen Horizonts* (1981) und *Rückkehr nach Gateway* (1986)

⁷ *The Gateway Trip. Tales and Vignettes of the Heechee* (1990)

⁸ *Vector* 90 (Nov-Dec 1978), David Wingrove, »An Interview with Frederik Pohl«

Von Weltwundern in Westeros und römischen Werwölfen

Eine phantastische Antikenrezeption von Jan Niklas Hochfeldt



Dass »Der Herr der Ringe« und »Game of Thrones« stark vom europäischen Mittelalter beeinflusst wurden, liegt auf der Hand und ist in zahlreichen Publikationen bis ins kleinste Detail beschrieben worden. Mittelalter und Fantasy, ein Perfect Match in vielerlei Hinsicht. Aber wie sieht eigentlich der Einfluss der Antike auf die Fantasy aus? Und auf die Science Fiction? Und auf den Horror? Diesen Fragen widmen sich Herausgeber Michael Kleu sowie eine breite Riege an Autorinnen und Autoren in einem umfangreichen, dreibändigen Werk zur phantastischen Antikenrezeption in Literatur und Film. Je ein Band thematisiert dabei die Aufnahme antiker Stoffe in Fantasy, Science Fiction und Horror. Die Reihe ist im Essener Oldib Verlag in den Jahren 2019 bis 2023 als Paperback erschienen.

Althistoriker Michael Kleu und seine mehr als 20 internationalen Beitragenden erschaffen über alle drei Bände hinweg eine überaus vielschichtige Zusammenschau, die sowohl recht offensichtliche Inspirationsquellen – allerlei galaktische Imperien, ob nun STAR WARS oder DUNE, rekurren natürlich auf das römische Reich – als auch intertextuelle Ansätze, wie etwa die Adaption homerischer Erzählmotive, berücksichtigt. Die Reihe schließt damit eine Forschungslücke und regt gleichzeitig zu nachfolgender wissenschaftlicher Beschäftigung mit dem Thema an. Alle drei Bücher richten sich allerdings auch an ein Publikum außerhalb des wissenschaftlichen Elfenbeinturms, und enthalten spannende Hintergründe für Genrefans.

Der Science-Fiction-Band fällt dabei am wenigsten umfangreich aus: Nach zwei einführenden Artikeln von Kleu selbst und dem Phantastik-Experten Frank

Weinreich beschäftigen sich fünf Beiträge vornehmlich mit Genre-Klassikern von »Otherland« bis hin zu »Starship Troopers«. Hervorzuheben sind in diesem Band besonders Sebastian Huhnholz' Gedanken zu einer Romanisierung Hollywoods. Der zweite, die Fantasy thematisierende Teil der Reihe befasst sich ebenfalls schwerpunktmäßig mit Genre-Klassikern – wenngleich aus bislang wenig bis gar nicht bekannter Perspektive. So beschäftigt sich Simon Lentzsch mit der Rezeption antiker Weltbilder in den Werken Tolkiens und Martins, und der Kunsthistoriker Dominic Riemenschneider wirft einen sehr interessanten Blick auf die Visualisierung von Weltwundern in »Game of Thrones«. Auch diesem Band ist ein einleitender Beitrag von Frank Weinreich vorangestellt, welcher sich einmal mehr sehr kenntnisreich der Beziehung zwischen Fantasy und antiken Mythen widmet. Besonderes Highlight des Bandes, wenngleich ein Exkurs aus der griechisch-römischen Antike heraus, ist Louise M. Prykes englischsprachiger Text zu Comic-Adaptionen des mesopotamischen »Gilgamesch-Epos«. An jenem Text lässt sich allerdings auch eine kleine Schwäche der Bücher anmerken: Alle Beiträge bewegen sich durchweg auf wissenschaftlichem Niveau, möchten aber eben auch ein interessiertes Laienpublikum ansprechen. Zur Lektüre sind allerdings fortgeschrittene Englischkenntnisse zwingend notwendig. Vielleicht wären hier Übersetzungen der englischen Titel angebracht gewesen, um ein inklusiveres Leseerlebnis zu schaffen.

Der die Trilogie abschließende Horror-Band schließlich fällt deutlich umfangreicher als seine beiden Vorgänger aus, und schafft es, auch im Vergleich mit jenen ebenfalls hervorragenden Büchern, inhaltlich noch eine sprichwörtliche

Schippe draufzulegen. Thematisiert werden sowohl populäre Serien wie »Penny Dreadful« oder »Supernatural« als auch klassische Horror-Kurzgeschichten. Besonders spannend ist auch hier der Blick über die griechisch-römische Antike hinaus – etwa, wenn sich Rebecca Haar mit der Filmgeschichte der ägyptischen Mumie befasst, oder Gina Konstantopoulos die Rezeption alt-orientalischer Dämonen im modernen Horror vorstellt.

Insgesamt sind die drei Bände ein wertvolles Nachschlagewerk, nicht nur für Studierende der Altertumswissenschaften und Forschende, sondern besonders auch für interessierte Phantastikfans. Erfreulich ist, dass der Oldib Verlag alle drei Bücher zu einem fairen Preis anbietet – durchaus keine Selbstverständlichkeit für Publikationen mit wissenschaftlichem Anspruch. Eine digitale Ausgabe der Bände ist bislang nicht verfügbar. Herausgeber Michael Kleu betreibt außerdem den empfehlenswerten Blog »fantastischeantike.de«, auf welchem er ein breites Portfolio an Artikeln und Buchrezensionen rund um die phantastische Antikenrezeption bereithält.

Michael Kleu (Hrsg.)

»Antikenrezeption in der Science Fiction«
Oldib Verlag, 2019, 188 Seiten
ISBN 978-3-939556-72-5 / 19,99 Euro

Michael Kleu (Hrsg.)

»Antikenrezeption in der Fantasy«
Oldib Verlag, 2020, 280 Seiten
ISBN 978-3-939556-82-4 / 24,95 Euro

Michael Kleu (Hrsg.)

»Antikenrezeption im Horror«
Oldib Verlag, 2023, 516 Seiten
ISBN 978-3-939556-95-4 / 34 Euro

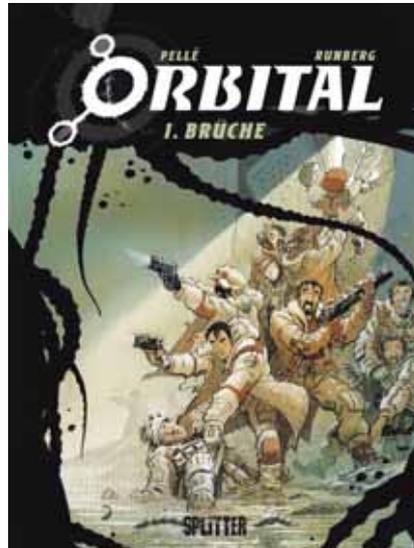
Alle Bilder © Oldib Verlag



Weit mehr als CAPTAIN FUTURE

Die vielen Welten des Sylvain Runberg

Von Bernd Frenz



Der Autor Sylvain Runberg, Jahrgang 1971, veröffentlichte im Jahre 2004 sein erstes Comicalbum beim französischen Verlag Soleil. Seitdem hat er sich zu einem der produktivsten Szenaristen von frankobelgischen Comics entwickelt, und legt eine beachtliche inhaltliche Spannbreite an den Tag. Auf der einen Seite adaptierte er die MILLENIUM-Trilogie von Stieg Larsson und mehrere Romane des chinesischen Science-Fiction-Autoren Cixin Liu als Comicszenarien, auf der anderen Seite schrieb er auch ein albenlanges Abenteuer für den Barbaren CONAN.

Obwohl Runberg auch schon moderne Thriller verfasst hat, widmet er sich in seinen eigenen Stoffen am liebsten allen erdenklichen Spielarten der Phantastik. Ob Science Fiction, Fantasy oder Horror, der Großteil seiner deutschen Alben ist im Programm des SPLITTER-Verlages zu finden, seine Beiträge zur Fantasyserie MIC MAC ADAM erschienen dagegen im Magazin ZACK.

Die von ihm konzipierte Fernsehserie CRYPTID wurde bereits zweimal in Deutschland ausgestrahlt, einmal auf ARTE und zuletzt auf ZDFneo. Wer sie bisher verpasst hat, kann sie sicherlich bei Gelegenheit erneut in der Mediathek des öffentlich-rechtlichen Fernsehens finden.

Dass in deutscher Sprache zur Verfügung stehende Werk dieses Autors ist also beachtlich, doch einem richtig breiten Publikum wurde Runberg erst Anfang 2025 bekannt, als das CAPTAIN FUTURE-Album »Der ewige Herrscher«

im Hamburger Carlsen Verlag erschien. Dieses 160 Seiten lange Abenteuer schlug bei den deutschen Lesern ein wie eine Bombe, sodass der Band innerhalb weniger Monate gleich mehrmals nachgedruckt werden musste. Erst mit der fünften Auflage stellten sich erste Sättigungserscheinungen des Marktes ein, woraus sich schließen lässt, dass hier viele Käufer erreicht wurden, die sich für gewöhnlich nicht für Science-Fiction-Comics interessieren. Bisher wurden in kürzester Zeit knapp 25.000 Exemplare verkauft, das ist ein beachtlicher Erfolg in dieser Branche, vor allem angesichts eines Verkaufspreises von 28 Euro. Im französischen Herkunftsland lief der Band noch weitaus besser, außerdem wurden weitere Lizenzen nach Italien und Chile vergeben, sodass Runberg Ende Oktober verkünden konnte, dass die weltweite Auflage bereits die 100.000 Exemplare geknackt hatte.

Die Zielgruppe fest im Blick

Zu verdanken ist dieser Erfolg Kana, dem Manga-Imprint des Dargaud Verlags, der vor einigen Jahren die »Éditions Kana Classics« ins Leben gerufen hat. Darin werden klassische Animeserien als farbige Comics im frankobelgischen A4-Format adaptiert, die sich explizit an ehemalige Zuschauer richten. Den Auftakt dazu lieferte im Juni 2019 CAPITAINE ALBATOR, der außerhalb von Frankreich als CAPTAIN HARLOCK bekannt ist. Weitere Alben waren den Serien SAINT SEIYA und GOLDORAK

gewidmet. Der Erfolg dieser Classics war und ist so groß, dass inzwischen jeweils drei ALBATOR- und drei SAINT SEIYA-Ausgaben erschienen sind. In Deutschland sind »SAINT SEIYA - Die Krieger des Zodiac« Band 1 bis 3 bei Cross Cult erhältlich, das 168 Seiten lange GOLDORAK-Album hat hingegen eine Heimat beim Knesebeck Verlag gefunden, der zur Verlagsgruppe Dargaud gehört.

CAPTAIN FUTURE – vom Anime zum Comicalbum

Der von Tōei Dōga (inzwischen Tōei Animation) produzierten Zeichentrickserie lagen dreizehn Romane der Pulp-Serie CAPTAIN FUTURE zugrunde, die von ihrem geistigen Schöpfer, dem US-Autoren Edmond Hamilton, zwischen 1940 und 1943 geschrieben wurden. Lange Zeit war es um diese Romane sehr ruhig geworden, durch den großen Erfolg des Kinofilms »Krieg der Sterne« entflammte jedoch 1977 ein weltweites Science-Fiction-Fieber, das auch auf CAPTAIN FUTURE übersprang, als George Lucas in mehreren Interviews Hamiltons Romane als eine seiner Inspirationen angab. Tōei erwarb daraufhin die Verfilmungsrechte, in der berechtigten Hoffnung, sich damit einen weltweiten Absatzmarkt zu erschließen.

Die eigentlich für ein erwachsenes Publikum geschriebenen Romane wurden dabei mit jeweils vier Folgen zu 25 Minuten adaptiert, sodass die Japaner am Ende ein damals übliches Staffelformat von 52 Folgen anbieten konnten. Für eine Kinderserie waren diese Handlungen durchaus komplex und in ihren Gewaltdarstellungen ging es handfest zur Sache. So wird gleich zu Beginn der ersten Folge ein zu einem Monster mutierter Mensch von Sicherheitsbeamten erschossen und für tot erklärt. Mit bis dahin üblichen Zeichentrickserien aus dem deutschen Kinderprogramm hatte das wenig zu tun. Um die Gewaltspitzen abzumildern, ließ das ZDF deshalb fast alle Vierteiler auf drei Teile zu 25 Minuten zusammenkürzen, allerdings ging das zulasten der Hand-



No More Ms. Nice Girl – Joan Landor klärt Captain Future über seinen wenig legitimierte Status als kosmischer Held auf



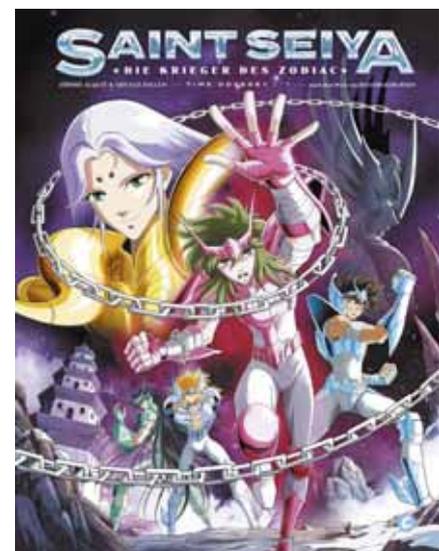
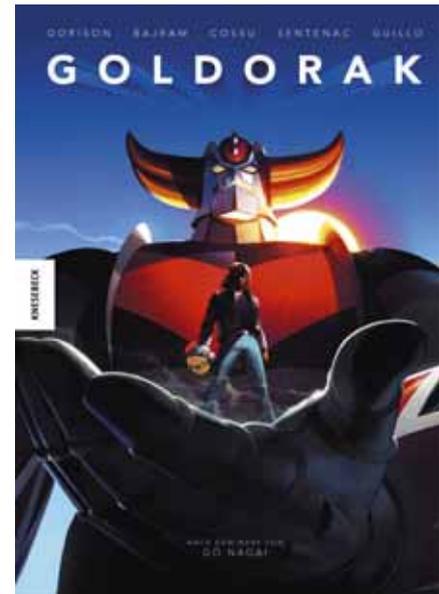
Erwachsene Erzählweise – der Tod der Eltern wird im Album gezeigt

lungen. In Frankreich wurden die Serie ungeschnitten gezeigt, führte allerdings zu heftigen Protesten von Eltern und Pädagogen, ohne jedoch eine Programmabsetzung auszulösen.

Inhaltlich bietet das bei Carlsen erschienene CAPTAIN FUTURE-Album einen Reboot des ersten Hamilton-Romans, mit dem auch die Animeserie gestartet ist. Wer also die ersten drei deutschen Trickfilmfolgen mit dem Titel »Der Herrscher von Megara« kennt, weiß ungefähr, was auf ihn zukommt. Der auffälligste Unterschied zwischen Anime und Comic besteht in dem Waisenjungen Ken Scott, der in der Fernsehserie sehr kindlich daherkommt, um den jungen Zuschauern als Identifikationsfigur zu dienen, während er in der Comicaaption bereits ein fähiger Astromechaniker ist, der sich einen Platz in Captain Futures Mannschaft verdient.

Erwachsene Themen im Geist des Originals

Ansonsten besticht Sylvain Runberg vor allem mit der Art und Weise, wie er die ursprünglich 1940 geschriebene Handlung mit aktuellen Themen auflädt, ohne das Original allzu stark zu verändern. Dass ein erwachsenes Publikum anvisiert wird, beweisen gleich die ersten Seiten des Comics, in denen gezeigt wird, wie die Eltern des jungen Curtis Newton, der später zu Captain Future werden wird, sterben. Durch den gewaltsamen Tod seiner Eltern in den Grundfesten erschüttert, lehnt es Curtis als Erwachsener ab, sich in den Dienst gewählter Autoritäten zu stellen – ein Wesenszug, der in alten Pulp-Geschichten ohne großen Widerspruch hingenommen wurde. In der modernen Adaption führt diese Haltung jedoch zu Konflikten mit der Agentin Joan Landor und wird auch



ansonsten geschickt thematisiert. Diese Agentin tritt im Comic, anders als im Anime, nicht als schnell errötendes Mädchen auf, sondern als toughe, erwachsene Frau auf, was ihrer Darstellung im Originalroman entspricht.

Auch grafisch holt der Comic die Fans der alten Serie ab, indem er sich geschickt an den Stil der Zeichentrickvorlage anlehnt. Dem Zeichner Alexis Tallone wurden dabei genügend Freiheiten eingeräumt, und das ist beileibe keine Selbstverständlichkeit, denn schließlich mussten mit Tōei Animation und den Hamilton-Erben gleich zwei völlig unterschiedliche Lizenzgeber zufriedengestellt werden.

Wie es dazu kam, dass Sylvain Runberg mit diesem Reboot beauftragt wurde, und was er seinen Lesern bzw. Zuschauern sonst noch zu bieten hat, erzählt er uns im folgenden Interview.



Sylvain Runberg

Der multimediale Autor
und seine Projekte

Ein Interview von Bernd Frenz



Das Aussehen von Captain Future und seiner Mannschaft orientiert sich deutlich an der alten Trickfilmserie



Sylvain Runberg vor CAPTAIN FUTURE-Banner auf dem Comicfest in München 2025

Zunächst eine persönliche Frage, denn du lebst schon seit längerer Zeit in Stockholm. Was hat dich dazu bewogen, vom schönen Frankreich nach Schweden zu ziehen?

Ich lebe mit einer Schwedin zusammen, deshalb teile ich meine Zeit schon seit fast 20 Jahren zwischen Frankreich und Schweden auf. 2021 habe ich außerdem zusammen mit dem international bekannten Regisseur David Dusa und der Gründerin von Studiocanal China, Emilie Blezat, sowie mit der Unterstützung des Videospieldesigners Robert Bäckström ein Unternehmen namens Dark Riviera mit Sitz in Stockholm gegründet. Dark Riviera ist ein Unternehmen für die Schaffung geistigen Eigentums (IP), das über die erforderlichen Kompetenzen verfügt, um Videospiele, Fernsehen, Graphic Novels und Podcasts miteinander zu verbinden.

Du bist ein sehr erfahrener Comic-Autor im Science-Fiction-Bereich und hast bereits viele Comics mit selbst geschaffenen utopischen Welten geschrieben. War das der Grund, warum dich Kana für eine Comicaaption von CAPTAIN FUTURE ausgewählt hat?

Eigentlich war es genau andersherum. Alles begann mit einer E-Mail, die ich 2017 an die Leiterin des Kanals, Christel Hoolans, geschickt habe. Ich schrieb ihr, dass ich CAPTAIN FUTURE gerne als Comic adaptieren wollte, als eine moderne, zeitgemäße Version, die bestimmte Aspekte, die offensichtlich veraltet waren, modernisiert, aber trotzdem auf den Originalgeschichten basiert.

Kannst du unseren Lesern erzählen, wie du gerade auf diese Figur gekommen bist? Hast du die Anime-Serie als Kind gesehen oder warst du sogar ein großer Fan davon?

Als Kind war der 7. Januar 1981 ein entscheidendes Datum für mich und meine Beziehung zur Science Fiction. An diesem Tag wurde die erste Folge von CAPITAINE FLAM, so heißt die Serie bei uns, im französischen Fernsehen ausgestrahlt. Das war damals ein echter Schock für mich, mehr noch als die Riesenroboter in GOLDORAK oder CAPTAIN HARLOCK, zwei Serien, die ich ebenfalls sehr liebte. Die Komplexität der behandelten Themen, die sowohl sehr avantgardistisch

als auch erwachsen waren, die Fülle des Space-Operagenres, die charismatischen und oft seltsamen Charaktere – all das hat dazu geführt, dass CAPTAIN FUTURE zu meiner damaligen Lieblingszeichentrickserie wurde und eine tiefgreifende Wirkung auf mich hatte. Ohne diesen japanischen Anime hätte ich in meiner Karriere als Comicautor sicherlich nicht eigene Science-Fiction-Comics wie WARSHIP JOLLY ROGER oder ORBITAL geschrieben.

Soweit ich weiß, war die Zeichentrickserie GOLDORAK in Frankreich ein noch größerer Erfolg als CAPTAIN FUTURE. War der große Erfolg des GOLDORAK-Albums von Kana/Dargaud die Inspiration für die 168 Seiten lange CAPTAIN FUTURE-Adaption?

Unsere Adaption ist in Frankreich unter dem Label »Kana Classic« erschienen, doch als ich begann, die Adaption mit Kana zu entwickeln, war der GOLDORAK-Band noch nicht veröffentlicht. Insofern: Nein, wir haben da ganz auf das Potential von CAPTAIN FUTURE gebaut. Was den Erfolg von CAPTAIN FUTURE in Frankreich in den frühen 1980er Jahren angeht, so war er bei uns damals genauso beliebt wie GOLDORAK und CAPTAIN HARLOCK. Es gibt jedoch zwei große Unterschiede: Im Gegensatz zu GOLDORAK und CAPTAIN HARLOCK gab es seit damals nichts Neues mehr von CAPTAIN FUTURE. Und das führt zum zweiten wichtigen Punkt dieser Fernsehserie: Außer einigen Hardcore-Fans erinnert sich heute zwar jeder an die Hauptfigur und eventuell noch an seine Crew und das Raumschiff, aber kaum jemand kann sich an die Geschichten selbst erinnern, abgesehen von ein paar Schnipseln. Das liegt auch daran, dass es sehr komplexe Handlungen waren, die sich über mehrere Episoden erstreckten. Ein Reboot ergab also durchaus Sinn, zumal unsere Adaption im Vergleich zum Original einige echte Überraschungen bereithält.

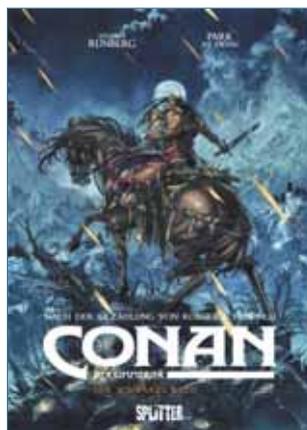
Ich habe eine Frage zu dem CAPTAIN FUTURE-Zeichner Alexis Tallone. Ich kann nicht viele Comics finden, an denen er vorher gearbeitet hat. Was hat Kana bzw. dich dazu gebracht, ihn auszuwählen, um diese Adaption zu zeichnen?

Alexis ist seit seiner Kindheit ein absoluter Fan von CAPTAIN FUTURE, genauso wie ich. Und er ist einer der Künstler in Frankreich, die dieses Universum am besten kennen. Er hat sehr viel als Designer für das Fernsehen, für Kinofilme und an Videospiele gearbeitet, er schreibt aber auch seit 2015 seine eigenen Mangas und ist ein echter Fan der japanischen Pop-/Anime-/Manga-Kultur. Alexis arbeitet für die Firma PrimeProd, für die er Logos, Plakate und Eventdekorationen zu GOLDORAK, MONCHICHI und andere Lizenzen der 1980er Jahre entworfen hat. Er war also im Thema drin, und da er ein großartiger Illustrator ist, war er die perfekte Wahl.

Für euer Album »Der ewige Herrscher« hast du dir keine neue Geschichte ausgedacht, sondern den ersten Roman »Captain Future and the Space Emperor« adaptiert. (In Deutschland ist dieser Roman unter den Titeln »Die lebende Legende« bei Bastei Lübbe (1981) sowie »Der Sternenkaiser« bei Golkonda (2012) erschienen.)



Sylvain Runberg, 2017



Was hat dich dabei stärker beeinflusst? Edmond Hamiltons Roman oder die ersten drei Folgen der Zeichentrickserie?

Die Adaption basiert stärker auf den Folgen von Toei Animation. Wir kennen natürlich auch die Originalromane, aber wir haben unser Projekt nicht auf ihnen aufgebaut – es ist tatsächlich ein Reboot des Anime, der Themen enthält, die immer noch sehr aktuell sind: künstliche Intelligenz, die Eroberung des Weltraums, Rassismus, politische Machtkämpfe usw. Aber es gibt in unserer Adaption genügend neue Elemente, sowohl grafisch als auch inhaltlich, sodass selbst die Leser, die die entsprechenden Folgen sehr gut kennen, in eine Geschichte eintauchen können, die sie überraschen wird. Mit einem modernen erzählerischen Ansatz, von dem wir hoffen, dass er sowohl die Generation anspricht, die CAPTAIN FUTURE als Kinder im Fernsehen entdeckt haben, als auch die vielen jüngeren Leute, die ihn noch gar nicht kennen.

Kannst du mir etwas über die Fernsehserie CRYPTID erzählen? Laut IMDb wurde sie von Daniel di Grado und dir entwickelt, aber hast du auch an den Drehbüchern mitgeschrieben? Ich habe den Eindruck, dass die Serie sehr stark auf den internationalen Markt ausgerichtet

© Splitter-Verlag / Koch / Berger

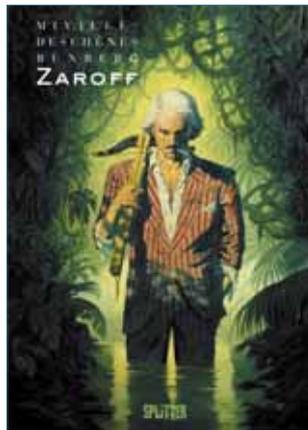
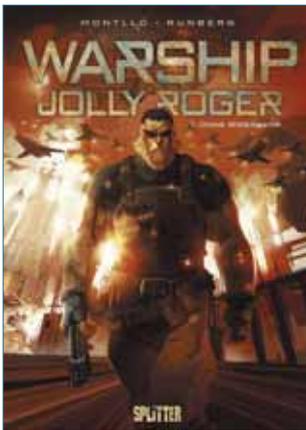


Sylvain Runberg auf dem Comicfest in München 2025



© Kana

Zeichner Alexis Tallone



ist, da sie viele Elemente enthält, die mich an US-High-school-Filme erinnern (wie die Schulhofschläger in den College-Jacken), aber die Handlung spielt eindeutig in Schweden.

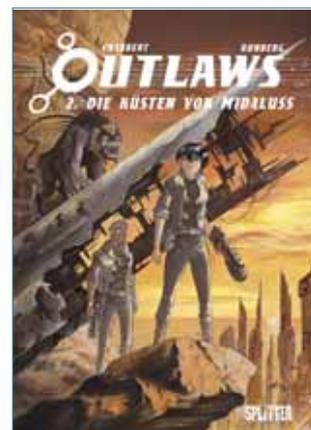
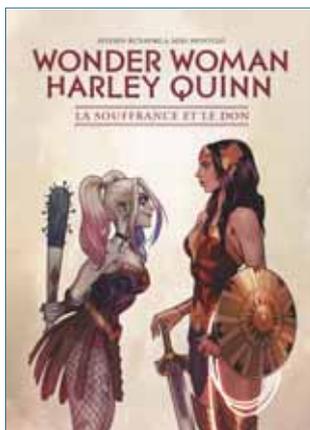
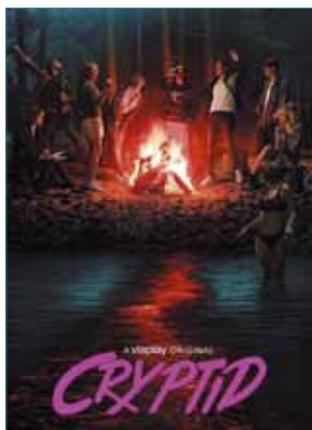
CRYPTID war meine erste Fernseharbeit, deren Entwicklung 2015, also vor gut 10 Jahren, begann. Ich habe dieses Projekt ins Leben gerufen und gemeinsam mit Daniel Di Grado die Serienbibel zur Handlung geschrieben. Bei den Episoden war ich als Berater für den Writers Room tätig. Die Handlung ist absichtlich nicht genau lokalisiert. Es handelt sich um eine Stadt, die eine Mischung aus Skandinavien und den USA darstellt, und es ist eine internationale Produktion, wie alle audiovisuellen Projekte, an denen ich arbeite. Bei CRYPTID haben wir es mit einer Mischung aus Horror, Übernatürlichem und jungen Erwachsenen zu tun, die in Schweden, Dänemark, Norwegen, Finnland, Deutschland, Frankreich, Griechenland und Spanien ausgestrahlt wurde. Seitdem CRYPTID abgeschlossen ist, habe ich an fünf weiteren Fernsehserien gearbeitet bzw. arbeite immer noch daran. Aber ich kann zum jetzigen Zeitpunkt nicht viel darüber sagen, außer dass es drei Produktionen gibt, die ich originär für das Fernsehen geschaffen bzw. mitgeschaffen habe, und zwei weitere, bei denen es sich um Adaptionen von Comics handelt, die von mir stammen.



Captain Future als Vorzeichnung von Alexis Tallone

Wie sieht es mit deiner Comicserie WARSHIP JOLLY ROGER aus, die eine Art Piratengeschichte im Weltraum ist? Was kam zuerst? Der Comic oder das Spiel? Wenn es das Spiel war, wie groß war dein Einfluss auf die Spielhandlung?

Es begann zunächst als Graphic-Novel-Projekt, das ich gemeinsam mit dem Illustrator Miki Montllo entwickelt habe. Vier Alben wurden von Dargaud in Frankreich und Belgien veröffentlicht und anschließend auch nach Deutschland lizenziert. Und es ist das Studio Proxima unter der Leitung von Harvey Newman (der unter anderem an STAR WARS BATTLEFRONT und FABLE gearbeitet hat), das derzeit ein narratives



Einzelspieler-Abenteuer-/Action-Science-Fiction-Game entwickelt, das von unserem Comic inspiriert ist. Bei diesem Projekt ist Miki der Art Director und ich Narrative Director, sodass wir sehr stark in die Entwicklung involviert sind.

Miki Montllo ist auch der Zeichner eines WONDER WOMAN-Albums, das du für DC Comics geschrieben hast. Wie hast du es geschafft, den Amerikanern eine so lange Story zu verkaufen? Und ist es das erste Mal, dass du direkt für den US-Markt arbeitest?

Einige meiner Werke wurden bereits in die USA lizenziert, vor einigen Jahren gab es außerdem ein Projekt von Glénat und IDW namens »Sukeban Turbo« mit Victor Santos. Aber dies ist das erste Mal, dass ich mit DC Comics (und dem Verlag Urban, der die DC-Lizenzen in Frankreich hält) an einem Projekt dieser Größenordnung gearbeitet habe. Es handelt sich um eine 120 Seiten lange Geschichte über Wonder Woman, die im Team-Up mit Harley Quinn auftritt. Es ist wirklich aufregend, eine eigene Interpretation von zwei solch ikonischen Popkultur-Charakteren schreiben zu dürfen.

Viele Leser halten die Science-Fiction-Saga ORBITAL für dein bisher wichtigstes Werk. Stimmst du dem zu? Was fasziniert dich so sehr an der Welt von ORBITAL, dass

du immer wieder neue Ideen dafür entwickelst, um in diesen Serienkosmos zurückzukehren?

ORBITAL ist in der Tat eine meiner beliebtesten Serien und auch die älteste. Band 9, der erneut von Serge Pellé illustriert wurde, markiert das 20-jährige Jubiläum unserer Serie. 2026 erscheint im SPLITTER Verlag außerdem Band 3 von OUTLAWS, einem Spin-off von ORBITAL, das von Éric Chabbert illustriert wird. ORBITAL ist eine Space Opera, die schon per Definition gleichbedeutend mit einem sehr großen Universum ist, sodass es hier reichlich Material gibt, um die Entwicklung der Hauptfiguren, sowohl der menschlichen als auch der außerirdischen, zu begleiten. Außerdem ist ON MARS mit Grun, in einem ganz anderen Science-Fiction-Genre, ein großer Erfolg, der nicht nur nach Deutschland, sondern auch in viele weitere europäische Länder lizenziert wurde.

Was macht deiner Meinung nach den Reiz des Phantastischen aus, sei es in Science Fiction, Fantasy oder Horror?

Das Phantastische in all seinen Formen war schon immer eine Quelle der Inspiration und Faszination für die Menschen. In meinem Fall nutze ich sie auch gerne als Spiegel für uns selbst, unsere Gegenwart und unsere Vergangenheit. Meiner Meinung nach ist sie eine zeitlose und unerschöpfliche Quelle der Inspiration.



Stephen King & Maurice Sendak

»Hänsel und Gretel«

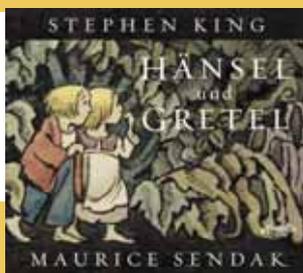
Übersetzt von Lena Riebl

Atlantis Verlag

in der Kampa Verlag AG, 2025,

48 Seiten

ISBN 978-3-7152-0927-2 / 20 Euro



Dies ist ein mehr als ungewöhnlicher King-Band, besteht sein Inhalt doch aus einem Märchen der Gebrüder

Grimm. Mehr als zu dem Märchen an sich, so hat King allerdings einen weitaus größeren Bezug zu dessen Illustrator Maurice Sendak. Einen von Sendaks Reimen verwandte der Autor im Roman »Das Bild – Rose Madder«. Außerdem hat er vor vielen Jahren seinen Kindern aus Sendaks diversen Büchern vorgelesen. Märchen bzw. Märchenhaftes spielen natürlich in vielen Werken Kings eine bedeutsame Rolle wie etwa in »Fairy Tale« oder »Der Talisman«.

Was haben wir nun hier vorliegen? Vergleicht man den Anteil von Text und Bildern, so ist es eher ein Sendak-Buch, in dem sich das von King bearbeitete Märchen befindet. Oft umrahmen die farbigen, kreiidigen Illustrationen beidseitig den Text.

Wer jetzt aber ein Grimmsches Märchen mit Kingschem Twist oder Kick erwartet, der wird enttäuscht sein. King hält sich beinahe sklavisch an die Originalvorlage. Nur wenige Änderungen

sind bemerkbar: Aus dem Holzhacker wird ein Besenbinder, die vertraute Antwort der Kinder auf die Frage der Hexe (»Der Wind, der Wind, das himmlische Kind«) fällt weg. Die böse Stiefmutter stirbt nicht, sondern wurde vom Ehemann verstoßen. Die wirklich wenig bedeutsame Szene mit der weißen Ente, die die Kinder über ein großes Wasser bringt, bleibt ebenfalls unerwähnt, da Sendak dazu keine Illustrationen anfertigte. Dafür hat der Zeichner einige Bilder zum Gestaltwandel der Hexe und sogar des gesamten Hauses gemalt. Szenen, die an Kings opus magnum »Es« erinnern. Hier wäre z. B. Raum für eine noch düstere Interpretation gewesen. Leider handelt King die grausigen Wandlungen mit nur wenigen Sätzen ab. King wäre natürlich nicht King, wenn er selbst einem klassischen Märchen nicht seinen ganz persönlichen Stempel aufdrücken würde: Eine der handelnden Personen hat Bezug zu seiner Saga vom Dunklen Turm. Für wen ist also »Hänsel und Gretel«? Das Buch ist etwas für Fans von liebevoll gestalteten Kinderbüchern, für Freunde expressiver Illustrationen, für Bewunderer klassischer Märchen. Ach ja, und für Stephen-King-Fans, die einfach alles besitzen müssen, auf dem sein Name prangt.

Andreas Wolf



A.H.

Erstaunlich!

100 Jahre Science Fiction

Vor 100 Jahren erschien das erste Heft von *Amazing Stories* in den USA – aber Europa hatte die Nase vorne.

Die gar nicht so geheime Geschichte der deutschen Science-Fiction-Magazine

erzählt Horst Illmer

Vor einhundert Jahren nahm ein literarisches Genre Gestalt an, das heute unter dem Namen »Science Fiction« Epoche macht. Nicht nur die Gegenwartsliteratur, unsere gesamte Realität scheint sich den in wissenschaftlich-phantastischen Geschichten erzählten Phänomenen geradezu »an den Hals« zu werfen. Das Magazin phantastisch!, dessen 100. Ausgabe Sie gerade in Händen halten (oder mittels Wischbewegungen über einen Bildschirm bewegen), begleitet diesen Siegeszug der phantastischen Literatur in ihren Ausprägungen Science Fiction, Fantasy und Horror inzwischen auch schon seit mehr als 25 Jahren.

Allerdings stehen auch wir nicht am Beginn dieser medialen Literaturbegleitung, sondern eher auf den Schultern unserer Vorgänger. Welche diese waren, wo ihre Wurzeln lagen, was mit ihnen geschah – das möchte ich im Folgenden näher in Augenschein nehmen. Dazu werde ich kurz auf den April 1926 eingehen, in dem Hugo Gernsback seine Vorstellungen der Zukunft in Form eines neuen Magazins auf den Markt brachte. Dann blicken wir in die Historie unterhaltungsliterarischer Publikationen und machen dann einen Sprung in das Nachkriegsdeutschland des Jahres 1955. Aber lesen Sie selbst.

Natürlich gab es schon vorher Magazine, die ähnliche Geschichten veröffentlichten, und die Zahl der danach sofort (und überall auf der Welt) aus dem Boden schießenden Science-Fiction-Magazine ist Legion.

Aber 1926 passt gerade so schön – und irgendwo muss so eine Geschichte ja auch anfangen. Zudem wird dieses April-Heft von *Amazing* inzwischen von Literaturwissenschaftlern und Fans allgemein als der Startpunkt eines neuen – des »zukünftigen« – Zeitalters angesehen.

Das ikonische Titelbild von Frank R. Paul (einem 1884 geborenen Österreicher, der 1906 in die USA ausgewandert war) trug dazu sicherlich genauso bei wie die inhaltliche Mischung aus hochklassigen Genre-Autoren (H. G. Wells, Jules Verne und ein auf dem Umschlag leider falsch geschriebener »Edgar Allen Poe« waren die Zugpferde dieser Ausgabe) und editorischer Kunstfertigkeit (Einleitung des Herausgebers, sechs spannende Geschichten auf 96 Seiten, eine davon mit Fortsetzung im nächsten Heft, dazu jeweils eine passende Schwarzweiß-Illustration – und das alles für 25 Cent!).

Es bietet sich also an, die Geschichte der Science Fiction (Magazine) in ein »Davor« und ein »Danach« einzuteilen. Beginnen wir der Einfachheit halber mit dem

Fortschritte bei der Papierherstellung und im Druckereigewerbe führten zur Entstehung der ersten Magazine. Diese verbanden die Vorteile anderer Medien (Erzählungen, Artikel, Bilder) mit den nur ihnen eigenen Vorzügen (mittleres, handliches Format, größerer Umfang, bessere Bezahlung der Beiträger) und begannen einen bis heute ungebrochenen Siegeszug.

Autoren wie Charles Dickens und Arthur Conan Doyle in England, Eugene Sue und Victor Hugo in Frankreich oder Karl May und Theodor Storm in Deutschland veröffentlichten ihre Kurzgeschichten, Novellen und Romane zumeist zuerst in Zeitschriften. Die danach erfolgten Buchausgaben sorgten dann zwar für Reputation, hatten aber oft eine kleinere Auflage als die beliebten, billigeren und auflagenstärkeren Magazine.

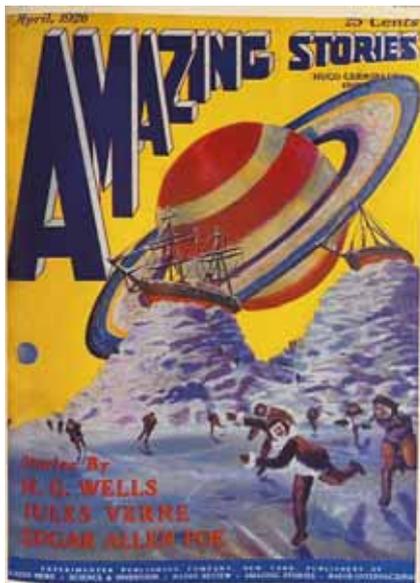
Für die Verbreitung der phantastischen Literatur besonders wichtige Organe waren in England das 1891 von George Newnes gegründete *The Strand Magazine*, das bis zu seiner Einstellung 1950 über 700 Ausgaben erreichte. *The Strand* verkaufte in seinen Glanzzeiten mehr als 500.000 Exemplare im Monat und war die »Heimat« von Sherlock Holmes, dessen Popularität sicherlich auch dafür verantwortlich war, dass Agatha Christie, Rudyard Kipling, H. G. Wells, Edgar Wallace und Georges Simenon viele ihre Geschichten hier erstveröffentlichten.

Die Vereinigten Staaten hatten mit *Argosy* (das 1882 von Frank Munsey gegründete, erste »pulp magazine« der Welt erschien mit Unterbrechungen bis 2016) und *Weird Tales* (wurde 1923 von J. C. Henneberger gegründet und erscheint mit Unterbrechungen bis heute) gleich zwei Vorläufer zu bieten, bei denen Autor*innen von seltsamen, makabren, gruseligen oder sonst irgend ungewöhnlichen Geschichten ihr Glück versuchen konnten.

DAVOR

Um nicht gleich bei Adam und Eva, bzw. der Erfindung des Buchdrucks zu beginnen, wollen wir mal davon ausgehen, dass spätestens die Einführung der Schulpflicht in den Ländern des westlichen Kulturkreises dafür sorgte, dass es seither ein sogenanntes »Lesepublikum« gab – und das wollte gefüttert werden. Zeitungen und Kolportagehefte erfüllten dies mit wachsendem Erfolg, und die

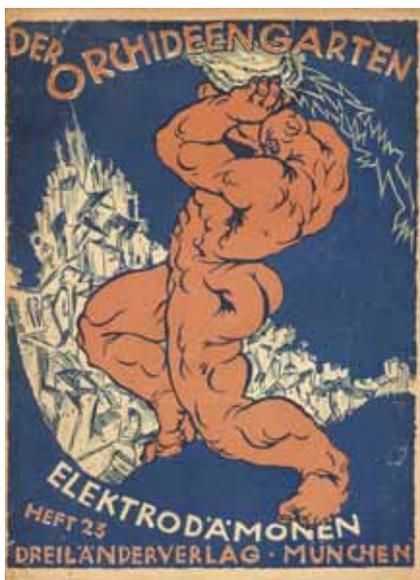
Im April 1926 veröffentlichte der aus Luxemburg stammende Erfinder, Radiomacher, Magazinherausgeber und Schriftsteller Hugo Gernsback (1884–1967) die erste Ausgabe von *Amazing Stories*, einem Kurzgeschichtenmagazin, in dem er sich vor allem einer neuen Art von Genreliteratur widmen wollte, die er vorläufig noch »scientifiction« nannte. Erst ein paar Jahre später wurde daraus dann das geläufigere und bis heute gebräuchliche »Science Fiction«.



In *Argosy* wurden unter anderem die ersten TARZAN-Geschichten von Edgar Rice Burroughs und später viele Erstdrucke von Ray Bradbury, Robert A. Heinlein, Robert E. Howard und Arthur C. Clarke veröffentlicht. Und *Weird Tales* wurde so etwas wie der literarische Spielplatz eines gewissen H. P. Lovecraft.

In Deutschland gab es zwar eine reiche Auswahl an literarischen Magazinen, allerdings (mit einer Ausnahme) ohne eine Fokussierung auf utopische oder phantastische Geschichten. Zudem ist hier die Forschungslage noch sehr unbefriedigend. Die in den letzten Jahren angelauene Erschließung des Materials durch Forscher wie Lars Dangel, Robert Bloch, Klaus Geus und andere zeigt bereits erste Ergebnisse. Die sich ausweitenden Möglichkeiten der Online-Recherche versprechen hier eine reiche Ernte.

Wohlbekannt allerdings ist das Phänomen *Der Orchideengarten*, eines Spezialmagazins für phantastische Literatur, das zwischen 1919 und 1921 mit insgesamt 54 Nummern (in 51 Heften) erschien und von vielen Experten als das »erste Fantasy-Magazin« überhaupt angesehen wird. Herausgeber dieser »Phantastischen Blätter« war der österreichische Schriftsteller Karl Hans Strobl, der Deutsch-Österreicher Alfons von Czibulka war Redakteur und gleichzeitig Inhaber des Dreiländerverlags, in dem das Heft erschien.



Im *Orchideengarten* erschienen Kurzgeschichten, Novellen und Gedichte aus aller Welt, illustriert von herausragenden Künstlern. Die Auflagenhöhe wurde mit 30.000 Exemplaren angegeben. Allerdings erwies sich die Zeit als bei weitem noch nicht reif genug für dieses avantgardistische Programm: Zensur und der Kampf gegen die »Verbreitung unzüchtiger Schriften« sorgten immer wieder für Beschlagnahmungen und Verbote, sodass 1921, mitten im dritten Jahrgang mit der Doppelnummer 11/12, Feierabend war.

Die Liste der Beiträger jedoch verzeichnet das »Who's Who« der frühen Science-Fiction-Autoren: E. A. Poe, H. G. Wells, Arthur Conan Doyle, Kasimir Edschmid, Alexander Moritz Frey, Oskar Maria Graf, Rudyard Kipling, Charles Nodier, Leo Perutz, Hermann Harry Schmitz und Karel Čapek veröffentlichten hier Einschlägiges, das Künstler wie Alfred Kubin, Gustav Dore, Otto Nückel, Heinrich Kley, Otto Linnekogel und Aubrey Beardsley mit ihren phantastischen Bildern illustrierten.¹

Aus mehr als einem Grund koppelte sich das Deutsche Reich in den folgenden Jahren vom literarischen Weltgeschehen ab, sodass die englischsprachige Genre-

literatur einen bis heute nicht ganz aufgeholten Vorsprung »herausarbeiten« konnte.

Nach einer kurzen Pause von gut tausend Jahren sollte es dann einem einzelnen Mann gelingen, die Science Fiction nach Deutschland zu bringen und dauerhaft dort zu etablieren. Schauen wir also ins

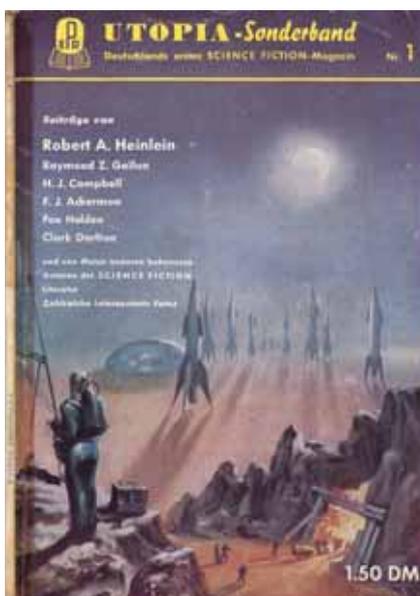
DANACH

»SCIENCE FICTION! Das Wunder unserer Zeit – morgen nichts anderes als nüchterne Wahrheit. Eine Vorbereitung auf die Zukunft, eine Warnung vor falscher Entwicklung. SCIENCE FICTION soll uns den rechten Weg zeigen, indem die Auswirkungen einer mißverstandenen Technik realistisch geschildert werden. [...] Es gibt Menschen in Deutschland und in der ganzen Welt, die keine anderen Bücher mehr lesen möchten als Zukunftsromane. An diese Menschen wenden wir uns und wollen ihnen etwas schenken.«

Walter Ernesting: »Das Ziel« (UTOPIA-Sonderband, Nr. 1)

Dieser »Einsame der Zeit« war natürlich niemand anderes als Walter Ernesting (1920–2005). Der Titel »Vater der deutschen Science Fiction«, der gerne auf Kurd Laßwitz gemünzt wird, wäre ihm bei Weitem angemessener. Neben seiner Rolle als Verfasser hunderter SF-Romane und Miterfinder von PERRY RHODAN war er maßgeblich am Aufbau des deutschsprachigen Fandoms beteiligt, gründete den Science Fiction Club Deutschland e.V. (SFCD) und irgendwie gelang es ihm, dass der Rastatter Erich Pabel Verlag neben seinen Reihen UTOPIA und UTOPIA GROSSBAND ab 1955 auch noch die UTOPIA-SONDERBÄNDE (mit dem Untertitel »Deutschlands erstes SCIENCE FICTION-Magazin«) ins Programm nahm, aus denen dann ab der dritten Nummer das UTOPIA SCIENCE FICTION MAGAZIN wurde – das erste professionelle Science-Fiction-Magazin der noch jungen Bundesrepublik Deutschland!

Ernsting war nach der Entlassung aus sowjetischer Kriegsgefangenschaft ab 1952 bei den britischen Besatzungskräften im Rheinland als Übersetzer tätig. Dort stieß er auf englische und amerikanische Pulp-Magazine und entdeckte seine Liebe zur Science Fiction. Ab 1954 arbeitete Ernesting als Redakteur im Pabel Verlag. Dort setzte man zuerst noch ausschließlich auf anglo-amerikanische Autoren, deutschsprachige Romane wurden ungelesen abgelehnt. 1955 gelang es Ernesting, unter dem Pseudonym Clark Darlton



Umschlagbild von »Nuetzell« (Albert A. Nuetzel)

¹ Ausführlich dazu: Achim Schnurrer 2019 in der Nummer 75 der *phantastisch!*

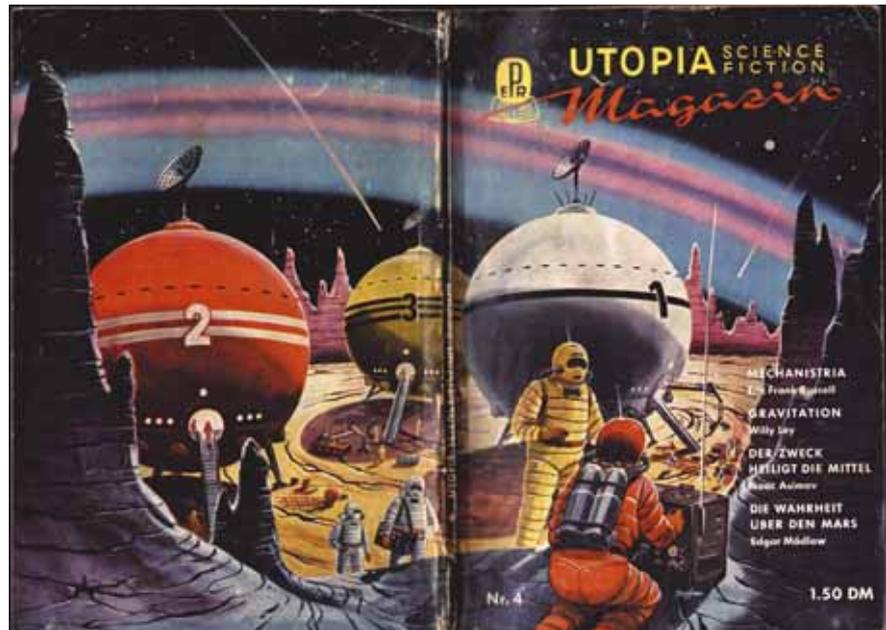
einen selbst geschriebenen, aber angeblich im Original englischen und von ihm übersetzten Science-Fiction-Roman mit dem Titel »UFO am Nachthimmel« in der Reihe UTOPIA GROSSBAND zu veröffentlichen.

Im ersten *UTOPIA-Sonderband*, den er als Herausgeber betreute, war diese Scharade noch nicht »entlarvt«, was zu diversen komischen Verwicklungen führte, da er seinen eigenen Roman bewerben musste und sogar eine Clark Darlton-Story für das Magazin eingekauft hatte. Der Erfolg gab ihm jedoch recht – danach konnte auch deutschsprachige Science Fiction bei Pabel erscheinen.

Ernsting erwies sich als begnadeter Netzwerker: Er knüpfte Kontakte in die USA zu Hugo Gernsback und Forrest J. Ackerman (die dann für viele Jahre Grußworte und Texte für die von Ernsting betreuten Reihen beisteuerten), verkehrte in Deutschland freundschaftlich mit vielen seiner Schriftstellerkollegen (u. a. Wolf Detlef Rohr und Herbert W. Franke) – und erkannte sofort den Wert einer engen Beziehung zwischen Verlag, Autoren und Lesern. Bereits im Vorwort zum ersten *UTOPIA-Sonderband* kündigt er die Gründung des »SCIENCE FICTION CLUB DEUTSCHLAND« an; eine weitere seiner Erfolgsgeschichten.

Das Magazin selbst machte von Beginn an alles richtig: Neben bekannten und beliebten anglo-amerikanischen wurden in jeder Ausgabe auch deutschsprachige Autoren veröffentlicht. (Autorinnen tauchten damals nur sehr, sehr selten auf). Es gab Buchbesprechungen, Filmvorstellungen, Sachartikel, eine Leserumfrage, Leitartikel der Herausgeber (zuerst Ernsting, ab Heft 9 dann Walter Spiegel unter seinem Pseudonym Bert Koepen) und Kurzgeschichten-Wettbewerbe, die mit einer Veröffentlichung im Heft winkten. Die Einband- und Innenillustrationen waren zumeist hochwertig und stammten von Künstlern wie Paul Blaisdel, Morris Scott Dollens und Ed Emshwiller, aber mit Karl Stephan und Johnny Bruck kamen auch deutsche Zeichner zum Einsatz.

Die Beiträge selbst stammten u. a. von Robert A. Heinlein, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury, Isaac Asimov, Jack Vance, L. Ron Hubbard, Eric Frank Russell, Donald A. Wollheim, A. E. van Vogt, Frank Belknap Long, Lewis Padgett, Poul Anderson, Robert Silverberg, Philip K. Dick, A. Bertram Chandler, Richard Matheson – die allesamt zu den Klassikern des »Golden Age« zählen. Unter den deutschen Autoren sind heute am ehesten noch Jesco von Puttkamer, Ralph Anders, Wolfgang Jeschke und W. W. Shols bekannt. Die Sachtexte stammten überwiegend von Dr. Ulrich Klaar, daneben gab es hin und wieder Artikel von Isaac Asimov, Hans K. Kaiser und Willy Ley zu lesen.



Umlaufendes Umschlagbild von Karl Stephan

Erscheinungsweise, Format, Preis und Umfang variierten recht stark. Das Magazin erschien zweimonatlich, vierteljährlich und dann monatlich, hatte 110, 128 oder 96 Seiten Umfang und kostete zuerst 1,50 DM und dann, 1958 ab Heft 10, im kleineren Format nur noch 1.- DM. Letztlich half auch der »Sputnik-Schock« nichts: 1959 stellte das *UTOPIA-Magazin* nach 26 Ausgaben sein Erscheinen ein.

»Science Fiction – das ist die Welt von Morgen, eine Welt ungeahnter Möglichkeiten, eine Welt neuer frischer Ideen, die Welt einer Entwicklung, die mit dem Sputnik begann und mit der Landung auf Mond und Mars noch lange nicht enden wird. [...] Ist es da nicht verlockend, schon heute einen Blick in diese neue faszinierende Welt der Zukunft zu tun? [...] Science Fiction läßt uns auf wissenschaftlicher Grundlage und mit dichterischer Phantasie diese Dinge miterleben. Noch sind sie nicht eingetroffen, aber daß sie einmal Wirklichkeit werden können, das beweisen die Zukunftsromane unserer Väter und Großväter, deren Voraussagen wir Söhne und Enkel heute erleben und – überlebt haben.«
Lothar Heinecke: »Zum Geleit«
(GALAXIS SCIENCE FICTION, Heft 1)

Der damalige direkte Konkurrent von Pabel, der in München ansässige Arthur Moewig Verlag, zog im März 1958 mit einer Lizenzausgabe des US-amerikanischen Magazins *GALAXY* nach, das bei uns als *GALAXIS* eingedeutscht wurde, wengleich mit dem Zusatz »SCIENCE FICTION«. Unter dem Herausgeber Lothar Heinecke erschienen die 128 Seiten starken Hefte im Digest-Format monatlich, gefüllt mit »Geschichten aus der Welt von



Hugo Gernsback begrüßt die deutschen Leser
(UTOPIA-Sonderband Nr. 2)

morgen«. Das Material aus den US-Heften war überaus niveauvoll, konnte man doch aus der Backlist des 1950 gegründeten Original-Magazins schöpfen.

So konnte das noch recht unerfahrene deutsche Publikum hier erstmals Geschichten von Damon Knight, Robert Sheckley, Daniel F. Galouye, Fredric Brown, Cyril Judd, Frederik Pohl, Cordwainer Smith, Fritz Leiber, William Tenn, Lyon Sprague de Camp und vieler anderer lesen. Die Einbände und Illustrationen stammten von *GALAXY*-Hauszeichnern wie Virgil Finlay und Sanford Kossin, wobei vor allem Ed Emshwiller (Emsh) mit hervorragenden Arbeiten vertreten war. In jedem Heft gab es zudem einen Sachartikel vom (damals wohl unverzichtbaren) Willy Ley.

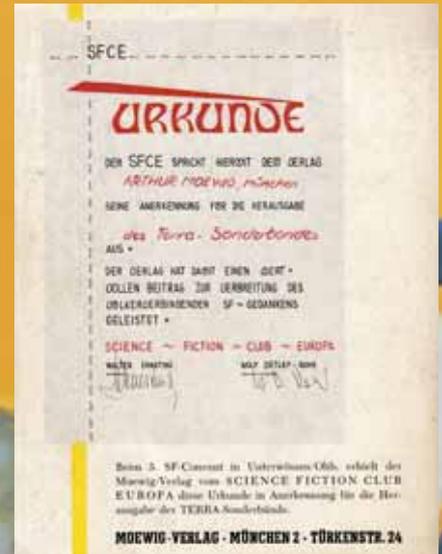
Redaktionell kommunizierten Herausgeber und Verlag mit ihren Lesern über ein



Umschlagbild von EMSH (Ed Emschwiller)



Weihnachtsgruß von EMSH (Ed Emschwiller)



Ehrenurkunde des SFCD für den Moewig Verlag (GALAXIS Nr. 10)



Illustration von »Balbalis« (GALAXIS Nr. 10)



Doppelseite mit Illustration von EMSH (Ed Emschwiller) (GALAXIS Nr. 3)

Vorwort («Das Observatorium») und eine Aufforderung, die gelesenen Geschichten in eine Lieblingsreihenfolge zu bringen und dies dem Verlag per Postkarte mitzuteilen («Der literarische Test»). Aber auch hier blieb ein lang anhaltender Erfolg versagt, und im Frühjahr 1959 erschien nach 15 Ausgaben die letzte Nummer – nicht ohne den dann immer gerne kopierten Hinweis darauf, dass

das Magazin »ab dieser Ausgabe in erweitertem Umfang vierteljährlich« weiter erscheinen würde.

In den folgenden zehn Jahren spielte sich die Zukunft Deutschlands mehr im Verborgenen ab. Es gab neben den Club-Nachrichten der diversen Fan-Organisationen (wie das bis heute laufende *Andromeda* beim SFCD oder der *Blick in die Zukunft* des nur kurzzeitig existierenden SCIENCE FICTION CLUB EUROPA) eine ganze Reihe inhaltlich hochwertiger Fanzines (*Anabis*, *Pioneer*, *robot* – und ab 1963 (!) den von Franz Rottensteiner erfundenen und bis heute am Laufen gehaltenen *Quarber Merkur*), und in den Fachmagazinen für (mehr oder weniger junge) Männer (z. B. *hobby - Das Magazin der Technik*) erschienen vereinzelt Zukunftsromane und Geschichten, die auch in einem Genremagazin ihren Platz gefunden hätten.

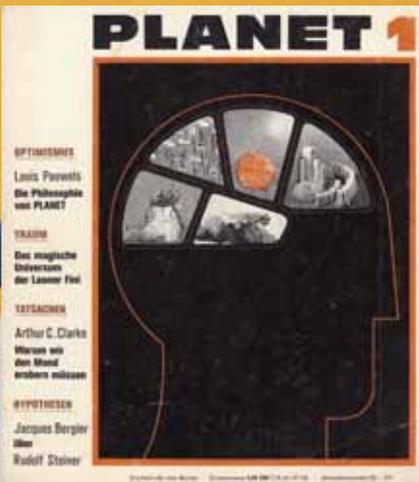
Aber im Wirtschaftswunderland gab es offenbar keinen Bedarf nach einem Profi-Magazin, das sich ausschließlich mit Science Fiction beschäftigte. Das änderte sich erst 1969, als die Münchener Buch- und Zeitschriften Edition Planet das Magazin *PLANET* (später *PLANET MAGAZIN*) auf den Markt brachte. Hier war alles »anders«: Das fast quadratische Heft (20 x 18 cm) war eine Übernahme des in Paris erscheinenden *PLANÈTE*, einer von Louis Pauwels herausgegebenen Zeitschrift, die sich vorwiegend mit den damals sehr beliebten »Grenzwissenschaften« beschäftigte. Pauwels hatte gemeinsam mit Jacques Bergier eine Reihe von Sachbuch-Bestsellern wie »Aufbruch ins dritte Jahrtausend« geschrieben und sollte in diesem Zusammenhang wohl als Zugpferd für ein europäisches Organ des Neuanfangs dienen. Die, laut Untertitel, »Zeitschrift für Zeitgenossen der

Zukunft« erschien in »deutscher, französischer, holländischer, spanischer und italienischer Sprache«, und sollte unter anderem »die Kräfte der Imagination« befreien, die »Symbiose von Mensch und Maschine« unterstützen und gleichzeitig ein »neues Bündnis mit der Natur« propagieren.

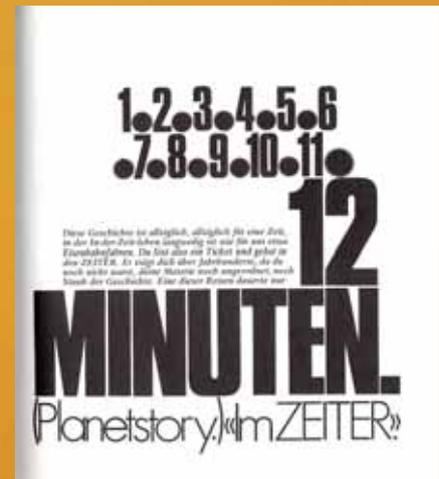
Als deutsche Herausgeber standen Karl-Ludwig Kuss und Friedrich W. Langreuter im Impressum, das Heft erschien alle zwei Monate, hatte bei einem Preis von zuerst 5,80 DM (später 5,00 DM) einen Umfang von zirka 140 Seiten und schmückte sich auf dem Umschlag mit futuristischen Grafiken, Farbbildern und gegen Ende hin auch mit nackter Haut. Der Inhalt bestand vor allem aus Artikeln und Reportagen aus den Grenzgebieten von Religion, Kunst, Literatur, Kultur und Wissenschaft; Themen, die im Zirkelschluss zu den Büchern von Pauwels/Bergier bzw. Erich von Däniken hinführten. Dazwischen tauchten immer wieder Science-Fiction-Geschichten auf, so von C. M. Korbbluth, Wolfgang Jeschke und Jürgen vom Scheidt. Etwas überraschend brachte man in der Nummer 6 auch noch einen von Kurt Vonnegut inspirierten SF-Comic, den die französische Künstlerin Nicole Claveloux gezeichnet hatte. Nach nur acht Ausgaben war im Sommer 1971 dann auch schon wieder Schluss.

Allerdings hatte sich in den letzten 15 Jahren dann doch einiges geändert in der BRD. Wirtschaftswunder und Studentenrevolte, technologische Entwicklung und politische Veränderung hatten das Land verändert – und die Kinder, die damals die ersten UTOPIA- und TERRA-Hefte gelesen hatten, waren inzwischen erwachsen.

Zwar hielt sich immer noch kein Profi-Magazin dauerhaft am Markt, aber die



Comic-Seite von Nicole Claveloux
(PLANET Nr. 6)



Story von Wolfgang Jeschke
(PLANET Nr. 7)

Qualität der Fanzines (und ihre Zahl) nahm stetig zu. Als Beispiel kann hier die von René Moreau ins Leben gerufene *EXODUS* dienen, die ab 1975 neue Maßstäbe für Qualität setzte. Obwohl dann nach dreizehn Ausgaben erst einmal Pause war, erreichte die nach der Jahrtausendwende wiederbelebte *EXODUS* als Magazin für »Science Fiction Stories & Phantastische Grafik« ein semi-professionelles Niveau und konnte zuletzt sogar ihren Beiträgern eine kleine Aufwandsentschädigung zahlen!

Und im Zeitschriftenmarkt begann jetzt die Ära der auch im Innenteil farbigen Hochglanzmagazine. Für die Science-Fiction-Leser (leider immer noch überwiegend eine Männer-Domäne) besonders interessant waren hier das ab 1968 in der Deutschen Verlagsanstalt erscheinende *X-Magazin* (das 1973 in die *Bild der Wissenschaft* integriert wurde), in dem neben Berichten aus Technik und den Naturwissenschaften regelmäßig SF-Kurzgeschichten erschienen.

Und der Start der deutschen Ausgabe des US-Magazins *PLAYBOY* im August 1972 brachte nicht nur Qualitätsjournalismus, hochklassige Interviews und nackte Frauenkörper in die Regale, sondern auch immer wieder herausragende SF-Stories von den anglo-amerikanischen Großmeistern – und von Beginn an auch Geschichten europäischer Autoren wie Stanislaw Lem, ja sogar westdeutscher Autoren wie Gerd Maximovič.

Das Jahr 1977 kann dann als *der* Wendepunkt in der Science-Fiction-Historie angesehen werden. Am 25. Mai kam in den USA der Film *STAR WARS* (Regie und Buch: George Lucas) in die Kinos – und die (SF-)Welt war anschließend eine andere! In Deutschland kam, davon noch gänzlich unbeeinflusst, zeitgleich die erste Ausgabe von *COMET*, dem »Magazin für

Science Fiction und Raumfahrt« auf den Markt. Herausgegeben vom Tandem Verlag aus Celle, und von der Verlagsleiterin Renate Stroik auch als Chefredakteurin betreut, hatte *COMET* alles zu bieten, was ein international ausgerichtetes, professionell arbeitendes Science-Fiction-Magazin brauchte: Ein Kern-Team aus Kennern der Materie – in diesem Fall waren das Hans Joachim Alpers (hier unter seinem Pseudonym Jürgen Andreas), Werner Fuchs und Ronald M. Hahn – und eine große Zahl ständiger Mitarbeiter (mit dabei u. a. Uwe Anton, Herbert W. Franke, Horst Pukallus und Rolf Giesen), die in der deutschen und internationalen Szene gut vernetzt waren.

Das führte dazu, dass im Magazin eine ganze Reihe von Kurzgeschichten des damals gerade populär werdenden und mit Preisen überhäuftten George R. R. Martin erstmals auf Deutsch erschienen, ebenso wie Geschichten von Thomas F. Monteleone, Chelsea Quinn Yarbro (Hallo! Eine Frau!! Und ihr Name auch noch als Hauptattraktion auf dem Umschlag!!!) und Jack M. Dann. Zugleich konnten hier deutschsprachige Autoren wie Thomas Ziegler, Uwe Anton (als L. D. Palmer), Günter Zettl und Ronald M. Hahn mit ihren Storys und Kurzromanen in direkter Konkurrenz zu ihren ausländischen Kolleg*innen treten.

Neben den Erzählungen legte man bei *COMET* besonderen Wert auf die graphische Gestaltung des Heftes. Den außergewöhnlich guten Umschlagbildern (u. a. von Helmut Wenske und Olof Feindt) korrespondierten Künstler-Galerien (neben Wenske wurden Christian Sandek und Andreas Nottebohm porträtiert) und Farbillustrationen zu den Kurzgeschichten im Innenteil.

Allerdings lief das Projekt offenbar von Beginn an nicht so gut wie vom Verlag er-



1970: Frauen ins All!
(X – unsere welt heute Heft 2)

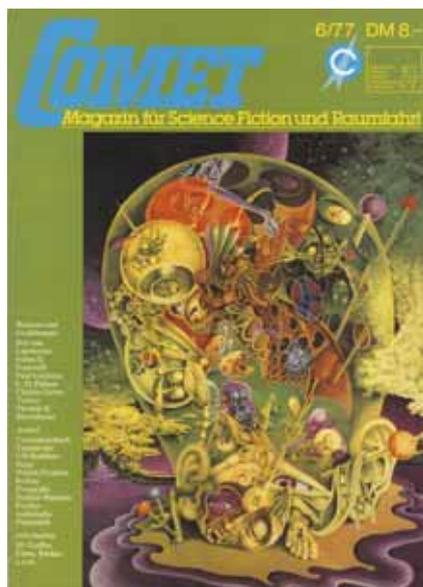


Eine SF-Geschichte war auch drin
(PLAYBOY – Alles was Männern Spaß macht August 1972)

hofft. Nach drei Ausgaben 1977 (120-Seiten-Magazin in Leimbindung für 8,00 DM) gab es eine Pause, bevor im Februar 1978 dann ein abgespecktes 68-Seiten-



STAR WARS überall
(ANDROMEDA Science Fiction Magazin
Nr. 92/1977)



Umschlagbild von Helmut Wenske
(COMET Nr. 6/77)



Story von L. D. Palmer (Uwe Anton)
(COMET Nr. 5/78)



Verwirrendes Umschlagbild. Keine Neuauflage eines Galaxis-Magazins, sondern die »Dokumentation« von Alpers, Fuchs & Hahn (1978)

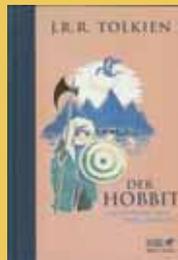
Heft für 5,00 DM auf den Markt kam. Aber auch hier war nach 4 weiteren Ausgaben mit der Nummer 6/78 Schluss. Es folgte noch ein 116 Seiten starker »Sonderband«, in dem zwei komplette Romane und eine Kurzgeschichte veröffentlicht wurden (womit wohl bereits eingekauftes Material verwertet wurde). Etwa zeitgleich erschien eine inzwischen äußerst gefragte »Dokumentation« (»der Science Fiction ab 1926 in Wort und Bild - mit zum Teil in Deutschland noch nicht veröffentlichten Bildern«, so der Untertitel), mit der Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ronald M. Hahn auf 132 reich bebilderten Seiten Anspruch auf die Weltherrschaft erhoben (oder zumindest darauf, dass es in Deutschland Niemanden gab, der mehr über die Welt der Science Fiction wusste als diese drei). Ab hier wird es unübersichtlich. Der Rummel um STAR WARS brachte nicht nur in den USA den Markt zum Überkochen, auch in Deutschland war »science

fiction« plötzlich kein Fremdwort mehr. Praktisch alle großen Publikumsverlage legten sich eine Science-Fiction-Reihe zu, bereits laufende Serien wie PERRY RHODAN bauten ihren Vorsprung aus, die Bereiche Film, Spiele und Comic widmeten sich ausgiebig dem Zukunftsgenre und auch der Zeitschriftenmarkt machte sich Hoffnung auf erfolgreiche Teilhabe: 1978 erschienen gleich zwei neue Magazine.

... to be continued
... Fortsetzung folgt
... Ende Teil 1
...



J. R. R. Tolkien
»Der Hobbit oder Hin und zurück«
Übersetzt von Wolfgang Kreye
Mit Illustrationen von Tove Jansson
Klett-Cotta (Hobbit-Press), 2025, 376 Seiten
ISBN 978-3-608-98888-8 / 35 Euro



Auch dazu gibt es eine Geschichte: Ich kann mir gut vorstellen, dass es in Stuttgart beim Klett-Cotta Verlag einen Mitarbeiter oder eine Mitarbeiterin gibt, die oder der in einem kleinen, wohltemperierten Zimmerchen sitzt und sich das ganze Jahr über mit der Frage beschäftigt, was man den Fans von J. R. R. Tolkien wohl als Nächstes zu Weihnachten auf die Wunschliste setzen könnte. Nun, 2025 ist das eine neue Ausgabe von »Der Hobbit oder Hin und zurück«, natürlich in der Reihe der Hobbit Presse, in der seit 1969 Tolkiens Werke erscheinen. Kaufanreiz für das großformatige Hardcover mit blauem Halbleinenrücken bieten diesmal die Illustrationen der finnischen Künstlerin Tove Jansson (1914–2001), die als Multitalent sowohl hervorragend malen, zeichnen und schreiben konnte und weltweit seit 1945 als Schöpferin der »Mumins« bekannt wurde. 1960 illustrierte sie, auf eine Anregung Astrid Lindgrens hin, die schwedische Neuauflage des »Hobbit«. Diese erstmals in einer deutschsprachigen Ausgabe verwendeten mehr als 20 Strichzeichnungen (plus einem Farbbild) reichen von Vignettengröße bis zu ganzseitigen dramatischen Szenen und zeigen einen eigenständigen, selbstbewussten Umgang mit Tolkiens Abenteuergeschichte. Weihnachten kann also getrost kommen.

Aber in Stuttgart sitzt sicherlich jetzt schon wieder jemand an einem Schreibtisch und macht sich Gedanken ...

Horst Illmer

Na, die Geschichte von den Abenteuern, die Bilbo Beutlin, Gandalf und das Dutzend Zwerge, das er bei einem »unerwarteten Fest« verköstigt, erleben, brauche ich in dieser erlauchten Runde ja nicht nochmal zu erzählen. Ich will nur hoffen, dass euer Wissen auf der Kenntnis des Buches beruht – und nicht auf der alleinigen Kenntnis der unsäglichen Filmlitologie. Also erzähle ich lieber von den Abenteuern dieses außergewöhnlichen Buches, dessen Titel auf Deutsch zuerst »Kleiner Hobbit und der Große Zauberer«, dann lange Jahre »Der kleine Hobbit« und seit gut 30 Jahren endlich richtig »Der Hobbit oder Hin und zurück« lautet. Ihr merkt schon, das Werk hat ein paar Jährchen auf dem Buckel, liest sich allerdings auch nach so langer Zeit immer noch so frisch und spannend wie am ersten Tag. Und vermutlich besitzt der Großteil von euch bereits eine oder sogar mehrere Ausgaben. Warum also noch eine Besprechung – und warum jetzt?

»Herzog Ernst«

Ein phantastischer Abenteuerroman aus dem Mittelalter

Von Jan Niklas Hochfeldt

Ein tugendhafter Ritter zieht, verstoßen wegen eines Komplotts, in die Ferne und erlebt dort allerlei Abenteuer. Er begegnet phantastischen Wesen, manche friedfertig, andere feindlich gesonnen, und bereist die prächtigsten Orte. Schließlich kehrt er in die Heimat zurück, wird von aller angeblichen Schuld freigesprochen, und kann sein altes Leben weiterführen. Was auch der Plot eines zeitgenössischen Fantasyromans sein könnte, stammt tatsächlich aus dem 12. Jahrhundert. Vermutlich um das Jahr 1180 schuf ein namentlich nicht bekannter Dichter in Schwaben mit dem »Herzog Ernst« einen der populärsten mittelalterlichen Versromane. Uns heute überliefert ist allerdings nicht diese originale Fassung, sondern eine, wenig später zu Beginn des 13. Jahrhunderts entstandene Ausgabe, die in der Forschung als Version B bezeichnet wird. Wie viele Romane des hohen Mittelalters, beruht auch der »Herzog Ernst« auf einem historischen Kern, doch dazu später mehr. Zunächst möchte sich dieser Artikel auf die Spur jenes Ritters Ernst begeben und ihm tief in jene Gebiete folgen, die der mittelalterliche Mensch mit phantastischen Wesen und mächtigen Königreichen verband: den so genannten »Orient«.

Ein eingeschränkter Horizont?

Der mittelalterliche europäische Mensch sah die Welt deutlich anders als wir es heute tun. Das hat natürlich zum einen damit zu tun, dass der damalige Wissensstand hinsichtlich geographischer Begebenheiten ein ganz anderer war als heute. Wissen als solches war außerdem nicht ohne Weiteres allgemein zugänglich. Und auch die Kirche mischte lange Zeit kräftig mit, wenn es darum ging, das Weltbild ihrer Anhängerschaft zu prägen.

Grundsätzlich war die Welt der meisten Menschen im mittelalterlichen Europa sehr viel kleiner als die unsere. Wenngleich es zahlreiche Fernhandelskontakte und Pilgerreisen in die entlegensten Gegenden der Erde gab, waren die meisten Menschen doch eng mit ihrer Heimat verbunden.

Das ländliche Leben war in Mitteleuropa zunehmend von einer dörflich-landwirtschaftlichen Struktur geprägt; Bauern waren an ihre Scholle, also das von ihnen zur Pacht bewirtschaftete Land, gebunden. Bürgerinnen und Bürger in den Städten waren grundsätzlich zwar viel freier in ihrer Bewegung, sie genossen in der Regel das Recht der »Freizügigkeit«. In der Praxis allerdings zog es vor allem die wohlhabenderen Handwerker und Händler nicht mehr in die Ferne, wenn sie sich in ihrer Heimatstadt erst einmal etwas aufgebaut hatten. Sie waren in Zünften organisiert und letztlich arrivierte Mitglieder der städtischen Gemeinschaft, übernahmen vielleicht gar Aufgaben im Rat.

Das Wissen über weit entfernte Gegenden erreichte besonders die Stadtbewohner auf zwei Wegen: Durch Erzählungen von Fernreisenden, wie Händlern oder Pilgern. Oder durch Spielleute, die auf Festen, Märkten oder in Gasthäusern ihre Dichtung zum Besten gaben. Die Lektüre von Reiseberichten, Enzyklopädien oder eben Romanen blieb in der Regel Adel, Klerus, Studierenden an den entstehenden Universitäten sowie wohlhabenden Bürgerfamilien vorbehalten. Wissen und Nachrichten erfuhren also durchaus Verbreitung in der mittelalterlichen Gesellschaft – und das teils in beachtlicher Geschwindigkeit. Die Annahme, dass der mittelalterliche Mensch keine Ahnung hatte, wie es hinter dem nächsten Hügel aussah, oder was die Nachbar-



1493, Wundervölker in der »Schedelschen Weltchronik«



1493, Wundervölker in der »Schedelschen Weltchronik«

stadt bewegte, ist falsch. Dennoch blieb sein geographischer Horizont eben recht eingeschränkt. Niemand konnte einfach so tausende Kilometer reisen, um sich anzusehen, wie es in der Ferne aussah, wie die Menschen dort lebten.

Eine mittelalterliche Sicht auf die Welt

Nicht zuletzt deshalb faszinierten Erzählungen über weit entfernte Länder die Menschen in Europa – und zwar vom Bauern über den Bürger bis hin zum Fürsten bei Hofe. Seit der Antike wurde die Welt in verschiedene Kontinente eingeteilt. Diese Einteilung folgte allerdings weniger geographischen Erkenntnissen als vielmehr religiösen Vorstellungen.

Mittelalterliche Weltkarten – die so genannten *mappae mundi* – stellten also keineswegs ein maßstabsgetreues Abbild der Wirklichkeit dar. Ihre Aufgabe war es vielmehr, das Gezeigte in zeitgenössische Glaubensvorstellungen einzuordnen und etwa die Kontinente in ihrer gedachten biblischen Ordnung abzubilden.

Die damals bekannten Kontinente Europa, Asien und Afrika wurden auf diese Weise zueinander in Beziehung gesetzt. So nimmt etwa Asien auf einer mittelalterlichen Weltkarte nicht etwa deshalb den meisten Raum ein, weil es auch der größte dieser drei Kontinente ist, sondern schlicht aufgrund seiner heilsgeschichtlichen Bedeutung: Seit der Antike verortete man das irdische Paradies in Asien.

Die Ozeane als Gegenbeispiel galten als weitestgehend irrelevant, und wurden deshalb an die äußersten Ränder der Karten verbannt, oder dienten lediglich als Grenzmarkierungen zwischen den drei Kontinenten.

Übrigens: Die Existenz weiterer Kontinente wurde bereits lange Zeit vor Kolumbus sowohl in wissenschaftlichen als auch in geistlichen Kreisen diskutiert. Man nahm allerdings zumeist an, dass weitere Landmassen nicht von Menschen besiedelt sein konnten – wäre dies anders, hätten sie ja in der Bibel Erwähnung finden müssen. Entsprechend wurden die Amerikas und auch Australien, das so genannte »Terra Australis«, lateinisch für »südliches Land«, ob dieser angenommenen Irrelevanz gar nicht erst abgebildet.

Eurozentrismus

Die mittelalterlichen *mappae mundi* sind stets »geostet« – der Osten findet sich also ganz oben auf der Karte. Das irdische Paradies wird hier meist in Form eines Gesichts dargestellt, um seine Wichtigkeit zu betonen. Die kartierte Welt wurde als eine Art Körper gedacht, als *corpus mundi*. Je näher man auf einer solchen Weltkarte den Rändern

kommt – wenngleich niemand im Mittelalter *tatsächlich* dachte, die Erde sei eine Scheibe –, desto phantastischer werden die gezeigten Motive. Die dort abgebildeten sogenannten Wundervölker unterscheiden sich mal mehr, mal weniger stark vom europäischen Menschen. So werden in Afrika und Asien Wesen mit nur einem Auge oder nur einem riesigen Fuß verortet. Gestalten mit riesigen Ohren, Riesen oder Mischwesen aus Mensch und Tier bevölkern die Ränder der mittelalterlichen Weltkarten.

Die Wundervölker am Rand der Welt

Die Auseinandersetzung mit den Wundervölkern war im europäischen Mittelalter eine vielfältige. Grundsätzlich wurden die Wesen nicht zwingend als bössartig oder gefährlich angesehen. Gelehrte wie Augustinus von Hippo oder Isidor von Sevilla etwa, sahen die Wundervölker als Teil des göttlichen Schöpfungsplans an. Auf der anderen Seite standen Lehren wie diejenige Giovanni di Fidanzas, genannt Bonaventura. Dieser schuf eine auf den Arbeiten des Pythagoras beruhende Schönheits- und Morallehre. Nach seiner Auffassung konnte nur das körperlich Vollkommene, also: Unversehrte, moralisch glänzen, während das Unvollkommene auch sittlich »schlecht« zu sein habe. Maß einer solchen intendierten Vollkommenheit war für Bonaventura selbstverständlich der europäische Mensch. Die nach dieser Ansicht deformierten Wundervölker mussten somit bössartig sein.

Es würde an dieser Stelle zu weit führen, über die Politisierung, über eine propagandistische Vereinnahmung der Wundervölker zu schreiben. Zentral ist, dass allein ihr Vorhandensein Zeugnis eines eurozentristischen Weltbilds, einer versuchten Vergemeinschaftung des christlichen »Abendlandes«, des Okzidents ist. Ein europäisches *Eigenes*, welches in der Realität freilich keinesfalls gegeben war, stand einem außereuropäischen *Anderem* gegenüber.

Die mittelalterliche unterhaltende Literatur, und damit zurück zum »Herzog Ernst«, nahm einen solchen politisch-sozialen Kontext der Wundervölker tatsächlich gar nicht so wichtig. Für die höfische Dichtung sind die Wundervölker hauptsächlich ein exotisches Element, welches dem Werk den richtigen Pfiff verleihen sollte. In diesem Kontext gilt natürlich: Je fremdartiger, je seltsamer, desto besser.

Manches Mal allerdings erhalten die Wundervölker auch eine tiefergehende Bedeutung. Die Wundervölker sind Monster – und der Begriff Monster kommt vom Lateinischen »monstrare«, was in etwa »zeigen« bedeutet. Das Monströse,



Wundervölker in der »Schedelschen Weltchronik«, 1493

hier: die Wundervölker, verweist also manches Mal auf etwas. So etwa im Alexanderroman. Hier trifft Alexander, erfolgreicher Feldherr, skrupellos und durchaus machtbesessen, auf das monströse, friedfertige Volk der Brahmani, welches dem Eroberer und seiner Sicht auf die Welt intellektuell weit überlegen ist. Ein friedliches Miteinander ist besser als ein gewalttätiges Gegeneinander, so in etwa die Aussage der Passage.

Ernst, Herzog von Bayern

Ernst, Protagonist des hier zu betrachtenden Versromans, begibt sich auf eine abenteuerliche Reise gen Osten und begegnet seinerseits zahlreichen Wundervölkern. Dies geschieht allerdings nicht ganz freiwillig: Ernst ist der Stiefsohn Ottos I., Kaiser des Heiligen Römischen Reichs und erhält das Herzogtum Bayern vom Kaiser zu Lehen. Er ist hochangesehen, gebildet und fähig im Kampf gleichermaßen. Sein Stiefvater hält große Stücke auf den ehrgeizigen, jungen Herzog. Er bezeichnet ihn gar als »ein einigez kint«. Es liegt nahe, dass Ernst eines Tages seinem Stiefvater auf den Thron folgen soll.

Diese kaiserliche Gunst ruft Neider auf den Plan, insbesondere den Pfalzgrafen Heinrich. Dieser trachtet danach, Ernst aus der Nähe des Herrschers zu vertreiben. Dafür spinnt er ein Komplott, welches schlussendlich dazu führt, dass Ernst von Otto verstoßen wird. Und damit nicht genug: Heinrich überzeugt den Kaiser davon, einen Feldzug gegen seinen Stiefsohn zu beginnen.

Ernst seinerseits ist bereit, den kaiserlichen Truppen sein Herzogtum Bayern abzutreten, sofern man ihm die Gelegenheit gebe, die Verleumdung Heinrichs vor Gericht aufzuklären. Als ihm diese Möglichkeit verwehrt wird, sieht er keine andere Möglichkeit mehr als selbst Gewalt anzuwenden. Es kommt zum Krieg zwischen den kaiserlichen und den Truppen Ernsts. Im Zuge der Kampf-



Wundervölker (hier: in Afrika) auf der »Hereford Karte«, ca. 1280



Die »Ebstorfer Weltkarte«, ca. 1300

handlungen gelingt es Ernst, seinen Widersacher Heinrich zu töten. Auch der Kaiser selbst entgeht nur knapp einem Mordanschlag Ernsts – denn dieser sieht seinen Stiefvater als schuldig, einem »ungetruwen rät« gefolgt zu sein, und ist zu keiner Deeskalation mehr bereit.

Als Reaktion auf den Anschlag verhängt der Kaiser die so genannte Reichsacht über Ernst – letztlich verstößt er ihn und beschlagnahmt all seine Güter und Lehen. Ernst, dem so die wirtschaftliche Grundlage für den Kampf genommen wird, beschließt, auf einen Kreuzzug zu gehen. Der Herzog sieht keinen Sinn mehr darin, in einem Krieg zu kämpfen, der nicht zu gewinnen ist. Am Ende, so fürchtet er, würden seine Männer und er nur selbst zu schlechten Menschen, und es gäbe kein Zurück mehr. Die Reise ins Heilige Land ist für Ernst also von Beginn an eine Art Buße. Es heißt im Text:

Wir haben uns dem rîchegewert sô manliche / und dar zuo allen sînen mansô grôzen schaden her getân, / daz ich in dem lande niht langer mac sîn. / ir wizzet ouch, lieben friunde mîn, / wir habenz umb uns gar verherht / und unser selber quot verzert, / daz wir müezen verderben.

mittelhochdeutsch, zit. Fassung B, bearb.

Mathias Herweg

Ein Ritter auf Reisen

Auf dem Weg ins Heilige Land allerdings geraten Ernst und seine Getreuen in einen gewaltigen Sturm, der ihr Schiff an eine fremde Küste bringt. Dieser Sturm markiert eine Art Grenzübertritt; die Reisenden verlassen die ihnen bekannte Welt und betreten einen ihnen völlig

unbekannten Landstrich voller Wunder. Bald schon gelangt die Truppe in die Stadt Grippia; eine prächtige Stadt, die allerdings erstaunlicherweise vollkommen leer zu sein scheint. Keine Spur ist von ihren Bewohnern zu sehen. Ernst und seine Männer, von ihrer Odyssee geschwächt, ja dem Hungertod nahe, erkunden die Stadt und stoßen auf eine reich gedeckte Tafel. Sie decken sich mit allerlei Lebensmitteln ein, kehren auf ihr Schiff zurück und stillen ihren Hunger. Fasziniert von der Schönheit der wundersamen Stadt, kehrt Ernst später noch einmal nach Grippia zurück. Begleitet wird er nur von seinem engsten Getreuen, namens Graf Wetzel. Währenddessen kehren die Grippianer zurück. Sie sind Mischwesen, auf ihren menschlichen Körpern thronen die Köpfe von Kranichen. Das Wundervolk hat soeben einen Feldzug erfolgreich beendet: In Indien haben sie ein christliches Königreich überfallen, den dortigen König getötet und seine Tochter entführt. Die Prinzessin soll nun zur Ehe mit einem grippianischen Prinzen gezwungen werden.

Ernst und seine Ritter versuchen, die Prinzessin zu befreien. Es kommt zu einem Kampf, bei dem zahlreiche Grippianer, der Großteil von Ernsts Männern und auch die Prinzessin ihr Leben verlieren. Nur mit Mühe und Not kann sich der Herzog mit einigen Getreuen, darunter Graf Wetzel, auf sein Schiff zurückziehen und fliehen.

Kurz darauf geraten sie allerdings in die nächste gefährliche Situation: einen magnetischen Berg, der alle eisernen Bestandteile des Schiffs an sich zieht. Das Fahrzeug hängt fest, jeder Versuch, das Schiff vom Berg zu lösen, scheitert.

Nach und nach sterben die Überlebenden an Hunger, bis nur noch Ernst, Wetzel und fünf weitere Getreue übrig sind. Wetzel kommt schließlich die rettende Idee: Der Magnetberg wird immer wieder von gigantischen Vögeln besucht, die dort Futter suchen. Die Männer nähern sich in Tierfelle ein, werden so von den Vögeln für Beute gehalten und zu deren Nest transportiert. Hier können sie fliehen, finden einen fischreichen Fluss und reisen diesen auf einem selbstgebauten Floß entlang. Der Fluss führt zu einem Berg voller Edelsteine, von denen Ernst einen herausbricht – besagter Stein soll später angeblich als Zierde auf der deutschen Kaiserkrone gelandet sein. Allerdings verschwand eben jener Edelstein bereits im 14. Jahrhundert wieder spurlos.

Zurück zum Roman: Nach einigem Hin und Her erreichen Ernst und seine Männer schließlich das Land Arimaspi, welches von Zyklopen bewohnt wird. Anders als in Grippia, kommt es hier zu keinen Kampfhandlungen mit den Einwohnern; die Ritter werden freundlich begrüßt und integrieren sich schnell in die Gesellschaft. Das wundersame Äußere der Zyklopen wird wenig bis gar nicht thematisiert, ihre Gesellschaft wird von Ernst derjenigen eines europäischen, christlichen Reiches gleichgesetzt. Folgerichtig erhält Ernst ein Lehen, welches er aufbaut. Als neuer Herzog in Arimaspi steht er dem Zyklopen-König gegen dessen Feinde bei: Ernst führt erfolgreich Krieg gegen weitere Wundervölker, wie etwa die Plattfüße, welche nur einen einzigen Fuß besitzen, mit welchem sie aber – wie auch immer – über alle Maßen schnell rennen können, oder die Kanaan, ein Volk von Riesen.

Über Jerusalem zurück nach Hause

Nach sechs Jahren in Arimaspi verlassen Ernst und seine Getreuen die Zyklopen, um in Indien dem christlichen König Mòrlant im Kampf gegen die Babylonier beizustehen. Von hier gelangen die Ritter schließlich doch noch ins Heilige Land – von Jerusalem aus bekämpfen sie noch ein Jahr lang erfolgreich die »Heiden«, bevor Ernst nach Hause, also ins Heilige Römische Reich Deutscher Nation, zurückkehrt. Hier versöhnt er sich mit seinem Stiefvater und erhält sein Lehen zurück. Ende gut, alles gut.

Ein phantastischer Abenteuerroman

Was sollen wir nun von dieser wundersamen Erzählung halten? In erster Linie ist der »Herzog Ernst« zur Unterhaltung seines Publikums geschrieben worden. Er enthält alles, was eben dieses gern lesen wollte: ritterliche Ehre und Tugend, ein gutes Maß an Action sowie nicht zuletzt zahlreiche Begegnungen mit einer gänzlich fremden Welt. Die Lesenden konnten den doch recht engen Grenzen ihrer täglichen Routine, ihres heimatlichen Kosmos entfliehen und mit Ernst und seinen Rittern Abenteuer in der Fremde erleben. So gesehen ist der »Herzog Ernst« ein phantastischer Abenteuerroman – allerdings versehen mit einer moralischen Komponente (zumindest nach damaligem mitteleuropäischem Weltbild) und einem historischen Kern.

Ernst ist im Recht. Er wird von Heinrich und letzten Endes auch vom Kaiser hintertreten. Er muss sich verteidigen, will er nicht sein Leben und das seiner Ritter riskieren. Der erfolgreiche Mord an Heinrich und der gescheiterte Versuch, Otto zu töten, lassen allerdings sein Handeln in einem anderen Licht erscheinen. Ernst schleicht auf einem Reichstag in Speyer in die Gemäcker der beiden Adligen und ermordet Heinrich heimtückisch – das widerspricht den christlich-ritterlichen Tugenden, für die Ernst ja eigentlich steht. Das ist dem Herzog auch klar, er begibt sich unter anderem deshalb auf die Reise ins Heilige Land, weil er Buße tun will.

Anstelle von Jerusalem landet er allerdings in Grippia. Und versündigt sich erneut, stiehlt er doch Nahrung von der gedeckten Tafel der abwesenden Bewohner der Stadt. Es folgen – nach Sicht der mittelalterlichen christlichen Kirche – weitere Sünden: Mit seinem erneuten Einschleichen in die Stadt versündigt sich Ernst mit der Neugier. Als er von der Entführung der Prinzessin erfährt, führt er seine von der Irrfahrt im Sturm dezimierte und noch immer



Kaiser Konrad II., Darstellung von ca. 1130

körperliche geschwächte Truppe in den Kampf gegen einen hoffnungslos überlegenen Feind, was in einer Katastrophe endet, und der zu befreienden Prinzessin schlussendlich das Leben kostet. Der mittelalterliche Europäer hätte hier die Sünde der Überheblichkeit erkannt.

Erst als Ernst die Zyklopen erreicht, verhält er sich wieder nach den Regeln christlich-ritterlichen Zusammenlebens. Er wird zum Vasallen des Zyklopen-Königs, erhält ein Lehen und steht seinem Herrscher im Kampf mit seinen Truppen zur Seite. Die »Fremde« fungiert im Roman demnach als eine Art Reflexionsbeziehungswiese Restitutionsraum: Erst dort und auch nur nach und nach erkennt Ernst, dass die Kämpfe im Deutschen Reich ihn eigentlich zu genau demjenigen gemacht haben, als den Heinrich ihn darzustellen versuchte: einem Sünder und heimtückischen Mörder, der versucht, seinen Stiefvater zu töten.

Ernst verändert sich während seiner Zeit in Arimaspi, er wird – erneut – zu jenem tugendhaften, den christlichen Idealen entsprechenden Ritter, der er vor Heinrichs Komplott war. Folgerichtig kann er sich nach seiner Rückkehr ins Heilige Römische Reich Deutscher Nation mit seinem Stiefvater versöhnen – Ende gut, alles gut. Oder eben: Wer als guter Christ lebt, für den wird am Ende alles gut.

Der historische Hintergrund

Zu guter Letzt einige Anmerkungen zum historischen Hintergrund des »Herzog Ernst«. Die moralische Aussage des Romans lässt sich universell anwenden und eigentlich in jeder beliebigen Herrscher-Vasallen-Beziehung verorten. Für die Reise in die »Fremde«, für das phantastische Element also, gilt das ohnehin. Es könnte dennoch sein, dass sich

der Verfasser des »Herzog Ernst« von Ereignissen im Deutschen Reich inspirieren ließ, die zur Entstehungszeit des Romans etwa 150 Jahre zurücklagen.

Ernst II. von Schwaben gegen Konrad II.

Im Jahr 1030 lehnte sich Ernst II., Herzog von Schwaben, gegen seinen Stiefvater, Kaiser Konrad II., auf. Während des so genannten Umritts Konrads gehörte Ernst einer Opposition an, welche die Herrschaft des Kaisers nicht anerkennen wollte. Unter einem solchen Umritt verstand man im Mittelalter die Verpflichtung eines neu gekrönten Herrschers, das von ihm beanspruchte Gebiet einmal zu umreiten.

Für Könige und deutsche Kaiser bedeutete dies in der Praxis eine Reise von mehreren Monaten, die sie einmal quer durch ihr Reich führte. Eine solche war in der Regel auch notwendig: Die deutsche Kaiserkrone wurde nicht per se vererbt, wie es etwa bei der Königswürde zahlreicher christlicher Reiche im Mittelalter der Fall war. Denn: Die Kaiserkrönung war untrennbar mit dem Papsttum verbunden. Allein der Papst war ermächtigt, den deutschen Kaiser zu krönen. Begründet wurde dies durch die so genannte Zwei-Schwerter-Lehre, die den Kaiser zum weltlichen und den Papst zum geistlichen Schwert Gottes auf Erden bestimmte. Das geistliche Schwert sollte dem weltlichen dabei stets überlegen sein. Ergo bestimmte der Papst den Kaiser. Verfasst wurde diese Lehre übrigens von kirchlichen Gelehrten.

In der Praxis bedeutete diese Regelung, dass die Wahl des deutschen Kaisers oftmals einer Vielzahl von Ränkespielen unterlag. Verschiedene Fürsten und Bischöfe verbündeten sich und versuchten, den von ihnen präferierten Kandidaten als neuen Kaiser zu platzieren. Für den neugewählten Herrscher hieß dies, dass er nach seiner Wahl erst einmal damit beschäftigt war, sich der Treue der Verliererseite zu versichern. Dafür war ein solcher Umritt eine gute Gelegenheit. Und letzten Endes diente er natürlich auch dazu, die Neuigkeit über die Wahl des Herrschers überhaupt in allen Ecken und Winkeln des Reiches bekannt zu machen.

Ernst II. von Schwaben nun gehörte einer Gruppe an, die nicht die Wahl seines Schwiegervaters zum Kaiser unterstützte. Konrad jedoch setzte sich durch, das brachte Ernst in eine missliche Lage. Durch Vermittlung seiner Mutter Gisela, der Gemahlin des neuen Kaisers, kam es zu einer zeitweiligen Versöhnung der beiden Adligen. Ernst sollte sein Treuebruch verziehen werden, wenn er dafür an einem Feldzug des Kaisers nach Itali-

en Teilnahme. Dieser Verpflichtung kam Ernst auch nach.

Nach der Rückkehr ins Reich allerdings fiel er mit seinen Truppen ins Elsass, Stammland des Kaisers, ein. Der Raubzug schlug fehl und Ernst musste sich vor dem Kaiser verantworten. Konrad ließ seinen Stiefsohn auf der Burg Giebichstein bei Halle im heutigen Sachsen-Anhalt inhaftieren. Ernst verlor damit sein Lehen. Etwa zwei Jahre später wurde er begnadigt und wieder als Herzog eingesetzt. Kurz darauf allerdings wandte er sich wieder gegen den Kaiser, woraufhin er bis an sein Lebensende in Gefangenschaft bleiben musste.

Der Liudolfinische Aufstand

Eine weitere historische Inspiration für den »Herzog Ernst« ist der so genannte Liudolfinische Aufstand Ende des 10. Jahrhunderts. Der namensgebende Liudolf war der älteste eheliche Sohn Ottos I., seines Zeichens ostfränkischer König und ab 962 auch Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation.

Liudolf spielte in den politischen Plänen seines Vaters schon früh eine Rolle: Er wurde nach und nach zum Nachfolger auf dem Königsthron aufgebaut und taktisch klug verheiratet.

Oberitalien war zu dieser Zeit seit langem Ziel von Expansionsbestrebungen Ottos. Als durch den Tod des dortigen Fürsten ein Machtvakuum entstand, zog Liudolf auf eigene Faust los, um seine eigene Macht zu stärken und möglichst viele italienische Gebiete zu erobern. Er hoffte dabei auf die Unterstützung seines Onkels, Heinrich von Bayern. Dieser jedoch war – nach einigen Aufständen gegen Otto – zum wichtigsten Berater des Kaisers aufgestiegen und sah seinen Neffen vor allem als Konkurrenz. Er versagte Liudolf die Unterstützung, sodass dieser in Italien geschlagen wurde und sich zurückziehen musste. Sein Feldzug brachte ihn in Misskredit bei seinem Vater. Und nicht genug: Dieser hatte nach dem Tod von Liudolfs Mutter erneut geheiratet und einen weiteren Sohn gezeugt, der den Ambitionen des Älteren entgegenstand. Liudolf sann auf Rache gegenüber Hein-



Kaiser Otto I., Darstellung von ca. 1200

rich und besetzte Mainz, welches in dessen Herrschaftsgebiet lag. Otto, um das folgende Hin und Her abzukürzen, stellte sich auf Heinrichs Seite. Es folgten verschiedene Schlachten und Feldzüge. Parallel nutzen auch noch ungarische Fürsten die scheinbare Schwäche innerhalb des Reichs, um in deutsche Territorien einzufallen. Liudolf musste sich schlussendlich geschlagen geben und bat seinen Vater um Vergebung, die dieser ihm gewährte. Der Sohn zahlte allerdings einen Preis: Er verlor sein Lehen und wurde später weder König noch Kaiser. ☐

Ursula K. Le Guin

»Lavinia«

Übersetzt von Matthias Fersterer,
Nachwort: U. K. Le Guin, Karte: Jeff Mathison
Carcosa, 2025, 306 Seiten
ISBN 978-3-910914-44-5 / 22 Euro



Da ich nicht zu jenen gehöre, die »ihren Vergil im Original« lesen können (wie die Romanistin Le Guin es gerne erzählte), musste ich vor der Lektüre von »Lavinia« noch mal schnell mein Konversationslexikon befragen: Der römische Dichter Vergil lebte im 1. Jahrhundert vor Christus und verfasste mit seinem Versepos »Aeneis« den Gründungsmythos des Römischen Reiches. Darin erzählt er die Fahrten und Abenteuer des Aeneas, beginnend mit dessen Flucht aus dem brennenden Troja bis hin zu seiner Landung in Italien und den dortigen Kämpfen um die Herrschaft über Rom. Dabei lernt er König Latinus kennen, der ihm seine Tochter Lavinia zur Frau gibt. Ihr bleibt bei Vergil jedoch eine stille Nebenrolle beschieden.

Womit die Rahmenhandlung abgesteckt wäre, in die Ursula K. Le Guin nun ihre Version vom Leben der Prinzessin, Ehefrau, Mutter und Königin Lavinia einfügt und ihr eine Art »poetischer Gerechtigkeit« widerfahren lässt.

Die Ich-Erzählerin Lavinia erhebt nun ihre Stimme und erzählt ihre Lebensgeschichte, in der die Zeit mit Aeneas nur eine (wenngleich auch die bei weitem wichtigste) Episode darstellt. Sie berichtet von ihrer Kindheit und Jugend, ihrem Leben als Prinzessin am königlichen Hof von Laurentum, dem Werben ihrer Freier (darunter Turnus, der Cousin und Favorit ihrer Mutter), ihrer

(traumhaften) Begegnung mit dem Dichter Vergil (der ihr einen Großteil seines Epos erzählt), ihrem Warten auf Aeneas, den kriegerischen Auseinandersetzungen, die auf sein Eintreffen folgen, der Heirat und der Schwangerschaft und dem Tod des/ihrer Helden. Damit endet Vergils Dichtung, nicht jedoch Lavinias Leben.

Sie, die »nicht genug echte Sterblichkeit« verliehen bekam, führt den Haushalt weiter, dient ihrem Volk als Königin, übernimmt die Erziehung des Prinzen Silvius (auch gegen den Willen von Aeneas' Erstgeborenem Askanius), sieht diesen zum König und sich selbst zur Großmutter werden – und drifft aus dem weiteren Geschehen hinaus, wechselt in die Hülle einer Eule und überbrückt so die Zeit- und Sprachbarrieren zwischen der Gründung Roms und dem Heute. In einer traumhaft schönen Sprache schreibt Le Guin hier in der Rolle einer Übersetzerin ihre Prosafassung der Vergil'schen Heldendichtung. Sie hat in Lavinia die ideale Erzählfigur gefunden: nahe genug am Geschehen, um glaubhaft ihre Version darlegen zu können, aber nicht vorbelastet durch zuviel Beschreibung des antiken Dichters.

Le Guins Stil ist topaktuell, fast postmodern zu nennen; sie bricht das Geschehen immer wieder auf, um zum Beispiel die Figur Lavinia (die sich ihrer Figurenrolle bewusst wird) mit ihrem »Erfinder« Vergil ins Gespräch zu bringen. Dabei spricht dieser nicht nur seine eigenen Verse, sondern reflektiert auch über jenen Spätergeborenen (Dante), der ihn dereinst zum Führer durch die Unterwelt machen wird. Auch Lavinias Erkenntnis, dass sie ihr Leben ab einem bestimmten Zeitpunkt nun ohne die Visionen des Dichters weiterleben muss, deutet weit über den Rahmen eines gewöhnlichen Historiendramas hinaus.

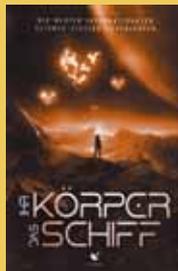
»Lavinia« ist ein Buch, das beim Lesen alle Sinne berührt und viele Emotionen weckt – und nachher ein Gefühl von erhabener Fröhlichkeit hinterlässt. Ganz, ganz große Literatur.

Horst Illmer

Yvonne Tunnat/Chris Witt (Hrsg.)

»Ihr Körper, das Schiff.«

Die besten internationalen Science-Fiction-Geschichten«
Übersetzt von Sharyn Wegmann
A7L Books, 2025, 312 Seiten
ISBN 978-3-690-28457-8 / 17,99 Euro



Auf eine solche Anthologie habe ich lange gewartet. Mit »Ihr Körper, das Schiff« ist das erste Mal seit mehr als zwanzig Jahren wieder ein Auswahlband mit aktuellen angloamerikanischen Science-Fiction-Kurzgeschichten auf dem deutschen Buchmarkt erschienen. Die Herausgeberinnen Yvonne Tunnat und Chris Witt haben dafür aus einem Riesenangebot aus zwei Jahren fünfzehn Storys ausgewählt, darunter »Das Jahr ohne Sonnenschein«, mit der Naomi Kritzer 2024 ihren dritten von inzwischen vier Hugo Awards gewonnen hat. Weder von ihr noch von den übrigen Autorinnen und Autoren ist bisher etwas ins Deutsche übersetzt worden; einige von ihnen dürften selbst in der englischsprachigen SF-Szene

weitgehend unbekannt sein.

Das Themenspektrum ist groß, es geht um Künstliche Intelligenz, Aliens, Wegwerfandroïden, Klone, ewige Jugend und vieles mehr. Was auffällt: Elf Storys sind aus der Ich-Perspektive geschrieben, eine sogar aus der ungewöhnlichen Du-Perspektive. Das heißt, es geht neben der eigentlichen Handlung immer auch viel um Persönliches – sei es das schwierige Verhältnis zu den Eltern, die Sorge um einen dementen Vater oder die Trauer um einen Partner. Das ist sicher kein Zufall.

Ob die Anthologie, wie die Titelseite verspricht, tatsächlich »die besten internationalen Science-Fiction-Geschichten« enthält, lassen wir mal dahingestellt. Eine Auswahl ist immer subjektiv und hängt von vielen Umständen ab, und recht machen kann man es ohnehin nicht jedem. Lesenswert sind die Storys allemal. Es ist das Verdienst des Verlags und der Herausgeberinnen, der Leserschaft einen, wenn auch winzigen Ausschnitt aus der quirligen angloamerikanischen SF-Welt zu zeigen. Deshalb kann ich nur zum Kauf dieser Anthologie raten. Damit sie keine Eintagsfliege bleibt.

Norbert Fiks

Nikolaus Schwarz »Teufelswacht«
Blitz Verlag, 2025, 500 Seiten, 12,95 Euro
Exklusive Sammlerauflage ohne ISBN



Der pralle Band mit 500 Seiten enthält drei lange Erzählungen – oder eher einen Kurzroman von fast 200 Seiten Länge und zwei lange Novellen. »Die Rhein-Neckar-Anomalie« ist ein Roman, der im Umfeld der fiktiven Stadt Lehnburg nahe Mannheim angesiedelt ist. Ein Literatur- und Germanistikstudent flaniert allein durch den überraschend wilden Waldpark von Mannheim, als er von einem heftigen Gewitter erwischt wird. In dem Unwetter verliert er die Orientierung. Die Stimme eines Fremden leitet ihn schließlich zu einer Schutzhütte. Der Retter stellt sich als Christoph Hook vor, ein Labortechniker bei BASF. Eher zufällig entdeckt der Student im Rucksack Hooks ein umfangreiches handgeschriebenes Manuskript. Hook verrät nichts zum Inhalt, lediglich den Titel gibt er preis: Die Rhein-Neckar-Anomalie. Der verkappte Schriftsteller interessiert sich vor allem für unglaubliche Ereignisse und düstere Mythen und fordert daher den Studenten auf, von einem Mythos rund um dessen Heimatort Lehnburg zu berichten. Der Student erinnert sich daran, dass es in Lehnburg angeblich einmal einen Kult gab, der eine apokalyptische Gottheit anbetete. Hook berichtet, dass er seinerseits als Kind ein unheimliches Erlebnis hier im Waldpark hatte. Während eines heftigen Unwetters begegnete ihm dort eine riesige Kreatur. Ein Nebel wie der momentane ließ nur Konturen erahnen. Als plötzlich unheimliche Schreie ertönen und das Rascheln eines gewaltigen Körpers, gerät Hook in Hysterie. Endlich will er den Beweis für seine Theorien festhalten. Mit einer Kamera stürmt er in den Nebel. Der Student bleibt verängstigt zurück, ohne seinen Begleiter jemals wiederzusehen. Ein Jahr später erhält er allerdings von Hook einen Brief, der die Grenzen zwischen Realität und Mythos endgültig verschwinden lässt.

Der Roman ist eine packende Mythos-Erzählung, die Dimensionstore, Monster und fremde Zivilisationen überzeugend im Umfeld von Mannheim der Gegenwart verortet. »Amelie« handelt von der Fotografin Amelie Birkenson, die an einem Kunstprojekt teilnimmt. Das Kulturmagazin *KU-KU* hat eine Anthologie ausgeschrieben, die sich thematisch um die Ruine Teufelswacht drehen soll. Amelies Aufgabe soll es sein, die Erzählung mit stimmungsvollen Fotos zu illustrieren. Während Amelie noch Probleme mit der Umsetzung hat, bietet ihr der Redakteur ein weiteres Projekt an. Hierbei geht es um Erzählungen zu Lehnburger Mythen und Legenden, die sie mit entsprechenden Bildern begleiten soll. Eigentlich war Amelies Freundin und Kollegin Carina für dieses Projekt vorgesehen, doch Carina starb zuvor bei einem Autounfall. Amelie hat als Mitfahrerin den Unfall beinahe unbeschadet überstanden und kann sich an Details nicht mehr erinnern.

Benedict, ein *KU-KU*-Mitarbeiter, führt Amelie über verschlungene Pfade zu einem verwilderten Teich, aus dem die Pfeiler einer ehemaligen Brücke ragen. Obwohl Amelie von der Location weniger fasziniert ist, macht sie zahlreiche Aufnahmen. Als

sie die Bilder später auf dem Monitor überprüft, sind dort kein Teich oder Brückenreste zu sehen; stattdessen sieht sie Carina im Auto am Tag als der Unfall geschah. Ganz allmählich setzt bei ihr die Erinnerung an jenen Tag ein. Eine düstere Erinnerung mit dramatischen Folgen.

»Amelie« ist eine klassische Gespenstergeschichte zwischen Wachen und Träumen, Vergessen und Verdrängen, Schuld und Sühne.

»Katharinas Fluch« handelt schließlich von Simon Hennesthal, einem Mitarbeiter des Magazins *KU-KU*, der sich in dem kleinen Alpendorf Eisweg eine Auszeit nimmt. Simon zeichnet gern, und Carmen von der Rezeption seiner Unterkunft gibt ihm Tipps zu interessanten Orten in der Umgebung. Als er ihr jedoch seine Skizzen zeigt, erregt ein Bild ihre Besorgnis. Es stammt eindeutig von der Nordseite, der Gegend, von der er sich fernhalten sollte. Vor allem zur Zeit der Katharina-Woche. Auf dem Bild ist ein Waldsee zu sehen, in dem eine Mutter mit ihrem etwa acht Jahre alten Sohn im Wasser steht. Carmen erzählt ihm, dass die Frau Katharina sei, eine Hexe, die im Jahr 1279 im Dorf gelebt habe. In diesem Jahr sei ihr Sohn gestorben und die Hexe spurlos verschwunden. In jenem Jahr habe ein besonders strenger Winter geherrscht und Katharinas Sohn erkrankte schwer. Die Hexe ging ins Dorf, um den Arzt um Hilfe zu bitten, doch dieser hatte selbst mehrere Patienten, darunter auch die Tochter des Bürgermeisters. Katharina bot dem Arzt alles, was sie besaß, auch ihren Körper, doch das Geld des Bürgermeisters überzeugte den Arzt mehr. Als die Hexe erschöpft wieder ihr Haus erreichte, war ihr Sohn gestorben. Seit dieser Zeit liegt ein Fluch über dem Ort. Im Traum erschien Katharina dem Arzt und teilte ihm mit, ein Monster im See habe ihr versprochen, für eine Woche im Jahr wieder glücklich mit ihrem Kind vereint sein zu können. Jeder aber, der sie während dieser Zeit störe oder nur beobachte, würde eines qualvollen Todes sterben. Als der Arzt zusammen mit dem Pfarrer und dem Bürgermeister den Ort im Wald von allem Bösen reinigen wollen, kehrt keiner der Männer zurück. Seit dieser Zeit sind immer wieder Menschen in dieser Gegend verschwunden. Als Carmen Simon eindringlich bittet, Eisweg zu verlassen, geht dieser scheinbar darauf ein. Nur, um wenig später zum See zurückzukehren und den Aberglauben der Leute zu widerlegen. Eine fatale Fehlentscheidung.

Nikolaus Schwarz präsentiert in »Teufelswacht« drei sehr lange phantastische Erzählungen, die nur wenige Verbindungspunkte besitzen (den Ort Lehnburg, die Ruine Teufelswacht und das Kulturmagazin *KU-KU*). Spielen sich die unheimlichen Szenarien in »Die Rhein-Neckar-Anomalie« und »Amelie« in der Region rund um Mannheim ab, entfaltet sich das Grauen in »Katharinas Fluch« in einem kleinen Voralpendorf. Ganz gleich, ob es sich um Monster-, Gespenster- oder Hexenplot handelt, Nikolaus Schwarz versteht es meisterlich, seine Leser packend zu unterhalten. In beinahe schon klassischer Manier lässt er das Unwirkliche, Böse, Alpträumhafte in unsere rationale Alltagswelt eindringen. Der kundige Leser phantastischer Erzählungen mag den ein oder anderen Twist vielleicht voraussehen, dies mindert allerdings den Lesegenuss in keinster Weise. Daher volle Punktzahl für einen der wohl umfangreichsten Bände der Serie.

Andreas Wolf

Achim Hildebrand & Michael Schmidt
»Zwielicht 21«
Amazon, 2024, 276 Seiten
ISBN 978-3818754259 / 20 Euro



Seit vielen Jahren zeichnet sich das Horrormagazin »Zwielicht« durch eine Vielfalt an Themen sowie eine Mixtur aus unbekanntem Jungautoren, versierten Szenegrößen sowie klassischem Urgestein der Szene aus. Das ist bei Nr. 21 nicht anders. Schon die erste Erzählung, Charline Winters »The Trains Have Eyes«, erweist sich als eine Tour de Force in Sachen Horror. Alena, die mit ihrer lesbischen Freundin deren Eltern besucht, erlebt einen Alptraum ohne Ende. Ein schon fast klassisch anmutender Schocker, der an Shirley Jackson erinnert. John Lentzsch erzählt in »Nacht für Nacht« davon, dass selbst der Tod noch weiteres Grauen bereithält. Historisch-düster. Michael Tillmann lässt in »Peepshow Bizarre« während einer makabren Peepshow eine Zombieseuche ausbrechen. Solide. Maximilian Wust begibt sich mit »Die Wasserrutsche« überzeugend auf das Gebiet der alltäglichen Alpträume. Die Rutschfahrt in einem Freibad will einfach kein Ende nehmen. In Karin Reddemanns »Müll« enthüllt das Gespräch dreier Freunde eine zutiefst verstörende finstere Wahrheit. Makabrer Wahnsinn a la Lansdale. Martin Rufs »Amberg im Schnee« kommt eher melancholisch daher. Ein Leutnant der Befreiungskriege wandert gedankenversunken durch das verschneite Berlin. Historisch-unheimlich.

In Adrian van Schwamens »Hüter der Schafe« belegt eine kurze Sprachnachricht den Wahnsinn ihres Absenders. Oder steckt doch etwas anderes dahinter? Düster-bizar.

Eine gespenstische Geschichte erzählt Alice Perrin in »Arnolds Einbestellung«. Der Tod seiner schwer kranken Frau hat direkten Einfluss auf das Ableben eines Steuernehmers. Futuristisch geht es in Moritz Boltz' »Babel 3« zu. Der Schöpfer eines Programms, das von jedem Menschen biografische Skizzen erstellen kann, erhält Besuch von einer ihm seltsam vertrauten Frau. Babel 3 kann die Vergangenheit, die Gegenwart und möglicherweise auch die Zukunft jedes beliebigen Menschen aufzeichnen. Die Biografie des Erfinders nähert sich ihrem Ende. Dystopisch-böse.

Joseph Henry Pearce erzählt in »Eine unerwartete Reise« von einer scheinbar normalen Kutschfahrt, die auf dem Styx endet. Klassisch-unheimlich.

Jo Picol stellt uns mit Reggie Oliver einen bei uns nahezu unbekanntem englischen Autor vor. Sein »Am schrillen Meer« handelt von der Hassliebe zweier Theaterschauspieler und der Macht eines unheimlichen Porträts. Klassisch-gruselig.

Eher auf analytischen statt auf phantastischen Pfaden wandelt Herman C. McNeile mit seinem »Das Auge des Götzen«. Ein Mann, der alles Übernatürliche verleugnet, wird offenbar selbst das Opfer eines verfluchten roten Glasstücks. Hinter seinem Tod steckt allerdings kein Dämon, sondern das böse Genie eines Killers. Eine Auflösung, die an Sherlock Holmes erinnert.

Das Urgestein Algernon Blackwood schildert in »Das seltsame Verschwinden des Baronets« das plötzliche Schrumpfen eines reichen Mannes. Unaufhaltsam erreicht er schließlich die Größe einer Maus. Die Auflösung ist allerdings eher banal.

Elliott Gish berichtet in »Die neue Familie« von einem verfluchten Haus, in das eine neue Familie einzieht. Die neuen Nachbarn sind allerdings keine Opfer, sondern abgrundtief böse Monster. Düster-makaber.

Weniger überzeugend kommen die Beiträge von Max P. Becker und Hume Nisbet daher. Beckers »Der Schlüsselbund« erzählt von einem Müllmann mit finsternen

Absichten. Als er einen Schlüsselbund mit Adresse findet, sucht er kurzerhand die Wohnung auf, um auf die Mieterin zu warten. Die Idee erweist sich allerdings als fatal. Die Wohnung lässt ihn nicht mehr gehen. Bizarren abgedreht. In Nisbets »Dämonenfluch« wird ein Mann vom Geist eines Mediums geweckt, um eine Bluttat zu verhindern. Wie in Trance verrichtet er ein blutiges Werk. Ein Verwirrspiel zwischen Traum und Wirklichkeit, das am Ende vielleicht zu sehr verwirrt.

Deutlich stimmiger ist da schon William F. Temples »Das Dreieck des Schreckens«. Spencer, der exzentrische Freund des Erzählers, ist fest davon überzeugt, dass eine besondere Form von Dreieck Spukphänomene hervorrufen könne. Als er Spencer daraufhin in dessen Wohnung aufsucht, kommt jede Hilfe zu spät. Alles nur Wahn oder phantastische Wirklichkeit? Verstörend-unheimlich.

Volle Punktzahl – wie schon die Auftaktgeschichte – erhalten die Stories von Uwe Durst, Eric Hauser und Glen Sedi. In Dursts »Der kleine Karl« erzählt die Gattin ihrem Mann eine finstere Geschichte über einen kleinen Jungen, den das ganze Dorf verzweifelt sucht. Sie allein weiß, was mit dem kleinen Karl geschehen ist. Bitter, bitterböse. In die gleiche Kerbe schlägt Eric Hausers »Das Mädchen von nebenan«. Ein kleines Mädchen besucht ein älteres Paar und erzählt von Vampiren und Werwölfen, die es angeblich in seiner Klasse gibt. Das Kind ahnt ja nicht, dass weitaus schlimmere

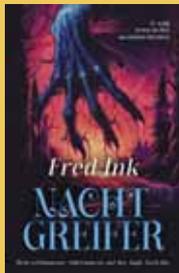
Monster existieren. Eine äußerst schwarze Horrorstory im Geiste von Roald Dahl. Abschließend zeigt Sedi mit »Mach die Tür zu, schließ dich ein, der Sanitärer will hereink«, dass sich auch hinter der Fassade eines kleinen niedlichen Mädchens das absolut Böse verbergen kann. Verstörender Horror par excellence.

Abgerundet wird der Band durch zwei Essays von Karin Reddemann. In »Das Hexenmädchen von Pendle Hill« beleuchtet sie die Hintergründe der Hexenprozesse von 1612 und in »Raimis böse Hand und was aus ihr wurde« zeigt sie den Werdegang des Regisseurs Sam Raimi auf; von den zaghaften Anfängen bis zur kultigen Evil-Dead-Trilogie und darüber hinaus. Wie schon üblich finden sich abschließend alle Nominierten und Preisträger des Vincent Preises und Rein A. Zondergeld Preises 2023. Zwielficht 21 ist somit wieder ein Füllhorn verschiedenster Horrorstories, von denen nicht alle »voll auf die Zwölf« gehen mögen, in ihrer Gesamtheit aber zu überzeugen wissen. Es gibt halt keine vergleichbare Alternative auf dem deutschsprachigen Markt.

Björn Ian Craigs geniales Coverbild lädt zusätzlich zum Zugreifen ein.

Andreas Wolf

Fred Ink »Nachtgreifer«
Weird Words by Oliver Lutz, 2025, 352 Seiten
ISBN 979-8296268242 / 14,95 Euro



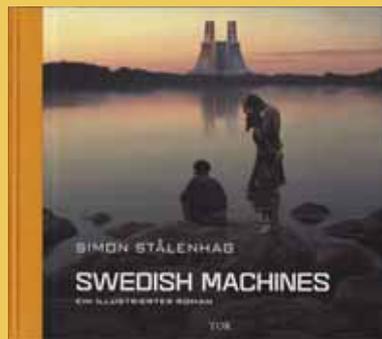
Der Horrorautor Richard Corwen will mit seiner Familie (Ehefrau Hannah und die beiden Kinder Edgar, 12 Jahre, und Mary, 5 Jahre) einen erholsamen Camping-Urlaub verbringen. In der Beziehung kriselt es schon seit vielen Wochen und der Urlaub soll die Familie wieder zusammenschweißen. Zudem erhofft Richard sich von dem kleinen, aber berühmten Kaff Weed neue Inspiration, um seine Schreibblockade zu beenden. Er soll mehr Inspiration erhalten als ihm lieb ist. Schon in der ersten Nacht werden die Corwens von Schreien aus dem Nachbarzelt geweckt. Das junge Pärchen, das dort campiert, ist in einen Kampf um Leben und Tod verwickelt. Richard glaubt ein riesiges insektenartiges Monstrum zu erkennen, das das Nachbarzelt angreift. Es tötet die Frau und lässt ihren Freund schwer verletzt zurück. Richard will den Schwerverletzten mit dem Auto ins nächstgelegene Krankenhaus bringen, doch kurz nach dem Ortsschild bleibt der Wagen stehen. Da auch das Handy keinen Empfang hat, hastet er notgedrungen zu Fuß zum Sheriff-Büro. Richard ahnt nicht, dass er vom Hüter des Gesetzes keinerlei Hilfe

erwarten kann. Alle Einwohner von Weed sind Teil eines unheilvollen Paktes, der für alle Fremden einen grausigen Tod bedeutet.

Fred Ink hat bereits durch zahlreiche Veröffentlichungen (zuletzt durch die Buchreihe »Die Akte Arkham«) eindrucksvoll bewiesen, dass er unheimliche Phantastik auf packende Weise präsentieren kann. Wandelte er bei der Akte Arkham eindeutig auf den Spuren von H. P. Lovecraft, so erinnert das Szenario diesmal mehr an Bücher von Dean Koontz oder Stephen King. Vor allem Kings Bücher »Desperation« und »Shining« scheinen beim »Nachtgreifer« ein klein wenig Pate gestanden zu haben. Ink wäre allerdings nicht Ink, wenn er seinen Lesern nicht einen recht unerwarteten Twist bei den scheinbar so bekannten Handlungselementen anbieten würde. »Nachtgreifer« wird dadurch noch düsterer und bedrückender als die Werke der Bestsellerautoren. Einzig bei der Figur der Ehefrau scheint der Autor des Guten zu viel getan zu haben. Hannah wirkt derart überzeichnet, dass sie schon eher an die abgrundtief böse Stiefmutter in einem Grimmschen Märchen erinnert. Nichtsdestotrotz bietet »Nachtgreifer« spannende Horrornunterhaltung, die den Connoisseur wohligh schaudern lässt ... bevor auch er (oder sie) irritiert aufschreckt und sich verwundert die Augen reibt.

Andreas Wolf

Simon Stålenhag »SWEDISH MACHINES«
Übersetzt Stefan Pluschkat
S.Fischer/TOR, 2025, 184 Seiten
ISBN 978-3-596-71139-0 / 38 Euro



Mit »SWEDISH MACHINES« legt der 1984 geborene Autor und Künstler Simon Stålenhag bereits seinen fünften »illustrierten Roman« innerhalb von zehn Jahren (sein Erstling »TALES FROM THE LOOP« erschien 2014) vor. Es ist ein weiteres seiner literarischen »Wunderwerke«, in denen sich Wort und Bild auf eine einzigartige Weise verbinden und ergänzen.

Stålenhag gehört zu den wenigen echten Doppelbegabungen innerhalb des Genres, die sowohl erzählen wie illustrieren können, und was er mit diesen Fähigkeiten anstellt, beschert ihm eine verdiente Alleinstellung innerhalb der zeitgenössischen Phantastik.

Natürlich ist es zuerst das Riesenformat das beim Betrachten auffällt, dann das Gewicht, dann die überformatigen fotorealistischen Bilder einer nördlichen Welt, die ganz knapp neben der Realität zu existieren scheint – und dann die »Dinge«, die in dieser Welt vorhanden sind und die definitiv nicht aus unserer Realität stammen. Und wenn dann die Geschichte dazu sich ganz ruhig und langsam und in ihrer ganzen Tiefe und Größe entwickelt, zeigt sich erst die wirkliche Meisterschaft Stålenhags.

Diesmal geht es also um ein Alternativwelt-Schweden, in dem 1980 der Test einer Kriegswaffe so dramatisch fehlgeschlagen ist, dass nur noch eine riesige Sperrzone eingerichtet werden konnte und man von Seiten der Industrie, des Militärs und der Politik alles versucht, die Sache totzuschweigen. Kurz vor der Jahrtausendwende ma-

chen sich die einheimischen Klassenkameraden Linus und Valter an die Erforschung der verbotenen Zone. Während der musikalische Linus danach wegzieht und in Stockholm ein neues Leben beginnt, bleibt das Computergenie Valter in der Nähe und erforscht die Zone heimlich weiter. Über viele Jahre besucht ihn Linus immer wieder, aber nach einem dramatischen Nervenzusammenbruch Valters trennen sich ihre Wege – bis Linus im Dezember 2025 ein von Valter vorhergesagtes Ereignis in der Zone beobachten will ...

»SWEDISH MACHINES« ist ein vielschichtiges Meisterwerk: Es gibt die zerstörte Sicherheitszone, in der sich die Natur ihr Recht zurückerobert, es gibt die Menschen darum her-

um, die sich arrangiert haben und vor allem vergessen wollen, es gibt zwei Freunde, die sich hervorragend ergänzen und trotzdem verschiedene Wege beschreiten – und es gibt die gigantischen Überreste des missglückten Tests, die durchaus ein Eigenleben entwickelt haben. Erzähltechnisch handelt es sich um einen Entwicklungsroman (oder neudeutsch »coming of age«) mit einer Rahmenhandlung, und trotz dieser klassischen Herangehensweise überraschte mich vor allem die Zärtlichkeit, die Stålenhag hier zeigt.

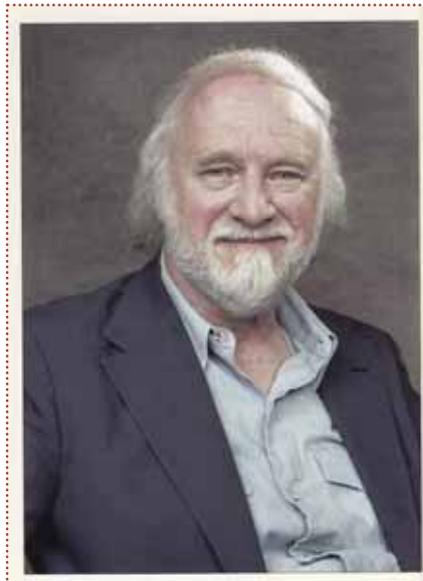
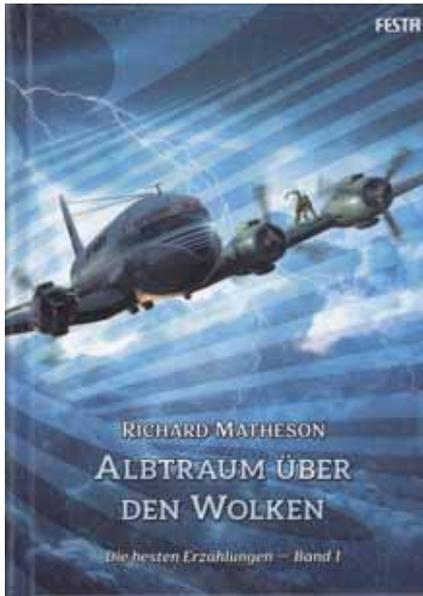
Ein großes Buch voller großer Gefühle.

Horst Illmer

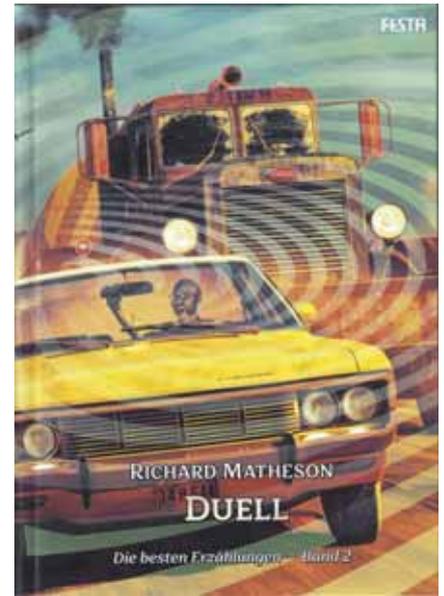
Ein fingerschmeichelnder Augenschmaus

»Die besten Erzählungen von Richard Matheson«
als limitierte Ausgabe bei FESTA

Von Horst Illmer



Richard Matheson (1926–2013)



Das Phänomen FESTA (www.festa-verlag.de) taucht in diesem Magazin ja leider viel zu selten auf – auch weil die meisten der unglaublich tollen Bücher, die dort erscheinen, schon ausverkauft sind, wenn ich darauf hinweisen will. Das birgt ein gewisses »Frustr-Potenzial«, soll uns jedoch nicht hindern, eines der schönsten Buchprojekte des Jahres 2025 zu bejubeln.

Es handelt sich dabei um eine zweibändige Ausgabe mit ausgewählten Kurzgeschichten eines der größten Köpfer auf dem Gebiet der psychologischen Short-Story, dem amerikanischen Autor Richard Matheson (1926–2013).

»Diesen Tag, als Licht da war, nannte Mutter mich ein Monstrum. Du Monstrum, sagte sie. Ich sah die Wut in ihren Augen. Ich fragte mich, was das ist, ein Monstrum.«

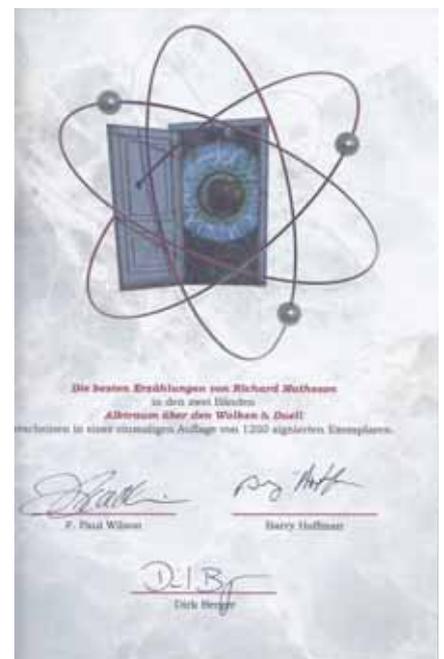
Mit diesen Worten aus seiner ersten Kurzgeschichte »Born of Man and Woman« (hier abgedruckt als »Von Mann und Frau geboren«), startete Matheson seine Karriere. Die 1950 veröffentlichte Story ist eine jener Geschichten, die immer genannt werden, wenn es um die

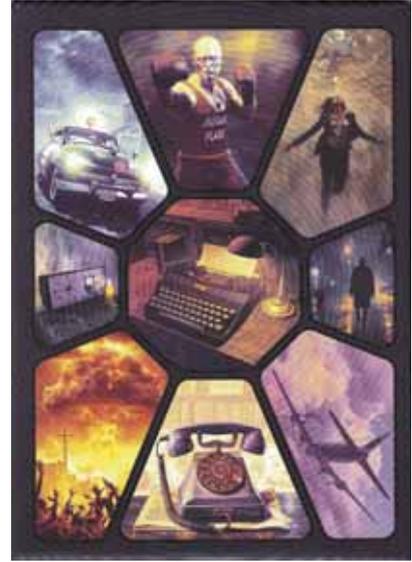
besten Science-Fiction-Stories aller Zeiten geht. Danach ging es Schlag auf Schlag weiter: über ein Dutzend Romane und Hunderte von Stories, darunter weitere Klassiker wie »Duell« (deutscher Titel »Duell«) von 1971, die Vorlage für Steven Spielbergs Regie-Erstling »Duell« aus dem gleichen Jahr.

Und diesem Großmeister setzt FESTA nun in der von Dirk Berger zusammengestellten, illustrierten und kommentierten Ausgabe mit dem Gesamttitel »Die besten Erzählungen« ein monumentales Denkmal. Die beiden großformatigen Hardcover (Band 1: »Albtraum über den Wolken«, Band 2: »Duell«) stecken in einem massiven Schubser, sind umlaufend illustriert, enthalten auf fast 900 Seiten ganze 43 von Andreas Decker erstmals oder neu übersetzte Kurzgeschichten, sind fadengeheftet und haben jeweils ein Lesebändchen.

Dirk Berger hat den Geschichten nicht nur jeweils eine ganzseitige Illustration vorgeschaltet, ergänzt von vier großformatigen Bildern auf den Vorsätzen, sondern stellt sie in einem umfangreichen Kommentarteil auch einzeln vor und bespricht sie ausführlich. Besser könnte der redaktionelle Anhang in diesem Werk nicht sein: Einem Vorwort in Band 1 von Matheson-Verehrer und Horror-

Autor F. Paul Wilson stehen in Band 2 ein emotionaler Nachruf von William Stout und ein langes Interview mit dem Verleger Barry Hoffman gegenüber. Von Herausgeber Berger kommen das Nachwort, die Kommentare und eine ausufernd bebilderte Komplett-Bibliografie





Mathesons dazu. Die Auflage ist auf 1250 signierte Exemplare limitiert! (Und allen Unkenrufen zum Trotz: Einfach mal versuchen, ob es noch welche gibt.) Für 2026 besteht wohl auch der Plan, neben den Normalausgaben einiger

Matheson-Romane ebenfalls limitierte Vorzugsausgaben zu produzieren. Am besten gleich mit Abo vorbestellen! »Die besten Erzählungen von Richard Matheson« jedenfalls ist wieder einmal so ein Buch, wie es in dieser Form und

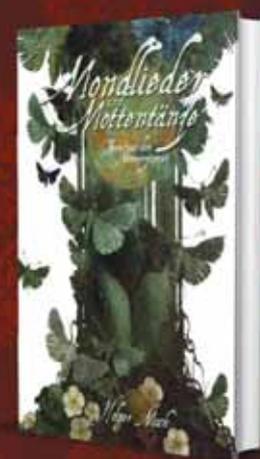
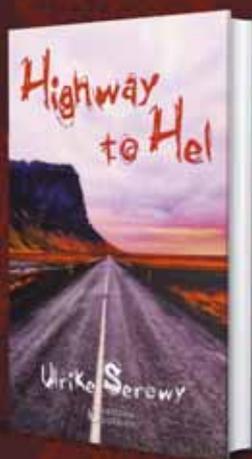
Qualität in ganz Deutschland kein anderer Verlag zustande bringt.

Copyright aller Abbildungen:

© 2025 FESTA Verlag / Dirk Berger



LESEN IST LIEBE



Edition Outbird

LITERARISCHE ALTERNATIVEN

www.edition-outbird.de
www.shop.outbird.net



**ABONNEMENT &
EINZELHEFTBESTELLUNG**
Versand innerhalb
Deutschlands
portofrei

Calliope Media GmbH
Hamburger Allee 39
60486 Frankfurt

Telefon: 0155 / 63 54 97 93
abo@calliope-media.de

- phantastisch!*
Ausgabe 100 - für 9,00 €
(Ausland zzgl. Porto 3,00 €)
- 4 Ausgaben *phantastisch!*
Inland 36,00 €
Ausland 48,00 €
startend mit Ausgabe Nr.:

Lieferung erfolgt
jeweils nach Erscheinen.



Eine Bestellung ist auch per
E-Mail, telefonisch oder über
www.phantastisch.net möglich.

Gewünschte Zahlungsweise:

- Bankeinzug Rechnung

Falls Bankeinzug erwünscht, bitte Kontoverbindung angeben!

IBAN-Nr. / Konto

BIC / Bankleitzahl

Kontoinhaber

Lieferadresse:

Vorname, Name

Straße/Postfach

PLZ / Ort

Unterschrift, Datum

NACHBESTELLUNGEN Heft 47 bis Heft 99

ATLANTIS

Atlantis Verlag – Guido Latz
Bergstr. 34 – 52222 Stolberg

- phantastisch!* Ausgabe/n Nr. _____

NACHBESTELLUNGEN Heft 1 bis Heft 46

havemann verlag achim

Postfach 1107 – D-29452 Hitzacker
Tel. 05862 / 94 11 300
ahavemann@t-online.de

Eine Nachbestellung ist über E-Mail, Telefon oder www.ahavemann.de möglich.

Die Ausgaben 1 bis 46 sind noch lieferbar!

(Preise Einzel-Nachbestellungen zzgl. Porto, Portopreise auf Anfrage)

phantastisch! Nr. 1 bis 24 für je 2,00 €; Nr. 25 bis 46 für je 2,50 €

phantastisch! Nr. 1 bis 46 im Paket nur noch 95,00 €

Gewünschte Zahlungsweise:

- Bankeinzug Rechnung

Falls Bankeinzug erwünscht, bitte Kontoverbindung angeben!

IBAN-Nr. / Konto

BIC / Bankleitzahl

Kontoinhaber

Lieferadresse:

Vorname, Name

Straße/Postfach

PLZ / Ort

Unterschrift, Datum

Datenschutzinformation:

Die erfassten Kundendaten werden EDV-mässig gespeichert und ausschliesslich für die geschäftlichen Beziehungen zwischen dem Kunden und dem Verlag verwendet. Sie werden Dritten nicht zur Verfügung gestellt. Bei Beendigung des Geschäftsverhältnisses werden sie auf Wunsch gelöscht.

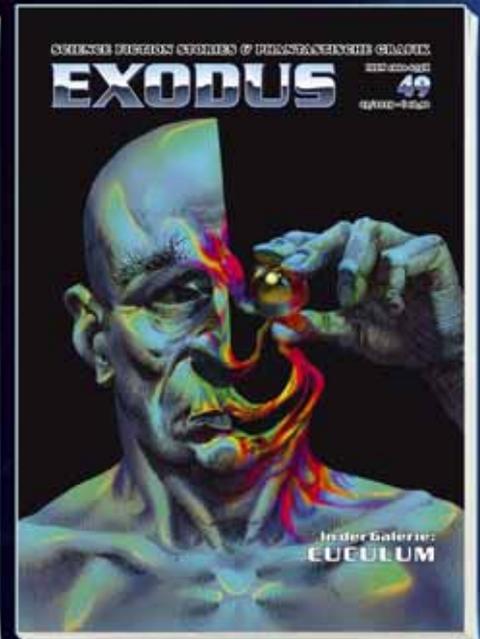
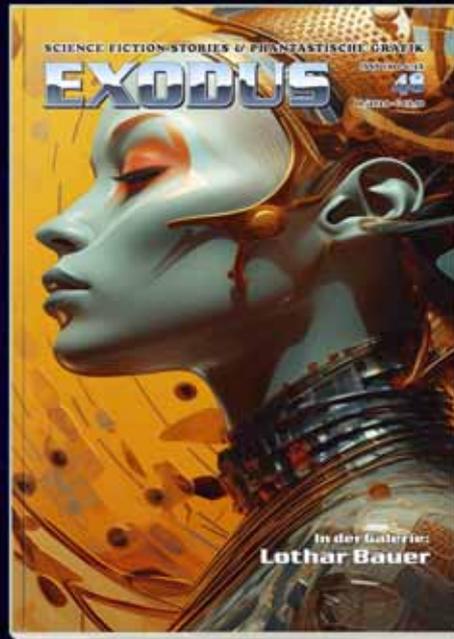
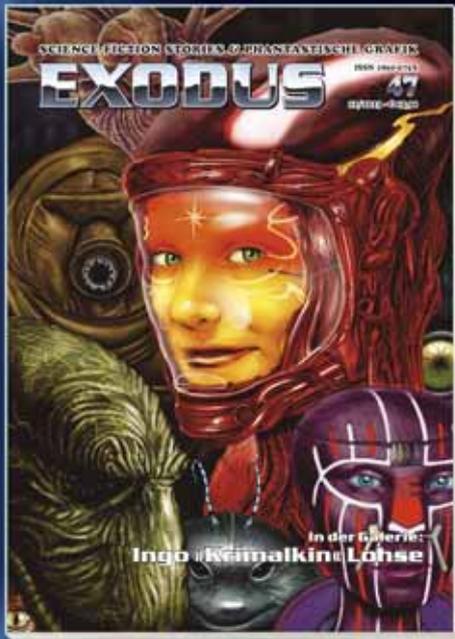
Widerrufsrecht:

Die Bestellung kann innerhalb von 2 Wochen ohne Angabe von Gründen beim Atlantis Verlag Guido Latz bzw. beim Verlag Achim Havemann schriftlich widerrufen werden.

EXODUS

SCIENCE FICTION STORIES & PHANTASTISCHE GRAFIK

Drei aktuelle Ausgaben. Drei Räume voller faszinierender Stimmen, preiswürdiger Ideen und ausgezeichnete Phantastik.



Seit Jahrzehnten präsentieren wir vielbeachtete Erstveröffentlichungen, die regelmäßig in den Fokus der Szene rücken – nominiert, prämiert, weitergetragen.

Jede Ausgabe verbindet zeitgemäße deutsche Science-Fiction-Literatur mit herausragender grafischer Gestaltung und atemberaubenden Kunst-Galerien.

EXODUS ist und bleibt ein lebendiges Archiv deutscher Gegenwarts-SF.

Im Frühjahr 2026 erreichen wir mit EXODUS 50 einen in der unabhängigen phantastischen Literatur seltenen Meilenstein: ein halbes Jahrhundert voller Geschichten, Bilder und Stimmen.

Dieses Jubiläum feiern wir mit einer erweiterten Ausgabe, die das gewohnte Format deutlich überragt.

Für diese Sonderausgabe entsteht eine umfangreiche Auswahl neuer Erzählungen, ergänzt durch eindrucksvolle Galerien und weitere sorgfältig zusammengestellte Beiträge.

Aktuelle Informationen dazu demnächst auf unserer Homepage:

WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

Hrsg.: Moreau • Wipperfürth • Kugler | shop@exodusmagazin.de

Titanic-Wochenrückblick

DER ENDGÜLTIGE NEWSLETTER



Der Newsletter für alle, die es wissen müssen.

Ab jetzt fassen wir **jeden Freitagmorgen** die wichtigsten und relevantesten Nachrichten der letzten 168 Stunden in einer kompakten Mail für Sie zusammen, damit Sie stets informierter und interessierter als Ihr Umfeld sind. Außerdem enthalten: **mindestens drei Bilder!**

Melden Sie sich jetzt an auf www.titanic-magazin.de/newsletter/ ▶▶▶

