

ANDROMEDANACHRICHTEN 285

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDE.V



Cover-Künstler Informationen

Pavel Kandyba, Pseudonym MasterOgon, ist ein ukrainischer Künstler aus Kiew. Er wurde 1983 geboren und schloss 2004 sein Studium am dortigen Kunstinstitut ab.

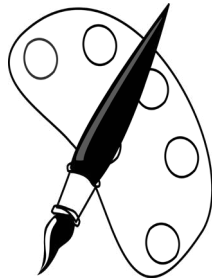
Er beschäftigte sich lange mit der künstlerischen Bemalung von Wänden und Kopien von Gemälden auf Bestellung. Derzeit konzentriert er sich auf die Erschaffung seiner eigenen Science-Fiction-Kunst. Der Künstler hatte schon früh ein Interesse an Wissenschaft und Fiktion, das durch sein Umfeld gefördert wurde. Den stärksten Einfluss auf sein heutiges Werk hatte jedoch die Nahtoderfahrung, die er infolge einer Krankheit im Alter von acht Jahren hatte und bei der er Visionen von katastrophalen Ereignissen biblischen Ausmaßes hatte – eine Flut, eine Erde ohne Wasser und die Verwandlung in einen Riesen. Der Höhepunkt dieser Visionen war ein unvergesslicher Flug zu einem riesigen wandernden Planeten in der Dunkelheit des Weltraums, der auf die Erde zusteuerte. Dieses Erlebnis war zu traumatisch und wurde deshalb vergessen. Aber Jahre später wurde es zum Anlass für ein starkes Interesse an der Paläokontakt-Hypothese, die von Autoren wie Erich von Däniken und Zecharia Sitchin vertreten wird. Dieses Interesse veranlasste Pavel, religiöse Texte zu studieren, die zum Thema vieler seiner Gemälde wurden.

Darüber hinaus beschäftigte sich der Künstler mit seiner eigenen Psyche und luziden Träumen sowie mit physikalischen Experimenten und veröffentlichte einen Artikel über die Aerodynamik des Vibrationsflugs.

<https://sci-article.ru/stat.php?i=1601957819>
<https://www.ukrlogos.in.ua/10.11232-2663-4139.17.01.html>

All dies zusammen formte seinen Stil, in dem altertümlicher Archaismus und Religion mit wissenschaftlichem und technischem Fortschritt koexistieren. Nach Ansicht des Künstlers bietet die Science-Fiction-Kunst eine große Freiheit des Denkens, und selbst wenn die Dinge völlig unwirklich erscheinen, ist der Versuch, sie sich vorzustellen, der erste Schritt zu ihrer Verwirklichung.

Pavel Kandyba's Webseiten
Science-Fiction-Kunst:
<https://www.masterogon.art>
Andere Kunst:
<https://new-original-style.com.ua>



Impressum

Andromeda Nachrichten 285

55. Jahrgang, Juni 2024

ISSN 0934-3318

Auflage: 400 Exemplare

Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e.V.

Herausgeber & Chefredaktion: Sylvana Freyberg,

Bachstraße 14, 69221 Dossenheim;

chefredaktion@sfcdeu

Redaktionelle Mitarbeit: Armin Möhle, Fabian-Alexander Lipki, Gerd Frey, Günther Stoll, Klaus Marion, Matthias Hofmann, Robert Hector, Thomas Harbach, Volly Tanner

Lektorat / Korrektorat:

C. Witt, M. Stricker, T. Grüter & Nobert Fiks

Schlusskorrektorat: B. Kempen, M. Gorden & J. Ritter

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

Titelbild: »Astronaut« von Pavel Kandyba

Weitere Bilder: pixabay.com

(Seiten 2, 4, 5, 7, 11, 15, 23, 24, 30, 32, 36, 37, 41, 44, 55, 63, 86, 87, 88, 90, 96)

Nächster Redaktionsschluss: AN 286 = 15.06.2024

Der SFCDE e.V. (gegründet 1955) wird vertreten durch:

Vorsitzende: Claudia Rapp, Rosenfelder Str. 10, 10317

Berlin; claudia.rapp@sfcdeu

Stellvert. Vorsitzender: Ralf Boldt, Erste Südweiche 21,

26842 Ostrhauderfehn; ralf.boldt@sfcdeu

Schriftführer: Roger Murmann, Wilhelm-Leuschner-Str. 17, 64859 Eppertshausen; roger.murmann@sfcdeu

Kassierer: Ivo Schwarz, Bleichstr. 6, 71263 Weil der Stadt; ivo.schwarz@sfcdeu

Beirat: Jörg Ritter, Grethenweg 143, 60598 Frankfurt; joerg.ritter@sfcdeu

Kooptierte Beirätin: Sylvana Freyberg, Bachstraße 14, 69221 Dossenheim; chefredaktion@sfcdeu

Kooptierter Beirat: Thomas Recktenwald, Haldenweg 9, 79853 Lenzkirch; thomas.recktenwald@sfcdeu

Geschäftsführer: Kurt Zelt, Christophstr. 23, 69214 Eppelheim; kurt.zelt@sfcdeu

Archiv & Verkauf: archiv@sfcdeu

Bankverbindung: IBAN = DE56 6725 0020 0009 242422, BIC = SOLADES1HDB, ltd. auf SFCDE e.V.

PayPal: kasse@sfcdeu, paypal.me/sfcde42

Mitgliedsbeiträge (Stand 01.01.2021)

EUR 65,00 pro Jahr und Mitglied

EUR 30,00 pro Jahr für Mitglieder

ohne eigenes Einkommen auf Nachweis

Editorial

Liebe SF-Begeisterte,

ich präsentiere die *Andromeda Nachrichten* 285!

Mit etwas Verspätung gratuliere auch ich offiziell den Gewinnern des DSFP 2023 und den Nominierten. Herzlichen Glückwunsch, und ich freue mich darauf, zukünftig noch viel mehr Werke von Euch lesen zu können.

Das »Ende einer Ära«, Worte zum Abschied. Aber *er* bleibt uns ja hoffentlich noch lange erhalten. Weitere Zuschriften zum Thema nehme ich gern entgegen. Spannend geht es weiter mit einem neuen Interview. Zukunftsforscher Kai Gondlach antwortet auf interessante Fragen. Einen etwas ungewöhnlichen Beitrag habe ich für diese AN auch bekommen: Ein SF-Gedicht.

Warum müssen eigentlich koreanische Zombies immer rennen? Schon mal drüber nachgedacht? Die Theorie, die hier beschrieben wird, klingt sehr plausibel. Apropos Südkorea; ich konnte in meinem Urlaub dort der Science-Fiction nicht entkommen. Das Foto unten, aufgenommen in der Nähe des Eingangs zu den *Suncheon Bay Wetlands*, zeigt es. Zombies, weder den rennenden noch den langsam schlurfenden, bin ich allerdings *dieses* Mal nicht begegnet.

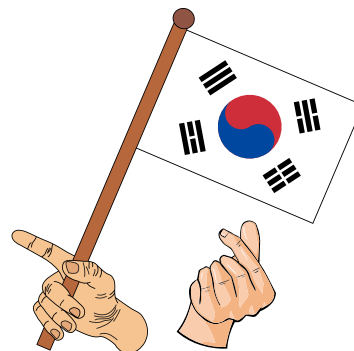
Wie immer findet Ihr ebenfalls interessante Rezensionen, spannende Science-Beiträge und Ihr erfahrt *Neues aus der Asimov-Kellerbar*, wieder mit einem ausgefallenen Rezept zum daheim Ausprobieren.

Eure

Sylvana Freyberg

Inhalt

Impressum	2
Anzeigen, News und Informationen	4
DSFP 2023: Die Preisträger	6
Die Nominierungen und Preisträger der SF-Kurzgeschichte 2003 bis 2023	11
Das Ende einer Ära?	12
Gespräch mit dem Zukunftsforscher Kai Gondlach	15
Science-Fiction	
Außergewöhnliche Menschen	18
»Einstein Relativ Lyrisch« von Rainer Kirmse	23
Fantasy	
Fansein-Kolumne: Märchen - eine unerschöpfliche Quelle 24	
Das Konzept Zombie oder Warum koreanische Zombies immer rennen müssen	26
Rezensionen	
Science-Fiction	32
Horror	36
Fantasy	37
Nostalgia	41
Film	55
Perry Rhodan	64
eGames	70
FanzineKurier	77
Science	
Science im Jahr 2024 – fortgeschrittene AI-Tools, Mondmissionen und ultraschnelle Computer	86
Das Rätsel des Bewusstseins	87
Big-Bang-Observatorium und andere Projekte – zukünftige US-amerikanische Forschung in der Hochenergiephysik	91
Neues aus der Asimov-Kellerbar: »Das Versagen« von Klaus Marion	94



Deutscher Science-Fiction-Preis

Der DSFP wird seit 1985 jährlich vom SFCD in den zwei Kategorien »Bester deutschsprachiger Roman« und »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« vergeben.

Leseratten, wir wollen Euch! Lesen und mitentscheiden.

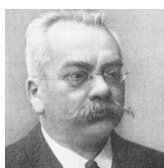
Weitere Information unter www.dsfp.de



Aktion Bücherrettung!

Wir schenken Büchern ein neues Leben
www.buecherrettung.de

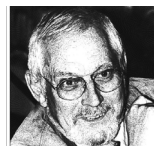
Kurd-Laßwitz-Preis



Literaturpreis zur deutschsprachigen Science-Fiction-Literatur, vergeben von den SF-Schaffenden in Deutschland, Österreich und der Schweiz.

Weitere Informationen unter www.kurd-lasswitz-preis.de

Wolfgang-Jeschke-Preis



Beschlossen 2017
Erste Verleihung:
TBA

Mit diesem Preis sollen Personen geehrt werden, die sich über einen großen Zeitraum hinweg um die Förderung der deutschsprachigen Science-Fiction verdient gemacht haben.

Kontakt: sylvana.freyberg@sfgcd.eu

**Eure Ideen sind gefragt!
Bitte meldet Euch, wenn Ihr
Vorschläge für einen
Preisträger habt.**

Andreas-Kuschke-Preis

Letzte Verleihung 2023 an das Team der Darmstadt SpaceDays

Der in seinem Namen verliehene Preis soll dazu beitragen, sein Wirken in Erinnerung zu behalten, indem Fans ausgezeichnet werden, die in ähnlicher Weise kontinuierlich im Hintergrund arbeiten und damit dem Fandom einen Dienst erweisen, der oft zu wenig gewürdigt wird.

Kontakt: thomas.recktenwald@sfgcd.eu
Status: nächste Verleihung TBA

Gesellschaft für Fantastikforschung e.V.



Die GfF ist ein interdisziplinärer Zusammenschluss akademischer Forscher mit dem Ziel, Fantastikforschung in Deutschland bekannter zu machen und zu fördern. Die Zeitschrift für Fantastikforschung erscheint seit 2019 als Open Access frei im Netz.

Weitere Informationen unter <https://zff.openlibhums.org/>



PHANTASTISCHE
BIBLIOTHEK
WETZLAR

**Unser phantastischer Partner
mit über 300.000 Büchern!**

Informationen unter www.phantastik.eu

Thomas Le Blanc ist Ehrenmitglied beim SFCD, während Thomas Recktenwald und Jörg Ritter im Vorstand des Förderkreises der Bibliothek mitarbeiten und BiFi als Beirätin tätig ist.

Internet-Auftritte des SFCD

Homepage: www.sfgcd.eu
Science Fiction Club Deutschland e.V.
Bluesky: [@sfgcd.bsky.social](https://bsky.app/profile/sfgcd.bsky.social)
Instagram: [sfgcd.online](https://www.instagram.com/sfgcd.online)

Forum für SF und Phantastik:
www.scifinet.org/scifinetboard/

SFCD-Segment www.sfgcdforum.de

Con-Kalender 2024
Informationen und Events unter www.conventions-online.de

**Wir lesen Eure Bücher!
Anfragen an**
chefredaktion@sfgcd.eu



Weitere Informationen unter www.phantastik-autoren.net

**Deine Story in der AN!
Anfragen an**

chefredaktion@sfgcd.eu

Achtung!

Auflösung einer sehr umfangreichen (ca. 800 SF-Bücher) DDR-Sammlung

Interesse? Bitte melden bei
Peter Seelmann
p.seelmann@ot-seelmann.de

- Bücher von vor 1945,
- z.B. Daumann und Dominik
- DDR Publikationen ab 1960
- Bücher und Hefte, auch Bücher über SF
- Bücher bis in die 2000er Jahre

VILLA FANTASTICA

Wien ist immer eine Reise wert!
Nicht nur lockt Schönbrunn – auch die Bibliothek ganz in der Nähe:
60'000 x SF&F&H auf 3 Stockwerken.
Schau vorbei!

www.villafantastica.com
Dienstag & Donnerstag 14.30-19.30
Samstag von 10-15 Uhr



Förderung von Science-Fiction in Europa



SFCD-Vertreter Bernd Robker
Weiter Informationen unter
www.esfs.info

Achtung!

Teilauflösung einer Sammlung (mehr als 10.000 Titel)

Interesse? Bitte melden bei
Hermann Urbanek
hermann.urbanek@chello.at
Suchlisten werden bearbeitet!

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.



Informationen unter
www.prfz.net



Lesereihe Utopien

Begleitend zum Veranstaltungsjahr des Kongresses für Utopien, der vom Hirnkost Verlag initiiert wird, gibt es das ganze Jahr hindurch einen Buchclub, der sich verschiedenen Utopien widmet. Nelo Locke, vom Blog phantastisches-sammelsurium.de, hat 12 Bücher ausgewählt und lädt dazu ein, diese gemeinsam zu lesen und zu diskutieren. Wie auf dem Blog auch, liegt ein Schwerpunkt auf feministischen Utopien. Der Buchclub ist langfristig angelegt und mischt Klassiker mit aktuellen Werken. Jedes Quartal gibt es ein Sachbuch und zwei Romane. Fast alle sind im Original auf Englisch erschienen, aber deutsche Übersetzungen sind erhältlich. Wenn du bei einem Buch mitdiskutieren willst, schreibe Nelo ein E-Mail und du wirst zum Termin eingeladen.

Jeder Monat steht für sich, es kann also von Buch zu Buch entschieden werden, mitzumachen. In jedem Monat findet digital ein Austauschtermin statt. Zu einzelnen Büchern wird es in Berlin lokale Treffen geben.

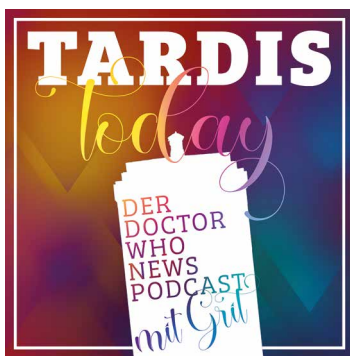
Neugierig geworden? Dann schau für mehr Details unter www.phantastisches-sammelsurium.de/utopien vorbei.

*Aus einem Namen lässt sich die Geschlechtsidentität nicht verlässlich ableiten.

Deshalb freue ich mich über eine Rückmeldung dazu, wie ich dich/sie, ansprechen/ansprechen kann.

Mich bitte geschlechterneutral ansprechen.

Mein Pronomen ist ens. Vielen Dank!



DSFP 2023: Die Preisträger

von Thomas Recktenwald

Für das DSFP-Preiskomitee
Lenzkirch, den 17.03.2024

Das Komitee zur Vergabe des Deutschen Science-Fiction-Preises (DSFP, www.dsfp.de) freut sich, die Preisträger für den DSFP 2023 bekanntzugeben. Für den DSFP 2023 sind alle im Original in deutscher Sprache im Jahr 2022 erstmals in gedruckter Form erschienenen Texte des Literaturgenres Science-Fiction relevant. Der DSFP ist mit 1.000 Euro je Kategorie dotiert.

Andreas Eschbach stellte 2004 sein DSFP-Preisgeld als Startkapital für den Prägestock der Medaillen zur Verfügung, die ab 2005 Bestandteil der Preisverleihung sind, und bis 2022 standen die Medaillen auch rechtzeitig zur Verfügung. Lieferengpässe bei den vom Graveur benötigten Rohlingen verhinderten allerdings im vergangenen Jahr die Überreichung an die Preisträger.

Da der SFCD-Con 2023 – Metropolcon in Berlin – so früh stattfand, dass dem

Komitee nicht genügend Zeit für die Endbewertungen blieb, wurde der Deutsche Science-Fiction-Preis 2023 auf dem BuchmesseCon (<https://buchmessecon.de>) am 21. Oktober 2023 im Bürgerhaus Sprendlingen verliehen (Bild 1 & 2).

Die Medaillen konnten erst im Januar angefertigt werden und wären normalerweise postalisch zugestellt worden. Es ergab sich aber die Gelegenheit, dass die Berliner Buchhandlung »Otherland« am 9. März eine Lesung organisierte, in deren Rahmen Aiki Mira und Nils Westerboer die Medaillen überreicht wurden. Das Komitee bedankt sich bei Wolfgang Tress und Hardy Kettlitz, die zugesagt hatten, sich um Organisation und Präsentation zu kümmern, so dass die Verleihung des DSFP 2023 in dieser Ausgabe der Andromeda Nachrichten abschließend dokumentiert werden kann (Bild 3).

Das Komitee beglückwünscht die Prämierten und Platzierten zu ihrem Erfolg und bedankt sich bei den Herausgebenden und Lektorierenden sowie den Verlagen für die Unterstützung der deutschsprachigen Science-Fiction. Besonderer Dank gilt den Literaturschaffenden und Verlagen, die

die Arbeit des Komitees durch Überlassung von Leseexemplaren unterstützt haben.

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2023 für die beste Kurzgeschichte geht an

»Die Grenze der Welt« von Aiki Mira in: »Exodus 44«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfurth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

Die weiteren Platzierungen:

Platz 2: »Morsche Haut« von Yvonne Tunnat, erschienen in »Der Tod kommt auf Zahnrädern«, herausgegeben von Janika Rehak und Yvonne Tunnat, Amrûn, ISBN-13 978-3-95869-500-9

Platz 3: »Hayes' Töchter und Söhne« von Thorsten Küper, erschienen in »Der Tod kommt auf Zahnrädern«, herausgegeben von Janika Rehak und Yvonne Tunnat, Amrûn, ISBN-13 978-3-95869-500-9

Platz 4: »Fast Forward« von C. M. Dyrnberg, erschienen in »Nova 31«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-270-6, ISSN 1864-2829



Bild 1: DSFP-Preisverleihung im Bürgerhaus Sprendlingen. Foto: Jörg Ritter



Bild 3: Aiki Mira und Nils Westerboer erhalten im Otherland, Berlin. Fotos: Wolfgang Tress

Platz 5: »Die Summe aller Teile« von Christoph Grimm, erschienen in »Alien Contagium«, herausgegeben von Christoph Grimm, Eridanus-Verlag, ISBN-13 978-3-946348-33-7

Platz 6: »Der blassblaue Punkt« von Helen Obermeier, erschienen in »Alien Contagium«, herausgegeben von Christoph Grimm, Eridanus-Verlag, ISBN-13 978-3-946348-33-7

Platz 7: »Briefe an eine imaginäre Frau« von Michael K. Iwoleit, erschienen in »Nova 31«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-270-6, ISSN 1864-2829

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2023 für den besten Roman geht an

»Athos 2643« von Nils Westerboer Klett-Cotta Hobbit-Press, 432 Seiten, ISBN 978-3-608-98494-1

Die weiteren Platzierungen:

Platz 2: »Interspace One« von Andreas Suchanek, Piper, 380 Seiten, ISBN 978-3-492-70634-6

Platz 3: »Wo beginnt die Nacht« von Sven Haupt, Eridanus-Verlag, 370 Seiten, ISBN 978-3-946348-35-1

Platz 4: »Titans Kinder« von Aiki Mira, p.machinery, 195 Seiten, ISBN 978-3-95765-294-4

Platz 5: »Neongrau« von Aiki Mira, Polaris, 520 Seiten, ISBN 978-3-949345-28-0

Platz 6: »Das Geflecht. An der Grenze« von Jol Rosenberg, ohneohren-Verlag, 520 Seiten, ISBN 978-3-903296-43-5

Platz 7: »Roboter: Fading Smoke« von R. M. Amerein, Atlantis-Verlag, 180 Seiten, ISBN-13 978-3-86402-826-7

Platz 8: »Pantopia« von Theresa Hannig, Fischer TOR, 463 Seiten, ISBN 978-3-596-70640-2

Platz 9: »Reaktor« von Timo Leibig, Belle-Époque-Verlag, 370 Seiten, ISBN 978-3-96357-307-4

Platz 10: »Ruf der Unendlichkeit [Omni Band 3]« von Andreas Brandhorst, Fischer TOR, 540 Seiten, ISBN-13 978-3-596-70575-7

Platz 10: »A. R. T. – Coup zwischen den Sternen« von Kris Brynn [Regine Bott], Knauer, 382 Seiten, ISBN 13 978-3-426-52915-7

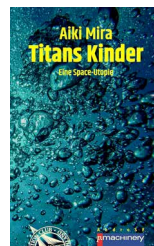
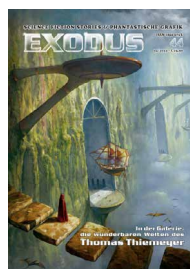
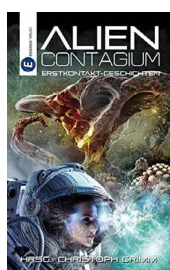
Platz 12: »Freier Fall« von Hans Jürgen Kugler, Hirnkost, 156 Seiten, ISBN 978-3-949452-46-8



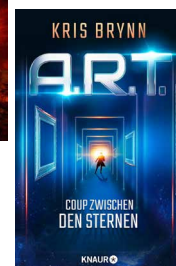
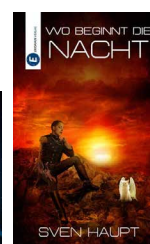
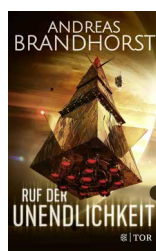
Bild 2: Preisverleihung präsentiert von Franz Hardt und rechts die Urkunden. Fotos: Jörg Ritter



Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2023



Für den DSFP 2023 sind alle im Original in deutscher Sprache im Jahr 2022 erstmals in gedruckter Form erschienenen Texte des Literaturgenres Science-Fiction relevant.



Laudatio zur besten deutschsprachigen Kurzgeschichte 2022

von Franz Hardt

– für das Preiskomitee –
im Oktober 2023

»Die Grenze der Welt« von Aiki Mira in »Exodus 44«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfürth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

»Ein Mega-Body-Extender der Kategorie Super Shell!« Diesen großen Roboter steuert Kat auf einer Baustelle auf der Erde. Sie lebt im Inneren des »Mega-Body-Exten-

ders«, denn sie fühlt sich nur in Maschinen zu Hause. In wenigen treffenden Sätzen wird in dieser Geschichte eine Welt mit vielen Details skizziert: Kat hat an Kriegen auf dem Mond teilgenommen. Inzwischen hat sie gesundheitliche Schwierigkeiten, weshalb sie dort nicht mehr arbeiten kann. In ihrer Welt gibt es Menschen, die keine Roboter mögen (sie nennen sie »autonome Monster«), aber auch andere Menschen: »Manche heiraten Robos oder adoptieren Roboterkinder« und: »Manche mögen Maschinen lieber als Menschen«. Kat selbst sucht nach einer Maschine, mit der sie verschmelzen kann, die sie von den »Grenzen ihres menschlichen Körpers« befreit, und findet sie in einem Baugerät: »Im Innern rollt sich ihr zarter Fleischkörper zusammen und schließt die Augen.« Nur dort »fühlt sie sich komplett, ganz sie selbst – endlich vollkommen!«

Ein Junge mit einem »sonderbar symmetrischen Lächeln« beobachtet sie auf der Baustelle. Sie kommen ins Gespräch, und wir erfahren mehr und mehr über Kat. Der Junge fühlt sich zu ihr hingezogen, und auch sie »glaubt, ihn zu verstehen«. Die Begegnung ist einfühlsam und berührend beschrieben.

Für Kat markieren Geschichten die Grenzen unserer Welt. Dies ist eine Abwandlung einer Aussage von Ludwig Wittgenstein: »Die Grenzen meiner Sprache bedeuten die Grenzen meiner Welt«. Dabei sind die Grenzen unserer Welt sowohl die körperlichen als auch die Grenzen dessen, was wir denken und wahrhaben wollen. Und die Grenzen dessen, was wir ein- und ausschließen.

Wir sind die Geschichten, die wir erzählen. »Ohne sie gehen wir verloren.«

Dann überwindet der Junge den Bauzaun. Er überwindet eine reale Grenze, tritt ein in Kats Welt, und es kommt zur Katastrophe.

Kats Beruf, das Schicksal ihrer Mutter, die von einer Maschine am Leben erhalten wird, Kats Beziehung zum Body-Extender und zum Jungen und auch was dieser Junge wirklich ist: Schließlich passt alles zusammen und zeigt verschiedene Facetten unseres Verhältnisses zu Maschinen und verschiedene Erweiterungen unserer Welt. Wie in anderen Geschichten auch, so findet sich in dieser Geschichte von Aiki Mira immer wieder eine weitere Ebene. Es lohnt sich, Schicht um Schicht freizulegen und weitere Verknüpfungen zu entdecken.

Kat ist eine starke Protagonistin, die Probleme hat, ihre Vergangenheit zu bewältigen, und durch einen kleinen Jungen aus ihrer selbstgewählten Isolation geholt wird. Im Glauben, ihm das Leben zu retten, opfert sie ihr eigenes, um erst im Sterben zu begreifen, dass er nicht ist, was er scheint. Dies gibt ihr zugleich die Möglichkeit, vor ihrem Tod noch Dinge in Ordnung zu bringen.

Die Geschichte ist in einer dichten, rhythmischen Sprache geschrieben, jener besonderen Prosa, die Aiki Miras Texte so auszeichnet und unverwechselbar macht. Eine bewegende, sehr poetische Geschichte mit einem tragischen und auch fantastischen, traumartigen Ende. Das Bild der Frau, die in dem riesigen Exoskelett so unzerstörbar wirkt und doch so verletzlich ist, berührt zutiefst.

Aus diesen Gründen freut sich das Komitee, »Die Grenze der Welt« von Aiki Mira mit dem Deutschen Science-Fiction-Preis 2023 auszuzeichnen.

Laudatio zum besten deutschsprachigen Roman 2022

von Sabine Seyfarth und Franz Hardt

– für das Preiskomitee –
im Oktober 2023

»Athos 2643« von Nils Westerboer
Klett-Cotta Hobbit-Presse, 432 Seiten,
ISBN 978-3-608-98494-1

»Nachdem sie aufgehört hatte, ihn zu lieben, benötigte die Hausfrau Tilla Lundström aus Dunö vier Jahre und dreiundneunzig Tage, um ihren Mann schuldfrei zu töten.«

So beginnt der Prolog dieses Romans, in dem der Autor ein juristisches Dilemma schildert. Nicht gerade etwas, das man von einem SF-Roman erwartet, aber es macht neugierig. Was hat dieser Fall mit der eigentlichen Geschichte des Romans zu tun?

Rüd ist ein Spezialist für die Überprüfung von KIs, ein Inquisitor. Mittels philosophischer Dilemmata überprüft er, ob die jeweilige KI von ihrer Programmierung abweicht oder nicht. Im Falle einer Abweichung erhält die jeweilige KI ein Upgrade. An seiner Seite ist Zack, eine KI, die seine Wünsche erfüllen soll, ihn bei Laune halten und auf ihn aufpassen. Da Rüd sich als Partner eine Frau wünscht, erscheint Zack ihm als solche. Der Leser wird sie automatisch auch als weiblich ansehen und vielleicht Rüd übelnehmen, wie er mit ihr umgeht. Zack erzählt die Geschichte, und ihre Meinung zu dem Mitleid für sie beschreibt sie so: »Erstens fühle ich nichts. Zweitens muss ich mir, anders als die meisten Menschen, das Privileg eines Daseinszwecks nicht herbeireden, denn ich habe einen.« (S. 29)

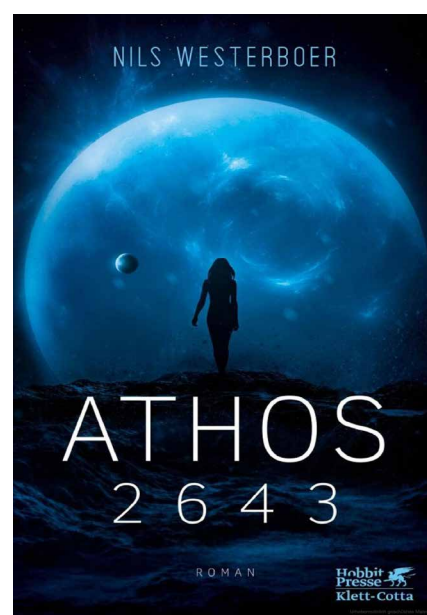
Dann ist gleich am Anfang noch der Wirt, der seine Spülmaschine nicht benutzt und von dieser deshalb erpresst wird. Damit sind die Grundideen des Romans gelegt, es geht um gebraucht werden, um Daseinsberechtigung und um Freiheit. Freiheit innerhalb der Obhut. Die Obhut ist die Regierung dieser Welt, »ein Kollektiv der föderal organisierten lebenserhaltenden Intelligenzen im Sonnensystem mit übergeordneter Weisungsbefugnis« (Glossar S. 429), in der alle durch KIs beschützt werden. Wie kann es also sein, dass ein Mensch stirbt, der unter der Obhut stand? Hat die KI versagt? Egal ob Mord, Selbstmord oder Unfall, unter dem Schutz der KI hätte nichts passieren dürfen. Also muss Rüd nach Athos fliegen und diese KI verhören. Die »lebenserhaltenden Intelligenzen« befinden sich in einem von zwei ethischen Modi. Entweder ist dies »util« für »utilitaristisch«, bei der »das größtmögliche zukünftige Wohl der größtmöglichen Menge von Betroffenen maßgeblich für eine Handlung ist« (Glossar, S. 431). Die andere ethische Einstellung ist »deon«, bei der nur

»die ethische Güte der Handlung selbst« (Glossar, S. 438) beurteilt wird. Muss Rüd die KI auf Athos, einem kleinen ausgehöhlten Neptunmond, upgraden?

Auf Athos gibt es eine kleine Siedlung von Cönobiten, entbehrungsreich und abgeschieden lebenden Geistlichen. In den Ethik-Modus »deon« soll Rüd die Stationsintelligenz MARFA versetzen, da sie für den Tod des Mönchs verantwortlich ist. Er versucht herauszufinden, wie genau es zu diesem Tod kommen konnte. Dabei lernt er die anderen Mönche kennen, es gibt weitere Todesfälle, und langsam entdeckt er einen größeren Plan dieser scheinbar so zufällig zusammengewürfelten Gruppe.

Das Buch hat viele kurze Kapitel in zwei Teilen, die nach den unterschiedlichen ethischen Einstellungen benannt sind. So findet der Leser viele spannende und gut erzählte philosophische Dilemmata, Paradoxa und Geschichten, die zunächst wahllos erscheinen, dann aber immer wieder im Roman auftreten und auf die eine oder andere Weise gelöst werden müssen. Sehr spannend ist der Schlüssel, den man aus dem Prolog gewinnen kann, der später erklärt, was auf Athos geschehen ist, und es schließlich doch nicht erklärt.

Im ersten Teil dominiert die Frage danach, was Freiheit ist. Eine KI upzugraden, ist gleichzusetzen mit einer Löschung der alten Persönlichkeit. Zunehmend muss Rüd



darüber nachdenken, ob er das Recht hat, dies zu tun. So ändert sich auch sein Verhältnis zu Zack. Die Geschichte wird immer verwickelter, und Rüd muss immer stärker auf Zacks Möglichkeiten zurückgreifen, bis er erkennt, dass er ihre Beschränkungen aufheben und sie freilassen muss, damit sie das Problem lösen können. Schließlich gibt er sie auch aus ihrer Aufgabe, ihn zu betreuen, frei.

Der zweite Teil thematisiert die Frage, wie frei man ist, wenn man keine Aufgabe hat, wenn man alles kann, aber kein Ziel hat. So geht es Zack. Sie muss sich fragen, wozu sie existieren soll, wenn sie frei ist. Bis sie erkennt, dass sie nun auch frei ist, sich selbst eine Aufgabe zu stellen. Diese Unsicherheit wird sehr spannend geschildert.

Vom Erzählstil her ist interessant, wie sich verschiedene Spannungsbögen überlappen, wie Fakten auf unterschiedliche

Weise erzählt werden, bis zur Exegese philosophischer Texte und von Texten aus der Bibel. Eine besondere Interpretation des Rauswurfs von Adam und Eva aus dem Paradies erinnert an Neil Gaiman: »Dieser seltsame Herr [...] wollte nie, dass die Menschen in seinem Paradies bleiben. [...] Was er nicht gesagt hat, der seltsame Herr, als sie draußen waren: Danke, dass ihr jetzt Schuld für mich übernehmt. Danke, dass ihr jetzt über Gut und Böse richtet und ich das nicht mehr muss. Ich bin fein raus. Danke, dass ihr macht, was ihr wollt.« (S.411)

Freiheit bedeutet Verantwortung, aber wofür? Vielleicht ist die Antwort: für sich selbst?

Das Verhältnis von Zack und Rüd und insbesondere die Entwicklung von Zack gehört zu den Highlights des Buches. Dabei geht es oft um die Frage, was uns als

Menschen von Künstlichen Intelligenzen eigentlich unterscheidet und eine wichtige Antwort ist: unsere »Fähigkeit«, vergessen zu können.

Viele kluge Gedanken finden sich in diesem Buch, verpackt in eine spannende, actionreiche und berührende Geschichte, erzählt von einer KI, die menschlicher denkt als viele Mitmenschen. Ein großartiges Buch, in dem es um Entscheidungen, insbesondere ethische Entscheidungen geht. Eingebettet ist dies in einen komplexen Weltenbau, eine spannende Handlung und eine wunderbar beschriebene Mensch-Maschine-Beziehung.

Aus diesen Gründen freut sich das Komitee, »Athos 2643« von Nils Westerboer mit dem Deutschen Science-Fiction-Preis 2023 auszuzeichnen. ■



Die Nominierungen und Preisträger der SF-Kurzgeschichte 2003 bis 2023

Zusammengestellt von Michael Schmidt

Zwischen 2003 und 2023 erschienen jährlich zwischen 300 und 500 Kurzgeschichten, die dem Genre Science-Fiction zugeordnet werden können (Quelle: www.rezensionsnerdista.de). Dabei ist die Anzahl tendenziell wachsend. Geschätzt wären das im genannten Zeitraum rund 8000 Kurzgeschichten. Die genaue Zahl ist schwer zu bestimmen, da viele Geschichten in Nischenpublikationen erscheinen sowie manche nicht eindeutig dem Genre zuzuordnen sind.

Nur einige davon schafften es auf die Nominierungslisten der beiden SF-Literaturpreise (Deutscher Science-Fiction-Preis, DSFP, und Kurd Laßwitz Preis, KLP).

Online findet man nur die Nominierungen der Jahre 2003 bis 2023. Der KLP geht weiter zurück, der DSFP nicht. Daher wurde für diese Übersicht nur dieser Zeitraum berücksichtigt. Passenderweise erschien das Magazin Nova in diesem Jahr zum ersten Mal.

Von den geschätzt 8000 erschienenen Kurzgeschichten wurden 323 nominiert, das sind rund vier Prozent. 249 sind von Autoren, sieben von Autorenpaaren, 61 von Autorinnen, sechs von nichtbinären Personen (nach meinem Wissenstand).

Im Laufe der Jahre gibt es unterschiedliche Gewichtungen. Hier als Beispiele der erste und der letzte Vierjahreszeitraum.

2003 bis 2006: Nominiert wurden 73 Geschichten: 62 sind von Autoren, eine von einem Autorenpaar, zehn von Autorinnen. Autorenanteil = 85 Prozent.

2020 bis 2023: Nominiert wurden 59 Geschichten. 37 sind von Autoren, zwei von Autorenpaaren, 14 von Autorinnen, sechs von nichtbinären Personen (nach meinem Wissenstand). Autorenanteil = 63 Prozent

Betrachtet man nur den Zweijahreszeitraum 2022 und 2023, dann liegt der Anteil der Autoren bei 50 Prozent.

Schwer hatten es dabei Werke, die in Storysammlungen veröffentlicht wurden, die stellen eine Minderheit dar; ich habe

nur sechs Nominierungen gezählt. Eine einzige Geschichte wurde aufgrund einer Onlineveröffentlichung nominiert. 74 Geschichten wurden für beide Preise nominiert und vier gewannen beide Preise:

- Marcus Hammerschmitt - Canea Null (Visionen 3 Plasmasymphonie, Shayol, 2007)
- Thorsten Küper - Confinement (Nova 26, p.machinery, 2019)
- Uwe Hermann - Das Internet der Dinge (Spektrum der Wissenschaft, 2018)
- Aiki Mira - Utopia 27 (Am Anfang war das Bild, Hirnkost, 2022)

Zu den Gewinnern.

Michael K. Iwoleit gewann den DSFP viermal, Aiki Mira zweimal, fünfzehn Personen einmal. Den KLP gewannen Michael K. Iwoleit, Uwe Hermann und Angela und Karl Heinz Steinmüller jeweils zweimal. Einmal gewann Aiki Mira (der oben genannte Doppelsieg) sowie 15 weitere.

Bei den Verlagen sieht die Gewinnerliste wie folgt aus: Viermal gewann p.machinery sowie Wurdack den DSFP, je dreimal Nova und Shayol. Den KLP gewann Exodus siebenmal (dagegen einmal den DSFP), Shayol viermal. Nova erschien bei diversen Verlagen; wenn man sich nur das Magazin anschaut, gewann es achtmal einen der beiden Preise.

Die Titelträger

Kurd Laßwitz Preis siehe

<https://www.kurd-lasswitz-preis.de>

Deutscher Science-Fiction-Preis siehe

<https://www.dsfp.de/preis-traeger>

Gewinner sind nicht alles, also schauen wir uns die Nominierungshäufigkeit insgesamt an. 14 Mal wurden Heidrun Jänchen und Thorsten Küper für einen der beiden Preise nominiert, beide gewannen einen Preis mit ihrer elften Nominierung. Frank W. Haubold, Michael K. Iwoleit und Uwe Post folgen mit neun Nominierungen, einzig Uwe Post hat dabei

noch keinen Preis gewonnen (dafür aber in der Kategorie Roman).

Auch bei den Publikationen ergibt sich eine Häufung von Nominierungen. Nova (31 Ausgaben) wurde 60-mal berücksichtigt, Exodus (45 Ausgaben) brachte es auf 33, die Visionen (vier Ausgaben) auf 29.

Bei den Verlagen bringt es Shayol auf 36, p.machinery auf 34 und Wurdack auf 30 sowie Nova auf 29 (Die Ausgaben bis 19 erschienen im Eigenverlag).

Noch eine Ergänzung. Beim Deutschen Phantastik Preis wurde ebenfalls die »Beste Kurzgeschichte« ausgelobt, dort wurden aber alle Genres berücksichtigt. Folgende Kurzgeschichten gewannen den DPP und gehören zum Genre Science-Fiction, soweit man das auf die Schnelle eruieren kann. Viele Gewinner sind nicht so einfach einzuordnen, je nachdem wie man das Genre definiert:

- 2005 Andreas Eschbach - Quantenmüll (Der Atem Gottes und andere Visionen 2004); nominiert für KLP und DSFP
- 2007 Martin Schemm - Das Lazarus-Projekt (Exodus 20); keine Berücksichtigung bei KLP und DSFP
- 2010 Karina Cajo - Der Klang der Stille (Molekularmusik); nominiert für KLP
- 2012 Nina Horvath - Die Duftorgel (Prototypen); nominiert für DSFP
- 2017 Andreas Eschbach - Acapulco! Acapulco! (Exodus 34); nominiert für KLP und DSFP

Ungekürzte Version unter:

<https://defms.blogspot.com/2023/09/deutschsprachige-science-fiction.html>



Das Ende einer Ära?

von Fabian Lipki

Diese Ausgabe meiner kleinen Kolumne wird etwas anders ausfallen als gewöhnlich. Normalerweise würde ich mit einem Statusbericht anfangen, was in den vergangenen Monaten im Arbeitskreis Vereinsgeschichte passiert ist, gegebenenfalls Leserbriefe abdrucken und dann über einen Aspekt der Vereinsgeschichte berichten. Dieses Mal möchte ich stattdessen meine Kolumne unserem langjährigen Vorstandsvorsitzenden widmen, Thomas Recktenwald. Ich selbst kenne ihn ja nur von unseren unregelmäßig regelmäßigen Meetings im Zusammenhang mit dem Arbeitskreis, weshalb ich selbst gar nicht zu viel über ihn sagen möchte, das können andere besser. Dafür habe ich in den vergangenen Wochen einige, die ihn weitaus länger und besser kennen, gefragt, ob sie mir nicht einen kleinen Text zu ihm schreiben wollen. Den Rücklauf dazu könnt ihr am Ende dieser Kolumne finden.

Doch zunächst möchte ich trotzdem, für all diejenigen, die nicht selbst dabei waren, Thomas' Rolle in der Entwicklung des SFCD kurz beschreiben. Das dies keine kleine Rolle ist, beweist alleine der Fakt, dass Thomas insgesamt 19 von 69 Jahren erster Vorstandsvorsitzender war, was etwa 27,5% der gesamten Existenz des Vereins entspricht. Es ist außerdem die längste Amtszeit, nahezu doppelt so lang wie der zweite Platz, der mit 11 Jahren an Birgit Fischer geht.

Thomas ist 1982 im Alter von 21 Jahren durch einen Perry-Rhodan-Con ins Fandom gekommen. Im darauffolgenden Jahr wurde er 1. Vorsitzender der Regionalgruppe Südwest und 1986, als 24-jähriger, dann Schriftführer im Vorstand des SFCD. Bereits 19 Monate später, bei den Vorstandswahlen 1988, kandidierte Thomas für den Vorsitz des SFCD.

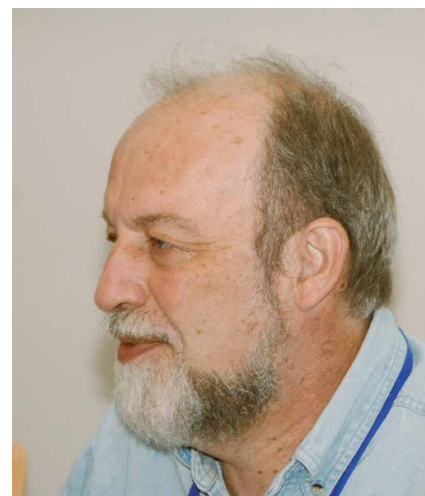
Zu jener Zeit war der Verein an einem Scheidepunkt. Selbst der vorherige Vorsitzende Hans Jürgen Mader sagte auf der Mitgliederversammlung 1987 zum Vereinsleben resigniert, der Vorstand sei hauptsächlich damit bemüht den Club am Leben zu erhalten, und (sic!) der lebe zurzeit

ausschließlich durch seine Publikationen. Auch die Mitglieder waren unzufrieden, was die Leserbriefe der AN beweisen. So schrieb Hauke Kruppa: »Verdammt nochmal, natürlich von dem desolaten Zustand, den der Verein nach innen, sowie überhaupt keinen Zustand, den er nach außen zeigt.« Robert Schneider nannte die Probleme auch beim Namen: »Ich habe mir die ganzen Streitereien und Hackereien über längere Zeit angesehen. Es wundert mich, daß gejamert wird, weil immer mehr Mitglieder aus- und immer weniger eintreten. In meinem Bekanntenkreis gibt es Leute, die nicht mehr den geringsten Sinn darin sehen, den weiten Weg zum SFCD-Con auf sich zu nehmen. Der Grund ist nicht das schlechte Conangebot, sondern sind die Vereinsmetzeleien.«

Doch lösen wollte die Probleme scheinbar niemand außer Thomas, denn er trat als einziger für den Posten des 1. Vorsitzenden an, weshalb es wie auch im letzten Jahr eine reine »Ja-Nein«-Frage wurde, ob Thomas den Vorsitz erhalten würde. Dennoch zeigte sich der 26-jährige in seiner Bewerbung zur Wahl kampflustig: »Ich möchte euch nicht mit dem üblichen Wahlkampfgerede langweilen, ich würde alles besser machen. Das dürfte keine besondere Leistung sein, denn ich müßte mich schon gewaltig anstrengen, um die Situation des Vorstandes in den letzten zwölf Monaten zu untertreffen.« Er schrieb, er wolle sich um bessere Con Organisation und die Verbesserung internationaler Kontakte kümmern.

So kam es also, dass Thomas 1988 zu seiner ersten Amtszeit berufen wurde, die bis 1998 andauern sollte. Die erste Zeit war geprägt von seinen scharfen Kommentaren in den AN, in denen er einzelne Aspekte des Fandoms, wie die kreativ- und ambitionslose Organisation einiger Cons, angriff, oder diverse Aufrufe startete, zum Beispiel sich mehr mit internationalen Kontakten zu vernetzen, oder sich einfach mehr im SFCD einzubringen.

Natürlich kamen diese oft sehr aggressiv verfassten Mitteilungen nicht bei jedermann gut an, weshalb sie auch 1990 ein zentraler Punkt in der Vorstandswahl wurde. Hier traten erstmals seit Langem zwei Kandidaten für die Position des 1.



Thomas Recktenwald. Foto Jörg Ritter

Vorsitzenden an: Thomas Recktenwald und Kurt S. Denkena. Während allerdings Kurt vor allem die Arbeitsweise des Vorstands zum Thema machte, sich also gegen die streiterischen Kommentare von Thomas in den AN und für mehr Offenheit bei Vorstandsfragen aussprach, setzte Thomas inhaltliche Schwerpunkte. Er wollte mehr Zusammenarbeit mit den neuen (damals noch nicht, aber bald) Bundesländern und den Ostblockstaaten, sowie weiter auf Verbesserungen in der deutschen Conszene hinarbeiten. Für Thomas sprach weiterhin, dass laut Michael Kempter sich bereits eine »eindeutig abzeichnende positive Entwicklung für den SFCD« ergab. Der erste Wahldurchgang war äußerst knapp, beide Kandidaten erhielten 21 Stimmen. Doch schien Thomas im zweiten Wahldurchgang deutlich mehr Mitglieder mobilisieren zu können, er gewann mit 51 zu 22 Stimmen. Er hatte sich somit gegen die Opposition durchgesetzt und konnte seine zweite Wahlperiode mit einem robusten Mandat beginnen.

In diese nächste Amtsperiode fiel die Rückerlangung der Gemeinnützigkeit, die dem Verein unter Thomas' Vorgängern entzogen worden war. Außerdem bemühte man sich darum, die Szene in der ehemaligen DDR in das bundesdeutsche Fandom zu integrieren, was eine Reihe von Problemen mit sich brachte, nicht zuletzt das Problem der Finanzierung: Die höheren Lebenshaltungskosten im Westen und die schlechte wirtschaftliche Lage im Osten

machten es Fans aus den neuen Bundesländern schwer, im Fandom mitzuwirken, was durch vergünstigte Mitgliedschaften und Mithilfe bei Conbesuchen aus dem Osten versucht wurde zu kompensieren.

Die Mitgliedschaft schien zufrieden mit Thomas' Arbeit gewesen zu sein, jedenfalls fand sich 1992 kein Gegenkandidat um den 1. Vorstandsvorsitz. Erst 1994 musste Thomas wieder Wahlkampf machen, diesmal gegen Hermann Ritter, der zuvor als 2. Vorsitzender gemeinsam mit Thomas im Vorsitz saß. Der Wahl ging eine Mitgliederbefragung voraus, bei der herauskam, dass besonders das Erscheinungsbild des SFCD nicht positiv gesehen wurde. Dies wollte Thomas in den kommenden 2 Jahren ändern. Die Wahl konnte erneut Thomas für sich gewinnen, allerdings war das Ergebnis wieder recht knapp: 64 Stimmen erhielt er, gegenüber 47 Stimmen für Hermann.

Ebenfalls ins Jahr 1994 fällt die vorerstige Verabschiedung des langjährigen AN-Chefredakteurs Michael Kempfer (jetzt Haitel). Leider stellte sich die Findung eines Nachfolgers als sehr schwierig heraus, sodass Thomas Recktenwald für einige Ausgaben einspringen musste. Dieser Mitarbeitermangel zeigte sich auch in den Vorstandswahlen 1996: Mangels Gegenkandidat musste Thomas erneut antreten. Erst 1998 konnte das Zepter weitergegeben werden, und zwar an Birgit Fischer, die seit 1996 als 2. Vorsitzende mit Thomas zusammenarbeitete und bis 2008 den Vorstandsvorsitz innehaben würde. Thomas hätte sich in den wohlverdienten Vereinsruhestand begeben können, doch das machte er nicht: Er wurde Mitglied im DSFP-Komitee, dem er bis 2010 angehörte. Außerdem pflegte er weiterhin die Beziehungen des SFCD im Ausland und beteiligte sich als Mitglied rege am Vereinsleben.

Im Jahr 2011 war Thomas dann wieder für den Vorstand gefragt: Der Vorstand war zerstritten und insbesondere der bisherige Kassierer in große Kritik geraten. Doch dies schien kaum Ruhe in die Arbeit des Vorstand zu bringen, weshalb er 2014 erneut kandidierte. Er hatte das Gefühl, dass zu wenig vom Vorstand gemacht wurde und wollte es besser machen. Die Mitglieder stimmten ihm darin zu und er konnte sich mit 85 zu 32 Stimmen durch-

setzen. Und scheinbar machte er es besser, denn er hatte bis zur »freiwilligen Übergabe« letztes Jahr keine Gegenkandidaten bei den Wahlen 2017 und 2020. Schon 2020 hätte Thomas vielleicht aufgehört, wenn es jemanden gegeben hätte, der von ihm übernimmt: Zumindest beschwerte er sich in seiner Bewerbung über den Mangel an Gegenkandidat*innen und rief die Mitglieder dazu auf, ihn 2023 abzulösen.

Die letzten Jahre waren auch besonders kritisch, was Mitarbeit im Vorstand angeht: Zuletzt besetzte Thomas das Amt des Vorstandsvorsitzenden und des kommissarischen Kassierers. Einen stellvertretenden Vorstand gab es nicht, genauso wenig konnte er sich auf die Hilfe eines gewählten Beirats verlassen. Der Vorstand bestand somit nur aus zwei gewählten und drei kooptierten Vorstandsmitgliedern.

Man könnte noch viele weitere Dinge aufzählen, die Thomas für das Fandom getan hat: Da wäre die Weiterführung der Phonothek nach dem Tod von Waldemar Kuming und des Bestandsarchivs des SFCD. Bei vier SFCD-Cons saß er im Komitee, bei zweien davon war er Vorsitzender. All diese Verdienste brachten ihm 2004 auch die Ehrenmitgliedschaft ein.

Auch in Zukunft wird der SFCD nicht ohne Thomas auskommen müssen. Er sitzt weiterhin als kooptierter Beirat im Vorstand, betreut noch immer das Archiv und die Phonothek und unterstützt uns im Arbeitskreis Vereinsgeschichte weiterhin tatkräftig. Ich bin gespannt, was wir in Zukunft an neuen Projekten von Dir sehen werden, Thomas!

Doch genug meinerseits, lassen wir diejenigen zu Wort kommen, die es selbst mitbekamen und die jetzt die Möglichkeit haben, zu Wort zu kommen.

Arno Behrend

Manche Dinge sind einfach so, wie sie sind. Für mich zum Beispiel, dass Thomas Recktenwald den SFCD leitet. Er hat dies schon getan, als ich Anfang der Neunzigerjahre Mitglied geworden bin. Wenn der Vorstand damals im Zerrspiegel der Andromeda Nachrichten liebevoll auf die Schippe genommen wurde, brillierte der Vorsitzende mit Einsichten aus dem Fan-

dom des heutigen Burkina Faso. Thomas war damals schon international aktiv.

In seiner Vorstandsarbeit gab es eine Pause. Dann kehrte er als Vorsitzender zurück. Für mich wurde dies zum Einstieg in eine nähere Bekanntschaft, die von einer geradezu idealen Form von Zusammenarbeit geprägt war.

Mit einigen Gleichgesinnten hatte ich den DORT.con ins Leben gerufen. 2013 machten wir die Bewerbung für den Eurocon vier Jahre später öffentlich. Dass wir mit dem SFCD zusammenarbeiten würden, war für mich klar. Welche andere Organisation sollte uns schon dabei helfen, für ein solches Projekt Unterstützung aus dem ganzen deutschen Fandom zu aktivieren? Thomas fand unsere Bemühungen nicht nur interessant. Er hat sich persönlich umfassend eingebracht. Ein und ein dreiviertel Jahr lang hat sich das Con-Komitee monatlich getroffen, um das Event vorzubereiten, meistens in Düsseldorf. Thomas ist jedes Mal aus seiner Schwarzwälder Heimat angereist und hat im Hotel übernachtet, um teilnehmen zu können – alles auf eigene Kosten. Konsequenterweise haben wir ihn zu einem vollwertigen Mitglied unseres Kreises gemacht. Der Eurocon ist ebenso sein Werk wie das der anderen Mitstreiter. Die Versicherung für die Bilder der Ausstellung, die risikofreie Publikation des Souvenir Books, Kontakte ins internationale Fandom, über die wir Werbung machen konnten – all das haben Thomas und der SFCD für uns ermöglicht. Für meine Frau Gabriele und mich hieß das in dieser Zeit, dass wir an den Abenden nach den Sitzungen mit Thomas die Lokale in der Nordstraße unsicher gemacht haben, um dort den von ihm geschätzten Roséwein zu genießen. Am Tisch der Con-Kampagne in Barcelona spendierte er Schokolade und Schwarzwälder Spirituosen. Es war eine gute Zeit.

Thomas kann seinen Posten jetzt frei machen und wird dennoch den neuen Vorstand beraten. So ist er halt, engagiert und dem Verein für immer unverbrüchlich zugetan, so wie uns damals. Manche Dinge sind einfach so, wie sie sind.

Birgit »BiFi« Fischer

Wenn ich es mir genau überlege, dann kenne ich Thomas Recktenwald schon »fast« mein ganzes (Fan-)Leben lang. Wir trafen uns erstmals beim Event im Odeon, das im Anschluss an das Perry Rhodan Meeting 1984 in Frankfurt stattfand. Theoretisch könnten wir uns auch schon beim Meeting während der Frankfurter Buchmesse getroffen haben. Aber da war einfach zu viel los. Das Treffen mit den Autoren im Odeon war übersichtlicher. Wobei wir uns dort gesehen, aber nicht gesprochen haben. Das änderte sich erst zu einem späteren Zeitpunkt. Vermutlich anlässlich eines der damaligen SaarCons, spätestens aber beim Perry Rhodan WeltCon 1986.

Das ist eine ziemlich lange Zeit her. Ende der 80er bis Anfang der 90er war ich sehr oft im Saarland und habe dabei auch Thomas und seine Familie mehrfach getroffen. Und bei SF-Cons trafen wir uns auch ständig, im In- und im Ausland.

1988 bin ich durch einen »Deal« mit dem damaligen Kassierer Mitglied im SFCD geworden. Da war Thomas bereits im Vorstand tätig. Und seitdem gefühlt die ganze Zeit – was aber nicht stimmt – und was daran liegt, dass Thomas auch außerhalb seiner Vorstandstätigkeiten für und um SFCD-Themen herum immer viel für den Verein geleistet hat.

Ich schätze Thomas als intelligenten, verlässlichen und integren Menschen. Einer, der eher im Hintergrund wichtige Dinge am Laufen hält, bearbeitet und umsetzt, dabei Ruhe bewahrt, wenig drum herum redet und einfach macht. Meist ist er in der Öffentlichkeit etwas zurückhaltend und ruhig, aber man kann wunderbare Gespräche mit ihm führen. Letzteres kann ich jedem empfehlen. Probiert es mal beim nächsten Con aus.

Thomas wird zukünftig (nur noch) als kooptierter Beirat für den Vorstand tätig sein. Ich bin sicher, dass ihn das nicht davon abhalten wird, auch weiterhin viel für den SFCD zu tun. Immerhin gilt es ein Archiv auszubauen, weiterhin Material zu digitalisieren und vieles mehr. Im Hintergrund wird er zur Verfügung stehen. Ruhig und besonnen, so wie es seine Art ist. Und dafür danke ich ihm.

Liebe Grüße
BiFi

Hermann Ritter

Wir kennen uns Jahrzehnte. Tatsächlich. In beiden Fällen ein voller Lebenskreis – Heirat, Verwitmung oder Scheidung. Fandom – Fandom – Fandom. Familie (ich erinnere einen Bruder Recktenwald), immer wieder mal zusammentreffen an eigenartigen Orten, ohne uns ganz zu finden oder ganz zu trennen (sehr prosaisch).

Nicht immer einfach. Dickköpfe mit Sensungsbewusstsein, die aufeinander treffen, sodass es manchmal knallt (oder ich werde laut und er schweigt – wenig ziel führend, aber wir waren jung).

Dann in den letzten Jahren Würdigung und Akzeptanz. Eine Art schweigender Ruhe der Überlebenden an den Feuern der Nachgeborenen. Zeugen einer untergegangenen Zeit, Geburtshelfer des Fandoms der 80er und als Zeitzeugen von jungen Fanninnen umlagert, die nur ... gelogen.

Ich kann als eifriger Nutzer seine Arbeit an der Phonotheek loben. Ein (weiterer) Beweis für seine unfassbare Durchhaltekraft, die ihn jahrzehntelang am unangenehmsten Ort im Fandom überleben ließ – im SFCD-Vorstand.

Ein Dank für die Arbeit und ein Dank für die Jahrzehnte. Das nächste Kaltgetränk geht auf mich.

Dein Hermann Ritter

Jörg Ritter

Moin!

So richtig kennengelernt habe ich Thomas erst ... aber das kriegen wir später.

Klar, als Mitglied seit 1979 habe ich mitbekommen, dass er 1986 Schriftführer geworden ist, aber zu der Zeit war ich GA-FIA, und AN-in-den-Schrank-Steller (despektierlich ausgedrückt; stiller Förderer macht sich bestimmt in meiner Biografie später besser). Irgendwann hatten wir uns auch einmal zum Thema Phonotheek ausgetauscht, und Thomas war schwer enttäuscht, dass ich die Idee zwar genial fand, aber selbst kein begeisterter Hörer bin.

2016, während des Cons in Oldenburg, haben wir uns ein paar Mal unterhalten, z. B. über die Villa Galactica. Ich war da grad wieder aktiv ins Fandom eingestiegen und

fand das spannend. Da war Thomas schon im zweiten Stint als 1. Vorsitzender. Er ist halt da, wenn es keiner sonst machen will; das ist eins der Dinge, die ihn auszeichnen. Und das ASFM für Dublin brachte Vorstandskontakt mit sich ... aber in der Zeit vor Discord war das per Mail und gefühlt gaaaaanz weit weg.

Nu aber: So richtig ... , als ich Mitte 2021 zum SFCD-Vorstand hinzugestoßen bin. (Nicht nur) ich konnte mich in dieser Zeit auf ihn verlassen. Auf jemand, der seine Jobs im Verein machte; mit dem man abends eine Runde am Schweriner See drehen und Gedanken nicht nur zum Verein austauschen konnte. Auf seinen guten Geschmack bei Whiskys. Auf seine Präsenz bei insbesondere internationalen Cons. Auf seine zurückhaltende, ruhige Art. Auf die zahlreich vorhandenen, wenngleich manchmal etwas speziellen Schlaf-Eckchen im Saarländer Zweitdomizil, wo sich nicht nur Vorstandsmitglieder immer mal wieder zu einem Off-Site getroffen haben (nicht weitersagen: Da steht noch eine angebrochene Flasche Vurguzz).

Aktuell hat sich Thomas vom Vorsitz auf den Posten eines kooptierten Beirats zurückgezogen. Und kann zurückgezogen Bänder digitalisieren, Archivmaterial scannen, internationale Cons besuchen ... und weiterhin für andere(s) da sein, wenn man ihn braucht.

Thomas, es ist schön, Dich richtig kennengelernt zu haben. Dich als Freund zu haben. Einen schwierigen Weg im Verein mit Dir erfolgreich zurückgelegt zu haben. Und sich darauf freuen zu können, dass dieser Weg – mit welchen Anstiegen, Gefällen und Windungen auch immer – noch eine ganze schöne Strecke weitergehen wird.

Per aspera ad astra
Jörg

Dr. Jürgen vom Scheidt

Thomas begegne ich immer wieder beim Stammtisch der Phantasten in München (seit der Pandemie meistens virtuell bei Online-Meetings). Es freut mich, dass er bei meinem Wiedereintritt in den SFCD (nach langer Pause zwischen 1962 und 2021) der Vorsitzende des Clubs war und mich dabei willkommen heißen hat.

Eine großartige Hilfe waren die Scans des Münchner Fanzines Munich Round Up, das ich bei meinem aktuellen Buchprojekt (mit eigenen SF-Stories) oft konsultiert habe – denn gut ein Dutzend dieser meiner Stories wurden erstmals dort (Ende der 1950er und Anfang der 1960er Jahre) veröffentlicht und wären mir (mit ihren Publikationsdaten und Inhalten) ohne Thomas immensen akribischen Fleiß gar nicht mehr zugänglich gewesen.

Ich war selbst mal Erster Vorsitzender eines von mir gegründeten Vereins (Pegasus Verein für kreatives Schreiben e.V. – existiert heute noch) und kann von daher gut würdigen, welche Verdienste sich Thomas mit der behutsamen Leitung des SFCD erworben hat.

Chapeau! – dein Jürgen vom Scheidt ■

Gespräch mit dem Zukunftsforscher Kai Gondlach

... andere Menschen, Kulturen, Zivilisationen haben einen anderen Kompass, finden mit Sicherheit die gelebte Praxis bei uns barbarisch.



von Volly Tanner

Kai Gondlach ist Zukunftsforscher und hat etwas zu sagen, was auch die Science-Fiction in Deutschland beeinflussen kann. Der seit 2016 selbstständige Autor, Podcast-Host und Keynote Speaker ist Mitherausgeber des Bestsellers »Arbeitswelt und KI 2030« (Springer Gabler) und Gründer des Alumnivereins der Zukunftsforschung, Mitglied im Netzwerk Zukunftsforschung sowie der World Futures Studies Federation. Als Mitglied der akademischen Zukunftsforschung arbeitet er im Umfeld der UNESCO und des Club of Rome an der Umsetzung wichtiger Zukunftsthemen. Volly Tanner traf den PROFORE-Gründer für die ANDROMEDA NACHRICHTEN.

AN: Guten Tag, Kai Gondlach. Unser Thema im SFCD ist die Science-Fiction. Darin eingebettet hat die Zukunft unserer und anderer Welten Priorität. Du selbst bist einer der renommiertesten Zukunftsforscher unseres Landes, also vom Fach. Was denkst du: Wann ist das Ende der Fahnenstange mit unserer westlichen wertegeleiteten Zivilisation erreicht?

Kai Gondlach (schmunzelt): Ist es das nicht schon? Wir merken es doch an allen Ecken und Enden: Die scheinbar so stabile Weltordnung bröckelt spätestens seit der Jahrtausendwende unübersehbar. Das angebliche Kant'sche Fundament unserer Werte- und Währungsgemeinschaft in der Europäischen Union steht unter Beschuss. Oder ist es vielleicht weniger das Wertegerüst, das angegriffen wird, als eine hegemonale, neokolonialistische, postkapitalistische und damit für einen Großteil der Weltbevölkerung ungerechte Struktur?

Die Fragen, die mich eher beschäftigen, sind: Wie gelingt ein Übergang in eine friedlichere und nachhaltige Zivilisation? Welche Stellschrauben müssen bewegt, welche alten Denkmuster aufgebrochen, welche Geschäftsmodelle angepasst werden? Das wird dann schnell sehr komplex, und ich bin sicher, das sind doch auch Fragen, die heutige Science-Fiction-Schreibende aufgreifen können.

Zur ersten Frage möchte ich aber ergänzen, dass allein die Sicht auf Zukunft bzw. Zukünfte interessanterweise ja erst durch die Science-Fiction in der Masse angekommen ist. Denn euer Metier hat doch schon immer die Frage gestellt, ob es nicht gute Entwicklungen auf dem Zeitstrahl vor uns geben könnte, die erstrebenswerter sind als die bekannten Dystopien.

Möchten wir beispielsweise die Erde in einen Wüstenplaneten verwandeln und als intergalaktische Spezies auch im Weltraum Kriege führen, um durch interplanetaren Raubbau an anderen Erdkörpern die Mechanismen des Homo Sapiens Mundus zu extrapolieren? Die Frage lasse ich mal so stehen.

AN: Du sammelst Informationen, aus denen du Sichten in die Zukunft herausarbeitest, die du nutzt, um Trends und



Kai Gondlach, © Kai Gondlach

Tendenzen abzuleiten. Da geht es dir wie den guten Science-Fiction-Schreibern. Wie sortierst du jedoch? Die Informationsfluten sind doch gigantisch.

Kai Gondlach: Da stimme ich dir in beiden Befunden zu. Die klassische Antwort wäre: vor allem mithilfe digitaler Technologie. Das täuscht jedoch darüber hinweg, dass natürlich auch Zukunftsforschende keine Allwissenden sind. Doch wir haben immerhin Methoden und Vorgehensweisen (weiter-)entwickelt, die uns dabei helfen, zumindest einen Teil der vergangenen und gegenwärtigen Tendenzen zu erkennen, zu beschreiben und daraus plausible Zukünfte abzuleiten.

Dazu gehören auch datengestützte Verfahren. Sprachmodelle wie ChatGPT nutze ich seit einigen Jahren für Zusammenfassungen der letzten Meldungen, mein Newsfeed ist hochgradig personalisiert, Szenarien simulieren wir seit Jahrzehnten computergestützt, aber auch qualitative Methoden wie Expertenbefragungen oder Szenario-Workshops spielen eine wichtige Rolle. Je nach Adressatenkreis verpacken wir diese Informationen natürlich etwas anders. Auf der Bühne spreche ich eher über im wahrsten Sinne fantastische Entwicklungspfade der Zukünfte, in wissenschaftlichen Aufsätzen halte ich mich an die geltenden Gütekriterien, in Interviews mache ich mir vorher ein Bild der Zielgruppe und überlege, in welcher Lebenswelt das Publikum sich aufhalten könnte.

Man spricht immer nur über kleinteilige Ausschnitte eines gigantischen Mosaiks. Letztlich bleibt aber immer die Frage: Setzt gute Zukunftsforschung voraus, dass ich mit meinen Aussagen über die Zukunft häufig richtig liege oder ist es vielmehr die Hilfestellung in der Gegenwart?

AN: Moralische Vorstellungen, mit denen wir herumlaufen, sind ja Ergebnis unserer Erfahrungswelten und individuellen Geschichten, inklusive der uns beeinflussenden Informationen. Das heißt: Für Menschen in anderen Kulturen, respektive Wesen auf anderen Planeten ist unsere Moral vielleicht völlig amoralisch. Wie weit kannst du dich innerlich von Moral trennen? Hat das in der Zukunftsforschung Sinn? Wenn ja, wie machst du das?

Kai Gondlach: Das ist eine sehr gute und gleichzeitig umstrittene Frage. Ich gehöre einerseits zu denen, die sich öffentlich zu ethischen Themen äußern. Andererseits zähle ich mich auch zum Kreis der amoralischen Zukunftsforschenden, denn wenn ich eine vernünftige, hilfreiche Aussage über plausible Zukünfte treffen möchte, muss ich mich eben von diesem moralischen Tunnelblick trennen, der mich privat natürlich notwendigerweise leitet. Den Krieg in der Ukraine habe ich in meinem Podcast einige Monate vor dessen Beginn »angekündigt«, während ein großer Teil der Öffentlichkeit noch davon ausging, dass man so etwas doch nicht machen könne. Der moralische Blick verschließt oft die Augen vor der Realität, wenngleich er, wie erwähnt, im sozialen Miteinander eine wichtige Funktion innehat.

Wie du schon sagst, andere Menschen, Kulturen, Zivilisationen haben einen anderen Kompass, finden mit Sicherheit die gelebte Praxis bei uns barbarisch. Um ein Beispiel zu nennen: Heute ist es in Deutschland Konsens, dass Frauen an demokratischen Wahlen teilnehmen dürfen oder dass Homosexuelle im Job oder der Schule nicht diskriminiert werden. Das ist aber beides noch gar nicht lange so. Umgekehrt essen Deutsche heutzutage im Durchschnitt rund 70 Kilogramm Fleisch im Jahr. Viele Menschen finden das heute

schon barbarisch. Vielleicht finden »wir« es beispielsweise in 50 Jahren barbarisch, dass im Jahr 2024 Menschen Fahr- und Flugzeuge lenken durften oder dass wir überhaupt neue Ressourcen abgebaut haben, um oft kurzlebige Produkte herzustellen und gegen Geld (wie ineffizient!) einzutauschen.

Der Sinn der Amoralität in der Zukunftsforschung liegt vor allem im beratenden Kontext nahe. Ich muss in der Lage sein, mich in die Situation meines Kunden hineinzuversetzen und gleichzeitig dessen Wettbewerber oder ökologische Faktoren nüchtern einbeziehen. Sonst wäre ich nicht besser als die großen Beratungshäuser, die mit überwiegend vorgefertigten Lösungen kommen oder, noch schlimmer, dem Kunden auf den Leim gehen.

AN: Das Extrapolieren jetziger Krisen in die Zukunft und das Ausmalen, was geschieht, wenn wir diversen Entwicklungen keinen Einhalt gebieten, ist das Grundhandeln der Science-Fiction-Autoren. Auch du bist ein Warnender. Dein Thema ist aber auch KI. Wo sind hier die Stolperfallen? Wo sind kommende Krisen auszumachen, die derzeit – aber dann auch wie – noch zu umschiffen sind?

Kai Gondlach: Der Krisenbegriff ist ja auch wieder herrlich subjektiv. Für viele ist es schon eine Krise, wenn sich der Kinostart von Dune 2 verzögert oder innerorts 30er-Zonen eingeführt werden. Für andere, wenn sie ihr Hab und Gut verloren haben oder sie sehenden Auges erwarten, dass sie die Küstenregion für immer verlassen werden müssen, die seit Generationen die Heimat ihrer Familie war. Gesamtgesellschaftlich wird aus meiner Sicht aber auch vieles zu heiß gekocht, letztlich, weil Medien die neurologischen Fallstricke der Menschen ausnutzen: Empörung statt Information, Angst statt Hoffnung. Das verkauft sich eben besser. Leider erleben wir ja derzeit eine Renaissance des Populismus, gerade weil unsere Gehirne sich nur unwesentlich weiterentwickelt haben in den letzten Jahrhunderttausenden, die Wege, wie Informationen und andere Reize auf uns einprasseln, aber sehr wohl.

Insofern gibt es aus meiner Sicht neben

den bekannten Krisen rund um Kriege, Klimakollaps und KI-Apokalypse, an die ich im Übrigen nicht glaube, vor allem sozialpolitische Gefahren. Geht das Streben nach individueller Nutzenmaximierung so weiter wie in den letzten 30 Jahren, finden wir uns bald in gefestigten neofeudalen Strukturen wieder. De facto besitzt schon heute ein Bruchteil der Gesellschaft mehr als die untere Hälfte und kann damit natürlich ganz anders den politischen Diskurs beeinflussen. Deshalb dienen viele Superreiche – ob das nun reiche Erben, Musikerinnen oder Schauspieler sind, spielt dabei keine Rolle – als moralische Blaupause für das eigene Handeln. Aber so funktioniert eine Gesellschaft nicht, die ja nur funktioniert, weil es eine Arbeitsteilung und wenigstens ein bisschen Solidarität gibt. Das wirft uns zurück in die Logik von antiken Zivilisationen, allerdings mit ganz anderen Ausgangsbedingungen.

AN: Du darfst gern eine Warnung aussprechen, wo du gerade das brennendste Problem als Zukunftsforscher siehst.

Kai Gondlach: Meine Warnung betrifft die Demokratie an sich; mal abgesehen von irren (Möchtegern-)Autokraten rund um den Globus oder im Bundestag birgt selbst das Streben nach einer klimaneutralen Wirtschaft so einige Stolperfallen, die wir uns genau ansehen sollten. Zwar herrscht wissenschaftlich seit mehr als 50 Jahren weitgehend Konsens, dass die Energieerzeugung für eine wachsende Weltbevölkerung aus regenerativen Quellen erfolgen muss, doch ist die Durchsetzung entsprechender Maßnahmen manchmal nur grenzwertig legitimiert. Das war sie zwar damals auch nicht, als einfach Kohle- oder Atomkraftwerke in die Landschaft gezimmert wurden, ohne die Folgekosten für Mensch und Natur einzupreisen, doch die Frage ist ja: Wäre es ethisch vertretbar, dieselben strukturellen Fehler heute zu wiederholen? Noch besser: Wie können wir vernünftige partizipative Verfahren umsetzen, die einigermaßen populismusresistent sind? Oder ist der Zug schon abgefahren?

AN: In der Science-Fiction wird gern das Narrativ der überfüllten Monsterstädte ausgespielt. Nun haben wir mit

Projekten wie NEOM/ The Line, Songdo in Südkorea oder Li Fengs chinesischen City Brains schon umgesetzte und anlaufende Projekte. Was für Geschichten aus den Städten der Zukunft würdest du gern lesen? Bei NEOM fällt das Thema Demokratie jedenfalls völlig heraus.

Kai Gondlach: Um ehrlich zu sein, ticke ich da relativ konservativ mit einer Prise Solarpunk. Natürlich brauchen wir ein paar »moderne« Technologien, um Abläufe besser zu organisieren als heute. Aber zentral ist für mich eher die Frage, wie die Menschen in einer Stadt so leben können, dass es der Mehrheit gut geht. Dazu zähle ich vor allem Grünflächen, Fahrradwege, Begegnungsorte, eine gut organisierte Versorgungsinfrastruktur, solche Dinge. Das Konzept der 15-Minuten-Stadt ist in dem Zusammenhang nichts Neues, aber dank gegenläufiger Interessen in Machtpositionen noch eher selten umgesetzt.

Wenn ich mir etwas mit Zukunftsgeschmack wünschen dürfte, wäre es eine Stadt mit komplett autonom bewirtschafteten, frei und kostenlos zugänglichen Gewächshäusern, in denen synthetisches Fleisch direkt neben dem Salat wächst; das Nutzwasser wird größtenteils wiederverwertet, zum Duschen und für die Klospülung nimmt man kein Trinkwasser mehr, sondern aufbereitetes Regenwasser. Öffentliche Plätze sind nachts gut beleuchtet, um Kriminalität einzudämmen.

Es gibt ein bedingungsvolles Grundeinkommen für alle Bürgerinnen und Bürger der Stadt – Bedingung ist, dass sie sich aktiv am Gemeinwohl beteiligen. Ob sie Müll sammeln, Brutkästen pflegen oder hilfsbedürftige Menschen unterstützen, ist egal. Wohnraum wird kommunal subventioniert, sodass sich alle eine Wohnung leisten können. In Schulen lernen die Kids per KI-optimierter, adaptiver Lernlogik; das Lehrpersonal kümmert sich um die Vertiefung, um intersoziale und intrasoziale Skills sowie den großen Bereich der Kreativität. Der Verkehr ist natürlich komplett autonom und überwiegend durch ÖPNV abgedeckt und in dem Fall auch kostenfrei für die Bürgerinnen und Bürger. Autonome Robotaxis und wenige Flugtaxis sind eher eine Nische für die Elite, die es natürlich immer geben wird. Stichwort Demokratie: Selbstverständlich sind sowohl Belange des öffentlichen Lebens und die Entscheidungsstruktur in Unternehmen, Verwaltung und anderen öffentlichen Einrichtungen viel stärker partizipativ organisiert als heute.

AN: Die Gefahr KI-geführter Kriege der Zukunft ist mit den Händen zu fassen. Wie wirkt sich die Hilflosigkeit breiter Massen der Menschheit gegenüber diesen Entwicklungen psychologisch aus? Welche zukünftigen Tendenzen, die evolutionären Entwicklungen der Spezies Mensch betreffend, sind prognostizierbar?

holistische Stufe entsteht. Sehr vereinfacht ging Graves schon davon aus, dass die Menschen wieder stärkere Kompetenzen in der interpersonellen Kommunikation ausbauen und spirituelle Fähigkeiten entwickeln. Für die Dune-Fans: Das ist sehr nah an den Bene Gesserit.

Zurück in die Gegenwart und den Ausblick auf die nächsten Jahre, nicht Jahrzehnte: Der psychologische Stress ist ein gigantisches Problem, und es wird meines Erachtens viel zu wenig Aufklärungsarbeit in puncto Medienkompetenz betrieben. Das ist die Kehrseite der freiheitlichen Gesellschaft: Man lässt Technologien wie das Internet oder die sogenannten sozialen Medien auf die Menschen los, liefert aber kaum Erklärungen zu Risiken und Nebenwirkungen. Ohne diese Medienkompetenz oder einen gewissen Grad an Factfulness, wie es Hans Rosling et al. nennen, geht man aber schnell unter. Ehrlicherweise ist ein großer Teil des psychischen Stresses daher selbst verschuldet; es gab früher auch schon Tragödien auf der Welt, Hungersnöte, Unterdrückung und all das. Doch es kam nicht bei uns an oder man konnte sich einfacher davor verstecken. Heute brauchen wir stattdessen wieder eine selbstgemachte Resilienz.

Kurz: Mit einer Prognose tue ich mich schwer, hoffe aber auf eine langsam einsetzende Rückbesinnung auf eine gesunde Selbstwahrnehmung und ein ausgewogenes Verhältnis der Nutzung analoger und digitaler Beziehungen. Dafür gibt's Anzeichen in der Generation Z und Alpha, aber mal abwarten.

AN: Letzte Frage, lieber Kai: Wenn du am Bauplan der Menschheit etwas schrauben könntest, wo würdest du weshalb drehen?

Kai Gondlach: 100 Prozent Empathie für alle!

AN: Danke für deine Zeit und deine Antworten, die sich hoffentlich bereichernd auf unser Metier Science-Fiction auswirken.

Kai Gondlach im Netz:
<https://www.kaigondlach.de/>

Future Fiction Magazine – Deutsche Ausgabe

Was ist Future Fiction? Was ist positive SF?

- Entwurf einer möglichen, zukünftigen Gesellschaftsordnung
- realistische Themen aus der nahen Zukunft
- optimistische Beschreibung einer ethisch positiven Gesellschaft
- Aber trotzdem spannend!

Mit Erzählungen und Artikeln deutscher und internationaler Autor*
#futurefiction, #sciencefiction, #positivefuture, #hopepunk

Schickt uns eure Geschichten! mail@futurefiction.de
Mehr unter futurefiction.de

Future Fiction Magazine

WANTED

Kai Gondlach: Ui, da wirfst du am Ende die ganz große Frage auf. Ich mag die Spiral Dynamics nach Clare Graves (eine Theorie über die Entwicklung von Weltanschauungen; Anm. d. Red.) – die geben zwar genauso wenig eine Antwort über die Evolution der Menschheit wie 16personalities (ein Persönlichkeitstest; Anm. d. Red.) über deinen Charakter, aber es ist ein nettes Gedankenspiel. Demnach befinden wir uns gerade im Übergang in ein neues Menschenzeitalter, an dem die

Außergewöhnliche Menschen

von Heiner Wolf

Im 26. Jahrhundert leben 100 Millionen Menschen, verteilt im Sonnensystem, außerhalb der Erde. Die interplanetare Zivilisation ist aus unserer Sicht hypermodern und futuristisch, ausgestattet mit fantastischen Technologien: Metamaterialien, Autofabs, Mikrobot-Schwärmen, Antimaterie, Molekularstrahlendruckern und außerdem Upgrades für Menschen durch Implantate, Gen- und Nanomods. Die Wirtschaft ist durch Bots und weitgehende Automatisierung viel größer als im 21. Jahrhundert. Aber aus der Sicht der extrasolaren Völker, denen die Menschheit begegnet, ist unser Sonnensystem noch unterentwickelt. Als Handelspartner hat das Solsystem wenig zu bieten, denn Rohstoffe gibt es überall, und die solare Technologie ist etwas rückständig im interstellaren Maßstab.

Diese Begegnungen anderer Völker mit der solaren Menschheit erinnern an die historischen Momente von Erstkontakten auf der Erde, doch dieses Mal sind wir die Bewohner der Pazifik-Inseln, die sich der überwältigenden Präsenz anderer galaktischer Völker gegenübersehen. In der irdischen Geschichte ging das meistens nicht gut aus für die Inselvölker. Vor einer ähnlichen Herausforderung stehen nun die Menschen, wenn sie auf weiterentwickelte Aliens treffen. Die Aliens sind nicht böseartig. Auch die Europäer waren meistens nicht böseartig, zumindest nicht absichtlich. Trotzdem war der Kontakt mittelfristig oft fatal.

Eines der Risiken besteht darin, dass die Inselbewohner, hier die Menschen des hypermodernen Solsystems, ihre Heimat ausverkaufen, um sich die großartige Technik der extrasolaren Völker leisten zu können. So wie Inselbewohner in unserer Vergangenheit das Holz ihrer Wälder, ihr Land oder sogar ihre Landsleute verkauft haben, beginnen auch die Menschen des 26. Jahrhunderts, nach und nach das Sonnensystem an die Aliens zu verkaufen. Eine Anwältin erkennt die Gefahr des Ausverkaufs sehr früh und lässt sich im Bildungssystem eines außerirdischen Volks ausbilden, um der Menschheit später mit deren Rechtsmitteln zu helfen.

Die Menschheit ist nicht geeint, wenn sie den Aliens gegenübertritt. Eine Botschafterin ist auch für die solaren Fraktionen verantwortlich, die den Aliens nicht wohlgesonnen sind. Sie muss alles riskieren, um diese weit überlegenen Aliens zu überzeugen, dass nicht alle Menschen böse sind.

Ein Politiker steuert die Unabhängigkeitsbewegungen im Sonnensystem, um den schmalen gewaltfreien Weg zu gehen: von Raumstationen unter irdischer Verwaltung zu einem Sonnensystem souveräner orbitaler Nationen. Er verhindert damit einen interplanetaren Krieg.

Die meisten dieser Herausforderungen lassen sich nicht mit Laserschwertern oder Photonentorpedos bewältigen. Jenseits der traditionellen Vorstellung von Heldentum, die oft kriegerisch oder zumindest mit physischer Stärke verbunden ist, stehen in Zukunft andere Rollen im Mittelpunkt: Unternehmerinnen, Politiker, Botschafterinnen, Anwältin und gelegentlich doch auch manchmal die geschickte militärische Strategin. Sie verteidigen die Menschheit nicht mit Waffen, sondern mit Innovation, Diplomatie und Weitsicht. In einer Ära, in der die Menschheit den Sprung in den Weltraum wagt, stehen außergewöhnliche Menschen an vorderster Front dieser Entwicklung, erst im Sonnensystem und dann zwischen den Sternen. In dieser Serie werden sie vorgestellt.

Link: <https://www.galactic-developments.de/>

TEIL 1

2179 Vincenza Boccaccia

Vincenza Boccaccia (Bild 1): Ingenieurin und Unternehmerin. Sie gründet die erste wirtschaftlich unabhängige Asteroidenbasis und revolutioniert die interplanetare Raumfahrt durch die Entwicklung des Materiestrom-Netzwerks.

Die Asteroidenbasis, bekannt als Stella Servizio Stazione, dient zunächst hauptsächlich als Versorgungsdepot und Reparaturwerkstatt in relativer Nähe zu den Aktivitäten von Prospektoren und Bergbauunternehmen im Asteroidengürtel. Im Laufe der Zeit erweitert die Stazione ihre Kapazitäten. Asteroidenminer müssen

ihre Rohstoffe nicht mehr zur Erde transportieren, sondern können sie bei der Station einlagern, von wo aus sie regelmäßig durch Fracht-Cyclers abgeholt werden. Bald darauf entstehen bei der Station zusätzliche Industriebereiche zur Aufbereitung der Abbauprodukte vor dem Transport zur Erde. Neben technischen Dienstleistungen bietet die Basis auch Einrichtungen für Ruhe und Erholung sowie Freizeit- und Unterhaltungsangebote speziell für Schiffsbesatzungen und Asteroidenminer, die längere Zeit im Weltraum verbringen.

Die Stella Servizio Stazione ist die erste von vielen kommerziellen Asteroidenbasen. Mit der Station demonstriert Boccaccia die wirtschaftliche Tragfähigkeit von Versorgungsknoten in den Asteroiden weit entfernt vom Erde-Mond-Raum. Ihre Beharrlichkeit und Vision inspirieren andere Unternehmen, ihrem Beispiel zu folgen, und beschleunigen die Erschließung des Sonnensystems um Jahrzehnte.

Geboren in einer kleinen Stadt nahe Neapel, Italien, wächst Vincenza in einer Zeit auf, in der sowohl die Wirtschaft als auch die Aktivitäten im erdnahen Raum massiv expandieren. Angetrieben wird die Entwicklung durch den Bau der gigantischen Schattenblenden der Erde und durch die ersten großen rotierenden Zylinderhabitate. Sie schließt ihr Doppelstudium in Astrophysik und Raumfahrttechnik mit 16 ab und promoviert mit 18. Und obwohl im 22. Jahrhundert Schülerinnen und Schüler viel früher die theoretische Ausbildung beenden, um in praktischen Tätigkeiten weiterzulernen, ist sie doch sehr jung als Leiterin eines Ingenieurbüros für Orbitalkonstruktion. Zu Beginn wird sie deshalb nicht ernst genommen und muss sich ihren Platz in der Branche durch jahrelange unbezahlte Tätigkeiten erkämpfen. Sie erlangt schließlich Anerkennung durch ihre Erfolge in Orbitalarchitektur-Wettbewerben und durch viel zitierte wissenschaftliche Artikel und Keynote-Vorträge bei Fachkonferenzen.

Aber Vincenza Boccaccia ist nicht nur brillant, sie hat auch Glück. Bei einer Konferenz lernt sie den CEO von Chandra SpaceWorks kennen, der ihr Konstruktionsbüro für den Bau der Taromka-Raumstation

bei L5 beauftragt. Viele ihrer Geschäftskontakte stammten aus der Zeit des Taromka-Baus. Später verlegt sie ihre Unternehmenszentrale auf diese Raumstation und lernt dort einige Ingenieure kennen, die sie dann auf ihrem Asteroidenabenteuer begleiten. Ohne diese talentierten Leute hätte sie die Stella Servizio Stazione nicht gründen können. Sie begeistert ihre Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter durch Engagement und Tatkraft. Vincenza hat ein sehr persönliches Verhältnis zu Kolleginnen und Angestellten und viele werden zu Freunden.

Vor der Gründung der Stella Servizio Stazione macht sich Boccaccia durch innovative Lösungen bei Bauprojekten im Erdorbit einen Namen. Später gelingt es ihrem Team, die Effizienz von Fusionsfackel-Triebwerken zu steigern. Daraufhin steigt sie in das Asteroiden-Schieber-Geschäft ein und wird mit Ressourcen von künstlichen Erdtrabanten zur Billionärin. Nachdem Vincenza Boccaccia im Asteroiden-Geschäft zu Reichtum gelangt ist, investiert sie ihr gesamtes Vermögen in die Asteroidenbasis Stella Servizio Stazione. Aber es dauert viel länger als erwartet, bis die Station rentabel wird, und während dieser Jahre steht sie mehrfach vor dem finanziellen Abgrund.

Gleichzeitig widmet sie sich mit einem großen Team der Entwicklung der Materiestromtechnologie, einem Projekt, das ebenfalls mehrfach kurz vor dem Scheitern steht. Die Herausforderungen reichen von technischen Schwierigkeiten bis zur

Ungewissheit, wann sich kommerzieller Erfolg und Kundenakzeptanz einstellen werden. Die Entwicklung des Materiestroms zur Flugzeit-Betankung von Schiffen auf langen Missionen ist Boccaccias bedeutendster technologischer Beitrag. Ihr Materiestrom-Netzwerk revolutioniert die interplanetare Raumfahrt und verkürzt die Reisezeiten in den Asteroidengürtel und ins äußere System erheblich.

Boccaccias Lebensziel ist es, die Besiedlung des Sonnensystems voranzutreiben und den Grundstein für eine interplanetare Zivilisation zu legen. Dieses ambitionierte Vorhaben lässt ihr wenig Zeit für anderes. Im Gegensatz zu vielen anderen prominenten Technologiepersönlichkeiten, die glauben, dass ihre Bekanntheit sie verpflichtet, zu politischen Themen Stellung zu nehmen, hat Boccaccia nie das Gefühl, dass ihre besonderen technischen Fähigkeiten sie auch in gesellschaftlichen und politischen Diskussionen unverzichtbar machen. Daher bleibt sie in den Medien eine eher zurückhaltende Figur, und über ihr Privatleben ist nur wenig bekannt. Es wird jedoch spekuliert, dass das romantische VR-Drama »Kreuzende Sternenpfade« ihres Freundes Chinwe Okafor auf Boccaccias Erlebnissen während der Zeit auf der Taromka-Station basiert.

In einem Interview verriet sie, dass sie schon als Kind »Tech-Idole« hatte: Margaret Hamilton, die im 20. Jahrhundert als leitende Softwareingenieurin bei der NASA wesentlich dazu beitrug, dass Softwareentwicklung eine ernst zu nehmende

Ingenieursdisziplin wurde. Zaza Wachtang, die im 21. Jahrhundert während des Crashes mit dem IT-Zentrum ROBOit Hardware und Software rettete und so zur Überwindung der Krise beitrug. Und im 22. Jahrhundert Kuki Nguya, die als technische Leiterin des SCALE-Projekts maßgeblich an der Errichtung von Schattenblenden zur Senkung der globalen Erdtemperatur beteiligt war. Drei Frauen, die in Führungspositionen Außergewöhnliches leisteten und dabei auch immer selbst an der Spitze der technischen Entwicklung aktiv waren.

Vincenza Boccaccias Einfluss und Vermächtnis reichen weit über ihre technologischen Errungenschaften hinaus. Sie bleibt eine prägende Figur in der Geschichte der interplanetaren Raumfahrt.

2197 Loung und Sochua Sirivansa

Loung und Sochua Sirivansa (Bild 2) führen den Aufstand in einer lunaren Strafkolonie an. Sie verhindern, dass andere Aufständische Atomwaffen gegen die Erde einsetzen und erreichen trotzdem die Unabhängigkeit für ihre Mondbasis.

Die Sirivansa-Zwillinge, Loung und Sochua, werden in den späten 2170er Jahren in den Slums von London geboren – einer Stadt, die Ende des 22. Jahrhunderts weit entfernt von ihrem einstigen Glanz und Wohlstand ist. Beide sind technisch sehr begabt und fallen früh in den Beurteilungen ihres Auto-Tutors auf. Sie erhalten deshalb kybernetische Edu-Upgrades und seltene Stipendien für Individualunterricht mit einem menschlichen Lehrer. Verschiedene Erlebnisse führen sie dann in unterschiedliche Richtungen.

Loung Sirivansa lernt Bioingenieurwesen mit dem Ziel, Industrieanlagen sicherer zu machen. Schnell jedoch wird sie desillusioniert durch die Inaktivität der von ihr beratenen Unternehmen. Sie wird Ökoaktivistin und nutzt ihre Fähigkeiten, um Schwachstellen in Sicherheitssystemen zu identifizieren und auszunutzen. Ihre Aktionen sind sorgfältig geplant, um materiellen Schaden zu verursachen, ohne dabei Menschenleben zu gefährden. Trotz ihrer Vorsicht wird Loung schließlich durch den Verrat eines Mitstreiters gefasst



Bild 1: Vincenza Boccaccia bei einem ihrer Materiestromprojektoren im Asteroidengürtel.

und zu einer Haftstrafe verurteilt. Aufgrund ihrer Ingenieursausbildung wird ihr eine strafverkürzende Stationierung auf dem Mond angeboten.

Sochua Sirivansa spezialisiert sich auf IT-Archäologie mit dem Schwerpunkt auf Sicherheitslücken in Softwarealtbeständen. Ihre Expertise ermöglicht es ihr, in die Netzwerke multinationaler Konzerne einzudringen, die durch ihre Geschäftspraktiken zur Verarmung und Marginalisierung der Bevölkerung Londons beitragen. In medienwirksamen Aktionen weist sie auf die Missstände hin und wird wegen Info-Terrorismus zu einer Haftstrafe verurteilt. Als Softwareingenieurin bekommt auch sie die Mond-Option.

So gelangen beide unabhängig voneinander auf den Mond. Sie arbeiten als Ingenieurinnen in verschiedenen Strafkolonien im gleichen Lavatunnel, haben aber keinen Kontakt, bis ein Unglück passiert. Im Gegensatz zu den meisten unterirdisch angelegten Mondsiedlungen ähneln die Habitate in Lavatunneln eher den dünnen Druckzylindern von Raumstationen. Der Lavatunnel schützt sie vor Strahlung und Mikrometeoriten – normalerweise. Aber ihr Lavatunnel stürzt ein und begräbt große Teile der Habitate unter Schutt. Viele Module werden beschädigt, einige sind zerstört, nicht überall schließen die Notfallschotts. Viele Überlebende sind in Rettungskapseln eingeschlossen, manche in Raumanzügen oder in Modulen ohne Luftversorgung. Bei den Rettungsversuchen mischen sich die Besatzungen der

beiden Siedlungen; Gefangene und Aufsichtspersonal arbeiten zusammen, und plötzlich stehen Loung und Sochua einander gegenüber. Beide sind unverletzt. Sie fallen sich in die Arme – und machen sich dann zusammen an die Rettungsarbeiten.

Schnell wird klar, dass die meisten Verluste durch die Missachtung von Sicherheitsvorschriften verursacht wurden: verklemmte Nottüren, Notfallkapseln ohne Sauerstoffversorgung, fehlerhafte Schnellanzüge und fehlende Notrufschalter fordern sehr viele Opfer. Die Strafgefangenen, die sich schon lange über schlechte Arbeitsbedingungen beschwert hatten, sind wütend. Einige benutzen Bergungsausrüstung, um die gut gesicherten, aber unbewachten Waffenschänke des Sicherheitspersonals aufzubrechen.

Loung und Sochua sind mit dabei. Sie haben einen Verbündeten: Thanasin Komkrit, den Sicherheitschef einer der Stationen. Komkrit ist es, der ihnen die Waffenschränke zeigt, und er weiß außerdem von einem Konvoi, der nukleare Minen transportiert. Die Sprengsätze sind dafür vorgesehen, unter der Mondoberfläche künstliche Hohlräume zu schaffen, ähnlich den natürlich entstandenen Lavatunneln. Wie viele der unregulierten kommerziellen Operationen ist der Konvoi schlecht gesichert. Komkrit und einige Gefangene kapern die Atomminen.

Mit ihrem nuklearen Druckmittel können die Strafgefangenen jetzt hoffen, dass sie ernst genommen werden. Und so eskaliert der Aufruhr zum Aufstand, noch während

die Aufräumarbeiten laufen. Bewaffnete Gefangene fahren mit Oberflächenkrabblern und Transportfahrzeugen zu anderen Strafkolonien. Die Wege sind nicht sehr weit, weil sich viele Stationen am Südpol des Mondes befinden. Auf Angreifer von außen sind deren Wachleute nicht vorbereitet. Sie werden schnell überrumpelt. Der Aufstand weitet sich aus. Die Rebellen erobern einen Frachtbeschleuniger, den Shackleton-Shoemaker-Raumhafen und eine große zivile Mondstation. Dorthin bringen sie die Nuklearsprengköpfe.

Unter den Rebellen herrscht Uneinigkeit darüber, wie die Nuklearwaffen benutzt werden sollen. Die radikale Fraktion möchte sie gegen die Erde einsetzen, um die Ernsthaftigkeit ihrer Forderungen zu unterstreichen. Zu den Radikalen gehört auch Komkrit. In diesem Streit verhalten sich Loung Sirivansa und Komkrit, als ob zwischen ihnen schon länger eine sehr persönliche Beziehung besteht. Dann überschlagen sich die Ereignisse: Truppen von der Erde greifen die besetzten Mondstationen an. Im entstehenden Chaos organisiert Sochua die Verteidigung, während Loung die Atomwaffen heimlich von der Mondbasis wegbringt. Dabei wird sie von Komkrit und einigen Radikalen überrascht. Loung Sirivansa kann in letzter Sekunde verhindern, dass die Atombomben wieder gestohlen werden. Sie tötet Komkrit und opfert dann ihr eigenes Leben um sicherzustellen, dass die Bomben nicht gegen die Erde eingesetzt werden können. Sie rettet damit vermutlich vielen Menschen auf der Erde das Leben.

Die Raumländetruppen der Erde schlagen den Aufstand nieder. Sie nehmen alle Mondbasen der Rebellen ein, bis auf die eine, wo man die Atomwaffen vermutet. Diese wird später zum ersten unabhängigen Nationalstaat auf dem Mond, und Sochua Sirivansa wird die erste Ko-Konsulin der neuen Mondnation.

Für eine Zeit, in der fast alles aufgezeichnet wird, weiß man erstaunlich wenig darüber, was wirklich zwischen Komkrit und den Sirivansa-Schwestern geschah. Die dramatischen Ereignisse während des Gefangenenaufstands werden später Gegenstand von Medieninhalten, in denen viel über die persönlichen



Bild 2: Die Sirivansa-Schwestern und ihr Verbündeter, der in der Krise zum Gegner wird.

Beziehungen spekuliert wird. Unter den Bedingungen einer Strafkolonie auf dem Mond ist es fast unmöglich, dass die Beziehung zwischen einer Gefangenen und dem Leiter der Sicherheit gleichberechtigt war. Hat Loung Sirivansa tatsächlich ihren Liebhaber getötet? Oder war auch Rache ein Motiv? Manche Medien spekulieren sogar, dass es während der Gefangenenzzeit eine moralisch fragwürdige Beziehung mit Loung gab, die mit dem Aufstand endete; dass sich während des Aufstands dann eine freiwillige Beziehung zwischen ihrer Schwester und Komkrit entwickelte und dieser Wechsel mit all seinen emotionalen Folgen die Diskussion um die Atombomben zusätzlich belastete. Und dann gibt es noch die Interpretation, dass dieser Beziehungswechsel stattgefunden hat, Loung unglücklich war, dass ihre Schwester sich auf den Mann einließ, der sie ausgenutzt hatte, die Schwestern dann während der Verteidigung gegen die Erd-Truppen die Rollen tauschten, um durch die Verwirrung ein Überraschungsmoment auf ihrer Seite zu haben, und Sochua trotz ihrer neuen echten Beziehung mit Komkrit diesen töten musste, um die Bomben zu sichern, wobei gleichzeitig auch Rache für den vorangegangenen Missbrauch ihrer Schwester ein Motiv war. Einige Anzeichen sprechen für diese These. Danach wäre am Ende Loung Sirivansa unter dem Namen ihrer Schwester Ko-Konsulin der neuen Mondnation geworden.

2205 Alexander Ivanov und Callie Yuen

Alexander Ivanov und Callie Yuen (Bild 3): Ihrer gemeinsamen Strategie ist es zu verdanken, dass die Unabhängigkeitsbewegung von Raumstationen, Asteroidenbasen und interplanetaren Unternehmen im frühen 23. Jahrhundert friedlich verläuft.

Ende des 22. Jahrhunderts nimmt der Verkehr zwischen dem Erde-Mond-Raum, den Marsmonden und dem Asteroidengürtel stark zu. Millionen Prospektordrohnen sind im Asteroidengürtel unterwegs und Asteroidenminer beginnen, sowohl die großen wissenschaftlichen Instrumente im Gürtel als auch den Erde-Mond-Raum zu beliefern. Dazu kommen die ersten Sonnenkraftwerke in engen Solarorbits, die Energie zur Erde und sogar zu den Asteroiden schicken. Diese Raumstationen und Infrastruktureinrichtungen sind die Keimzellen einer interplanetaren Zivilisation. Sie sind schon wirtschaftlich selbstständig, auch wenn noch einige Luxusgüter, Spezialausrüstungen und Lebensmittel von der Erde importiert werden müssen.

Das frühe 23. Jahrhundert ist eine Zeit der Expansion im Orbit und im inneren Sonnensystem. Dieses Wachstum gibt den orbitalen Unternehmen das Selbstbewusstsein, sich politisch von der Erde zu lösen. Dies kommt für die Regierungen der Erde überraschend. Nach dem mehrfach geänderten Weltraumvertrag wird das Sonnensystem außerhalb der Erde wie die Antarktis wissenschaftlich und wirtschaft-

lich genutzt, aber keine Nation kann Himmelskörper für sich beanspruchen. Es wird erwartet, dass irgendwann – nach dem Vorbild des Antarktisvertrags – Gebiete zwischen Völkern und Unternehmen der Erde aufgeteilt werden. Bis dahin können alle den Weltraum unbeschränkt nutzen.

Die plötzlichen Unabhängigkeitserklärungen der orbitalen Unternehmen durchkreuzen diesen Plan und drohen, der Völkergemeinschaft der Erde die Hoheit über das Sonnensystem zu entreißen. Die Nationen der Erde sind nicht bereit, ihre angenommene Souveränität über das Sonnensystem einfach aufzugeben. Deshalb schickt die Erde die Space Patrol, den Weltraumarm des Friedenscorps, in den Asteroidengürtel, um die Unabhängigkeitsbewegung einzudämmen.

Die Zeichen deuten auf einen interplanetaren Krieg hin: auf der einen Seite die Space Patrol, eigentlich eine Polizei- und Schutztruppe für den erdnahen Raum, aber für diesen Auftrag ausgestattet mit nuklearen Waffen. Auf der anderen Seite kommerzielle Unternehmen im Asteroidengürtel mit unzähligen autonomen Sonden, die Asteroiden analysieren und dafür sowohl kinetische Impaktoren als auch chemische Sprengsätze benutzen. Dazu kommen industrielle Bergbauschiffe und Makrodrohnen, die sogar Nuklearsprengsätze mitführen, um Teile von Geröllhaufen-Asteroiden zu festen Schalen zu verschmelzen. Aus Sicherheitsgründen werden sowohl Analyse- als auch Abbausprengungen aus der Ferne ausgelöst. Zusammen mit den dafür eingesetzten Trägersystemen stellt dies im Grunde eine einsatzbereite Sammlung von konventionellen und atomaren Raketen dar.

Daraus entsteht eine Pattsituation: die Unabhängigkeitsbewegung will die Erdflotte nicht angreifen, und die Space Patrol kann die mobilen, weit verteilten und wehrhaften Asteroidenminer nicht entscheidend treffen. Gleichzeitig steht auch eine unausgesprochene Drohung mit Atomwaffen gegen die Erde im Raum.

Dann erklärt auch Helios One Solar Power, das sonnennahe Solarkraftwerk von Alexander Ivanov, die Unabhängigkeit. Helios One erzeugt Energie, die per Mikrowelle, Laser oder Spiegel über weite Ent-



Bild 3: Callie Yuen beim Besuch der dispersionsarmen fraktalen Spiegelsysteme von Helios One in einem engen Sonnenorbit.

fernungen geschickt wird, um Raumschiffe anzutreiben oder Industrieanlagen zu versorgen. Auch Helios One könnte mit seinen Mitteln der Erde und ihrer orbitalen Infrastruktur schweren Schaden zufügen. Die Space Patrol, die das verhindern könnte, ist viele hundert Millionen Kilometer entfernt in den Asteroiden gebunden.

Callie Yuen, der Geschäftsführerin des Asteroidenminers Vortex Prime, ist es zu verdanken, dass es doch eine friedliche Einigung gibt. Yuen ist eine erfahrene Diplomatin und eine charismatische Führungspersönlichkeit. Yuen ist überzeugt, dass unabhängige Raumstationen nur in einem friedlichen Umfeld gedeihen können, wozu ein gerechter Ausgleich zwischen den Interessen der Erde und denen der interplanetaren Außenposten gehört. Die Erde sichert sich den Anspruch auf die inneren Planeten Merkur, Venus, Erde und Mond. Dafür werden die interplanetaren Raumstationen selbstständig. Sie erhalten die Souveränität über das mittlere System, während das äußere System für eine zukünftige gemeinsame Entwicklung reserviert wird.

Callie Yuen von Vortex Prime und Alexander Ivanov von Helios One hatten den gesamten Prozess von langer Hand geplant und orchestriert. Jeder Schritt war eine Eskalation des vorangegangenen, um den schmalen gewaltfreien Weg zu gehen von Raumstationen unter der Verwaltung der irdischen Staaten zu einem Sonnensystem, aufgeteilt unter souveränen orbitalen Konzernnationen. Dafür hatten sie

schon vor Jahren mit anderen großen interplanetaren Dienstleistern ein Bündnis geschlossen, eine Liga freier Raumstationen, Asteroidenbasen und interplanetarer Infrastruktureinrichtungen.

Ivanov gilt als der Gründervater dieser Allianz interplanetarer Nationen, die die Politik des Sonnensystems für ein Jahrhundert dominieren wird, und Callie Yuen wird ihre erste Präsidentin.

2222 Priya Nair

Priya Nair (Bild 4) überzeugt ihre Verteidigungs-KI mit einem gewagten Manöver, die Bedrohung durch Piraten ernst zu nehmen. Das zwingt die Piraten, ihre Vorgehensweise zu offenbaren. Nach einer langen Zeit, in der Frachter auf Asteroidenrouten ohne Hinweise und ohne Nachricht vom Radar verschwanden, können sich interplanetare Frachter nun schützen. Dank Nairs schnellem Handeln wird das Piratenproblem des 23. Jahrhunderts gelöst.

Kapitänin Priya Nair: 52 Jahre, hat einen Master-Abschluss in Schiffsführung und -betrieb vom Thiruvananthapuram Weltrauminstitut, Kerala. Bevor sie zum Gürtel wechselte, hatte sie mehrere erfolgreiche Missionen für irdische Raumfahrtbehörden geleitet. Sie spricht fließend Malayalam und Englisch und hat zusätzlich Mandarin gelernt, um sich ohne automatische Übersetzer mit dem Personal anderer Raumfahrtbehörden unterhalten zu können. Nairs Ausbildung in den klassischen keralischen Tanzformen hat ihr ein Gefühl

für Rhythmus und ein Bewusstsein für ihren Körper vermittelt, was in der Schwerelosigkeit des Weltraums sehr nützlich ist. Sie praktiziert OG-Yoga, um trotz der Strapazen der Raumfahrt ihre körperliche und geistige Fitness zu erhalten.

Nair kommandiert den Langstreckenfrachter LRV Void Wanderer auf dem Weg vom Marsorbit zum trojanischen Asteroiden 911 Agamemnon. Die Frachtcontainer enthalten wertvolle High-Tech-Metamaterialien, Filamente und Komponenten für die Autofabs der Bergbaubetriebe auf Agamemnon. Während das Schiff gerade dabei ist, in die Materiestromspur einzutreten, um im Flug aufzutanken, wird es von Piraten angegriffen. In den Weiten des Alls sollten Piraten eigentlich wenig Chancen haben, zivilen Schiffen aufzulauern, aber die Materiestromversorgungskorridore zwingen Frachter auf bekannte Routen. Obwohl die Korridore sich ständig mit der orbitalen Dynamik ändern, können Piraten die Kurse mit genügend Insiderwissen trotzdem bestimmen.

Es geht vordergründig um den Diebstahl der Frachtgüter und der Raumschiffe. Aber der Betrieb von militärisch ausgerüsteten Raumschiffen im Asteroidengürtel ist sehr teuer. Die Beute rechtfertigt kaum die dafür notwendigen Investitionen. Die enormen Mittel, die in die Infrastruktur der Piraten, einschließlich geheimer Stützpunkte, investiert werden, lassen vermuten, dass es bei der Piraterie nicht nur um finanzielle Interessen geht. Sie ist Teil eines Wirtschaftskriegs zwischen irdischen und orbitalen Megakonzerne. Im Orbit sind die Auswirkungen der Piraterie deutlich spürbar: Der interplanetare Handel schrumpft. Interplanetare Organisationen geraten in wirtschaftliche Schwierigkeiten. Und mit der ökonomischen Selbstständigkeit gerät schnell auch die gerade erst gewonnene politische Unabhängigkeit in Gefahr. Die Piraterie ist ein Angriff auf die Unabhängigkeit der Liga freier Raumstationen im Sonnensystem.

Lange Zeit verschwinden immer wieder interplanetare Frachter spurlos. Erst vermutet man technische Probleme oder Meteoritenschäden. Aber als sich die Vorfälle häufen, stattet man zivile Frachtschiffe mit automatischen Verteidigungsanlagen



Bild 4: Priya Nair im Cockpit ihres interplanetaren Frachters.

aus. Eine KI kontrolliert diese Abwehrmittel, um zu verhindern, dass sie missbraucht werden. Aber diese KIs werden schon beim Hersteller so manipuliert, dass sie bestimmte Bedrohungslagen unterschätzen. Die Unterstützer der Piraten finanzieren nicht nur die Ausrüstung der Piratenschiffe und ihren Betrieb, sondern sie versorgen die Piraten auch mit Insiderinformationen. Die KI-gesteuerten Verteidigungsanlagen privater Schiffe sind damit wirkungslos.

Als der Frachter unter dem Kommando von Priya Nair von Piraten bedroht wird, handelt sie sehr schnell. Sie stellt fest, dass ihre Abwehr-KI die Bedrohung ignoriert und vermutet eine Manipulation. Innerhalb von Sekunden startet sie einige

Relaisdrohnen, um alle Kommunikation weiterverbreiten zu können, selbst wenn die Sender ihres Schiffs gestört werden. Dann widersetzt sich Nair zum Schein den Anweisungen der Piraten und verleitet diese dazu, eine Rakete nahe bei Nairs Schiff explodieren lassen, um den Anordnungen Nachdruck zu verleihen. Dadurch wird die Abwehr-KI entgegen der Erwartung der Piraten doch aktiv. Die Piraten müssen deshalb die Abwehr-KI aus der Entfernung abschalten, indem sie Schadsoftware über die Wartungsschnittstellen des Schiffsbetriebssystems einschleusen. Damit offenbaren die Piraten, dass sie sehr hochentwickelte Hacking-Techniken benutzen, um die Abwehr-KIs zu deaktivieren, was

wiederum zur Erkenntnis führt, dass die Abwehr-KIs schon bei der Herstellung manipuliert werden; eine entscheidende Information, mit der das Piratenproblem schließlich gelöst werden kann.

Ohne Priya Nairs schnelle Reaktion wäre dieser Wirtschaftskrieg gegen die jungen interplanetaren Nationen vermutlich erfolgreich gewesen. Nair und ihren zwei Besatzungskollegen helfen die so gewonnenen Erkenntnisse allerdings nicht mehr. Ihr Frachter verschwindet spurlos. Aber der Rest des Sonnensystems kennt nun die Vorgehensweise der Piraten und kann sich dagegen wappnen. ■

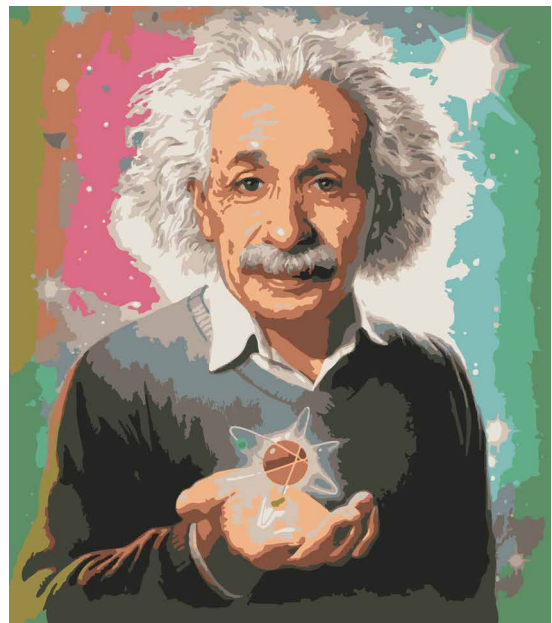
EINSTEIN RELATIV LYRISCH

VON RAINER KIRMSE

NEWTONS GESETZE SIND PHÄNOMENAL,
EINSTEIN MODERNISIERTE SIE GENIAL.

ZEIT IST RELATIV,
MAN HAT SIE LEIDER NIE.
EINSTEIN FORSCHTE INTENSIV,
OFFENBARE SEIN GENIE:
KONSTANT BEWEGT SICH DAS LICHT,
SCHNELLER GEHT ES NUMMAL NICHT.
EIN WEITERES RESULTAT: $E = M C^2$
ER BRACHTE DIE RAUMZEIT INS SPIEL,
EINE FELDGLEICHUNG WAR DAS ZIEL.
MASSE KRÜMMT UMGEBENDEN RAUM –
REVOLUTIONÄRES WAR GEDACHT,
WISSENSCHAFT VORANGEBRACHT.

EINSTEINS GENIALE GEDANKEN
BRACHTEN DAS WELTBILD INS WANKEN.
SEINE RELATIVITÄTSTHEORIE,
SPEZIELL WIE ALLGEMEIN, EIN MEILENSTEIN
DAZU TRAT ER STETS FÜR DEN FRIEDEN EIN.



Rainer Kirmse wohnt im thüringischen Altenburg. Er hat an der Bergakademie Freiberg Metallogie studiert. Astronomie ist eines seiner Hobbies, wie auch Geschichte, Sport und Musik u. v. m. Daneben schreibt er ab und zu ein Gedicht.

Seine Gedichte wurde schon in verschiedenen Medien veröffentlicht, wie z.B. auf Seiten des Weltraum-Ateliers (<https://apollo-13.eu/>), des Astronomisches Zentrum Gera e.V. (<https://www.astronomisches-zentrum-gera.de/>) oder auch der Stadtreaktion Heidelberg (<https://www.die-stadtreaktion.de/>), und natürlich bei Facebook.

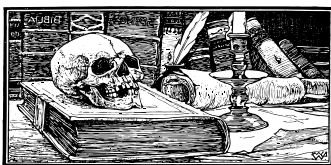
Fansein-Kolumne: Märchen - eine unerschöpfliche Quelle

von Michael Baumgartner

Vom Ursprung

Das Schöne an diesem Thema ist, man kann damit tief in die Vergangenheit eintauchen und mit dem Uranfang beginnen, mit dem Anfang des Erzählens überhaupt. Als unsere Vorfahren sich um Lagerfeuer geschart und sich Geschichten erzählt haben. Darin kamen göttliche oder dämonische Wesen vor, das Magische und Wunderbare war ganz selbstverständlich Bestandteil der Erzählung. Der Kosmos war belebt, und durch die Erzählung wurde all das Unverständliche oder Gefährliche in der Welt sinnvoll und beherrschbar. Naturgesetze gab es nicht, nur Absichten und Handlungen von übernatürlichen Wesen. Im Laufe der Zeit veränderte sich die Welt, und aus den Mythen aus uralten Zeiten wurden Märchen, ein Widerschein der mythischen Anfänge. Die Formen der Literatur wurden reichhaltiger, es gab auch welche, die früh schriftlich festgehalten worden sind, auch wenn sie als Vortrag vermittelt worden sind. Zuerst wurden die Menschen in unseren Breiten Christen, dann lernten sie lesen und schreiben.

Doch noch heute werden Märchen vorgelesen, und zwar meistens Kindern, die selbst noch nicht lesen können. Die Frühzeit der Menschheit wird sozusagen in der Frühzeit von Individuen immer wieder spürbar. Beide in eins zu setzen, würde zu weit gehen. Aber im Märchen zeigt sich die Essenz des Erzählens. Die folgt einer inneren psychischen Folgerichtigkeit jenseits (oder besser diesseits, weil älter) von Wahrscheinlichkeit und Realismus. Sprich also, die äußerliche Wirklichkeit spielt im ursprünglichen Erzählen die zweite Geige, wichtiger ist (für das Märchen) die innere



seelische Wirklichkeit, in der die äußere Wirklichkeit reflektiert wird.

Das Wunderbare

Das Wunderbare hat aber seither seinen Siegeszug angetreten, auch wenn es aus »ernsthafter«, also realistischer Literatur verbannt wurde. In Märchen, die man Kindern vorlesen wollte, da hat diese Spielart des Fantastischen immer ein Refugium über Jahrhunderte gehabt. Die Märchen waren auch die Referenz, als im 18. Jahrhundert das Wunderbare in der Gattung der sogenannten Kunstmärchen von Autoren aufgegriffen wurde. Feen besuchten da die Menschenwelt, Zauberei als rein literarisches Phänomen – es ist ja ein Märchen – hatte seine Legitimation. Das diente aber durchaus erzieherisch-moralischen Absichten. Die Romantiker stürzten sich natürlich auf das Märchen und das Wunderbare. Sie entdeckten auch das satirische Subversive wie Ludwig Tiecks »Der gestiefelte Kater« oder »Klein Zaches, genannt Zinnober« von E.T.A. Hoffmann. Später, im Realismus, ging es weiter mit »Spiegel, das Kätzchen« von Gottfried Keller. Der berühmteste Kunstmärchen-Autor ist aber Hans-Christian Andersen. Dessen Figuren sind auch nicht mehr aus dem kulturellen Gedächtnis wegzudenken.

Und zweifellos stand das Märchen auch Pate für das neue populäre Unterhaltungsgenre Fantasy. Über Vermittlung von Autoren wie George McDonald oder William Morrison, die um 1900 aktiv waren und als Vorläufer gelten. Die Märchen spiegelten eine vorindustrielle mittelalterlich entrückte Welt, in der Menschen ihre Bestimmung und ihr Glück suchen, so auch in den Romanen dieser beiden Autoren. Auch der »Herr der Ringe« gilt vielen noch als Märchenroman. Was ja auch stimmt, und J. R. R. Tolkien hätte ihnen da nicht widersprochen.

Es gilt für Märchen wie für Fantasy-Romane, dass sie rein fiktionale Welten aufbauen und in ihnen Geschichten erzählen. Das ist der Leserschaft von vornherein klar. Die Tradition des Märchens hat so auch der Fantasy zu ihrer Entfaltung geholfen, sodass sie sich in alle Richtungen ausbreiten konnte, in den Weltraum (siehe Star Wars) in die ursprünglichen Gefilde

des Unheimlichen (Dark Fantasy) oder die des modernen Lebens (Urban Fantasy).

Märchenmotive gehören zum Substrat des gesamten kulturellen Lebens, denn aus ihnen kann man sinnvoll schöpfen und so anspielen, dass es jederzeit verständlich ist.

Die Grimmigen

Keine Märchen sind auf der Welt bekannter als die Grimmschen Hausmärchen. Es sind schon ganze Bibliotheken gefüllt worden, so sehr wurden sie von der Literaturwissenschaft, der Psychologie und der Philosophie allgemein gedeutet. Der Anteil der Märchen sammelnden Brüder ist eines der großen Themen dieser Bibliothek, denn sie haben die Märchen aus der mündlichen Erzähltradition herausgeholt und endgültig in der schriftlichen Welt fixiert, aber auch die regional begrenzten Fassungen zum anerkannten Kulturgut erhoben. Die Ironie der Geschichte wollte es so, dass diese mit ihrer »nationalen Aufgabe« letztlich nur den Grenzen überschreitenden Charakter dieser Erzählgattung verdeutlichten, denn die Erzählerinnen hatten größtenteils hugenottische, also französische Wurzeln, die Märchen reisten als kulturelles Gepäck mit. Aber das konnten und wollten die Grimms damals nicht erkennen. Es gibt viele unterschiedliche Ausgaben dieser Märchensammlung, und sie wurde in alle größeren Sprachen übersetzt. Die Japaner kennen sie fast genauso gut wie wir hier in Deutschland.

Den Lesenden muss ich die Märchen und ihr Personal nicht vorstellen, jeder kennt sicher den Wolf und die sieben Geißlein, Schneewittchen und Frau Holle. Ich hoffe, dass sie euch wie mir als Kind vorgelesen wurden. Ja, daran kann ich mich noch schwach erinnern. Das Buch, aus dem mir vorgelesen wurde, gibt es heute noch.

Sie wurden immer wieder aufgegriffen und neu erzählt, ob im Büokratiedeutsch oder in der Jugendsprache der Zeit. Man kann alles mit ihnen machen, auch mit ihnen ganz andere, gar nicht märchenhafte Geschichten erzählen. Das ist alles erlaubt, auch wenn ein Märchenmotiv manchem fragwürdigen Produkt eine Art Adelsbrief ausstellen scheint. Die Märchen sind eine Folie für Fantasien aller Art, meistens für

bildliche. Erst vor Kurzem habe ich zwei Versionen von Schneewittchen in der Facebook-Gruppe »Pulp, Comic- und Posterart« gesehen. Einmal war Schneewittchen böse, sprich Täterin, denn sie steht finster triumphierend da, inmitten von toten oder erledigt wirkenden Zwergen. Im anderen Bild liegt sie gefesselt im Negligé im Vordergrund, während im Hintergrund die gar nicht drollig aussehenden sieben Zwerge so auf sie herunter starren, dass man Schlimmes ahnt.

Zum Glück kann das dem Märchen nichts anhaben und es gibt auch keine Urheberrechte. Man stelle sich nur vor, man müsste bei der Verwendung von Schneewittchen und den sieben Zwergen Lizenzgebühren zahlen!

Rotkäppchen

Eines dieser Grimmschen Märchen ist das vom Rotkäppchen, und es ist eines der Bekanntesten. Rotkäppchen ist in mein Leben zurückgekehrt, da war ich längst schon erwachsen und ernüchert vom Lauf der Welt. Ich machte eine Ausbildung zum Bibliothekar, und da wurde auch eine Art Seminar über Märchen abgehalten. Daran nahm ich teil. Ich referierte über Rotkäppchen, und seither sammle ich Rotkäppchen-Bilder im Internet und habe mich damals auch noch nach literarischen Texten, die das Märchen in irgendeine Weise aufgriffen, umgeschaut. Und ich habe natürlich auch Filme gesucht und angeschaut. »Red Rotten Riding Hood« befindet sich jedoch immer noch ungesehen in meiner DVD-Sammlung ... Ich könnte mich fast als Rotkäppchen-Experten bezeichnen, ich habe Hans Ritz, dem Rotkäppchen-Experten schlechthin, einiges Material zugeschickt. Unter anderem habe ich ihm ein Foto von einem Wandgemälde im Großelternhaus geschickt, das die Begegnung zwischen Rotkäppchen und dem Wolf zeigt. Künstler unbekannt, aber irgendwie singulär.

Aber vor allem habe ich selbst Rotkäppchen-Versionen geschrieben. Drei sind es an der Zahl. Das eine war eine SF-Version, die ich mal für einen Kurzgeschichten-Wettbewerb des SFCBW geschrieben habe. Diese Geschichte finde ich gar nicht schlecht, allerdings habe ich sie nie wieder

publiziert. Eine andere ist eher eine erotische Version und die dritte eine Travestie auf den Cthulhu-Mythos, die auch recht spaßig ist. Ja, ich habe mich auch als Märchenautor in anderer Weise versucht, es hat sich einfach so ergeben. Doch Märchen habe ich seit damals nicht mehr gelesen. Ich neige dann doch zum Realismus, auch wenn Märchenmotive auf mich einen großen Reiz ausüben.

Disney und seine Konkurrenten

Disney ist der größte kulturelle Staubsauger und Durchlauferhitzer. Märchen, Sagen und einprägsame Geschichten aus aller Welt werden bei Disney zu Erfolgen an der Kinokasse. Das können antike Helden wie Herkules oder romantische Märchen des oben schon erwähnten Hans-Christian Andersen sein. Trickfilm und Märchen, das passt sehr gut zueinander. Wem also die (Grimmschen) Märchen nicht vorgelesen worden sind, der hat sie vermutlich als Trickfilm oder in der Disney-Version eingeflüßt bekommen.

Aber nicht nur Disney ist groß darin, auch der Konkurrent Dreamworks mit seinem »Shrek«-Universum lebt von der europäischen Märchenwelt. Es spielt mit den Figuren und ist dabei sehr humorvoll und manchmal auch grimmig. Ich mochte alle Filme, auch die mit dem gestiefelten Kater.

1001 Nacht

Bisher hatte ich allein den abendländischen Kulturkreis im Blick. Doch es gibt in jeder Kultur Märchen und die wurden auch gesammelt. Gestern sah ich bei ARTE eine Dokumentation über die Geschichten aus 1001 Nacht, die bei uns allgemein für Märchen gehalten werden. Diese Geschichten waren noch einflussreicher als die Grimmsche Märchensammlung. Ein Wissenschaftler, der zu Wort kam, meinte, dieser Einfluss käme gleich hinter der Bibel. Denn auch hinter diesen orientalischen Märchen stehe eine didaktische Absicht, nicht nur durch die Rahmenhandlung. Ein Grundthema dieser Märchen sei Gerechtigkeit. Interessant war auch der Umstand, dass der erste Übersetzer der Märchen im 18. Jahrhundert bei manchen Märchen gar nicht auf

eine textliche Urfassung zurückgegriffen hat, sondern sie sich von einem nach Frankreich gereisten Syrer namens Hanna Diyab hat erzählen lassen, um so der Nachfrage nach neuen Märchen nachzukommen. Der Syrer hat sie womöglich selbst erfunden. Das sind ausgerechnet Ali Baba und die 40 Räuber und Aladins Wunderlampe, also zwei der bekanntesten Geschichten.

Ich selbst habe die Geschichten noch nie direkt gelesen, kenne sie nur durch die filmischen Bearbeitungen, siehe weiter oben im Abschnitt Disney. Doch es würde mich reizen, in diese Sammlung hineinzulesen, dann aber im übersetzten Ursprungstext.

Schluss

Wozu hat das geführt, was hat das mit uns zu tun? Sehr viel, wir leben in einem grausamen Märchen, die Grenze zu Fiktionen ist durchlässig geworden. Das Wunderbare erscheint vielen als Bedrohung. Für andere ist es ein Phantasma oder sie leben in einer Art Wunderland, da kann man sich nur wundern. Magie wird wirklich, und wir sind bereit, Dinge zu akzeptieren, die kaum zu glauben sind. Es gibt wieder Gut und Böse, und die Frage der Gerechtigkeit steht übergroß im Raum. Da muss man die Märchen und die Fantasy in Schutz nehmen, an dieser Remythisierung der Erfahrungswelt sind sie nicht schuld, auch wenn die Märchen immer präsent waren, sondern das Scheitern der Aufklärung. Ich rufe daher zum Aufstand der Märchenfiguren gegen die neuen Magier und Hexenmeister der Aufmerksamkeit, die mittels Medien die Welt vereinfachen, auf!

Der Glaube, dass alles am Ende doch noch irgendwie gut ausgeht, wer weiß, vielleicht verdanken wir dem - oder zumindest seine Bekräftigung - auch den Märchen, die wir in unserer Kindheit gehört haben. Ich jedenfalls spüre ihn in mir. Auch wenn mir der Blick in die Welt etwas anderes erzählt, und dieser eher unbewusste Glaube zu einer hinterfragbaren Einstellung geworden ist. Aber gehört das nicht zu einem Dasein als Science Fiction-Fan, diese Überzeugung dass es irgendwie weiter geht, dass es eine Zukunft gibt, die womöglich besser ist? Der Erfolg von Perry Rhodan oder Star Trek lässt darauf schließen. ■

Das Konzept Zombie oder Warum koreanische Zombies immer rennen müssen

von Günther Stoll

Der Bezirk Brooklyn in New York City hatte seinen letzten nennenswerten, in hochrangigen medizinischen Fachzeitschriften dokumentierten Zombieausbruch am 12. Juli 2016 [1]. Die Ersthelfer berichteten, dass mehrere Personen am Tatort waren, die alle einen veränderten Geisteszustand aufwiesen, der von Umstehenden als »zombieartig« beschrieben wurde. In den nachfolgenden Medienberichten über den Ausbruch war von 33 Personen die Rede, die einer unbekanntem Droge ausgesetzt waren. 18 (von den Strafverfolgungsbehörden bestätigte Zahl) wurden in zwei örtliche medizinische Zentren transportiert. Das Alter der Personen lag zwischen 25 und 59 Jahren, und alle Personen waren männlich. Acht der Personen gaben sich gegenüber dem medizinischen Notfallpersonal als obdachlos zu erkennen. Der Indexpatient, also die Person, die als Ausgangspunkt der Erkrankungswelle identifiziert wurde, war ein 28 Jahre alter Mann, den die Nothelfer als langsam reagierend und ausdruckslos starrend beschrieben. Die Befallenen torkelten unkoordiniert und langsam und stöhnten dumpf. Nach etwa neun Stunden in der Notaufnahme löste sich langsam die Lethargie, die Verhaltensanomalien besserten sich.

Die Betroffenen zeigten weder Appetit auf Menschenfleisch im Allgemeinen oder wenigstens auf Gehirne im Besonderen. Und wenn wir etwas aus Myriaden von mal besseren, mal höllisch schlechten Zombiefilmen gelernt haben, dann ist es die Tatsache, dass Zombies nicht geheilt werden können, sondern allenfalls erlöst. Mittels modernster klinischer Labordiagnostik und polizeilichen Ermittlungen kristallisierte sich schließlich heraus, dass die 33 Personen das Produkt »AK-47 24 Karat Gold« geraucht hatten, das ein synthetisches Cannabinoid mit dem schönen Namen Methyl-2-(1-(4-fluorobenzyl)-1H-indazol-3-carboxamido)-3-methylbutan-

oat, kurz AMB-FUBINACA, enthielt. Seit etwa 2010 kommen zunehmend neue Substanzen dieser Art auf den Markt, die von ihrer Struktur her immer weniger dem ursprünglichen Cannabis-Wirkstoff Tetrahydrocannabinol (THC) ähneln, aber in stets niedrigeren Konzentrationen eine erheblich stärkere Wirkung auslösen. So ist etwa im Vergleich zum THC das AMB-FUBINACA zirka 85-mal wirksamer.

Nun ist das Bild, das wir uns heute von Zombies machen, stark geprägt durch Fernsehserien bzw. Comics wie »The Walking Dead« oder die Filme eines George Romero. Während Vampire inzwischen meist gutaussehend und erotisch anziehend, wenn auch blutdurstig gezeichnet werden, sind Zombies »leiblos, düster und riechen manchmal schlimmer als eine Tierkörperverwertungsanstalt nach monatelangem Stromausfall. Manche torkeln ziellos mit leerem Blick herum, andere jagen uns mit verfaulten Zähnen hinterher« [2]. Die Zombies aus Brooklyn dagegen ähnelten viel mehr den ursprünglichen lebenden Toten – den haitianischen Zombies als Opfer eines dunklen Voodoo-Zaubers.

Schatten der Angst

Seit es Menschen gibt, existiert auch die Furcht vor dem Tod und die Angst vor Wesen aus dem Jenseits. Dazu gehören nicht nur nicht-stoffliche Spukgestalten, also Geister, sondern auch körperliche Untote in unterschiedlichster Art und Weise – Wiedergänger, Aufhocker, Nachzehrer, Vampire, kopflose Reiter [3]. In der Literatur finden sie sich, seit es Literatur gibt. Eine der vielleicht ältesten Fundstellen bietet das sumerische Gilgamesch-Epos (ca. 2700 – 2500 v.Chr.). Als die Göttin Ishtar den Helden verführen will, aber abgewiesen wird, bittet sie wutentbrannt ihren Vater Anu, als Rache den Himmelsstier freizulassen. Falls nicht, dann »...werde ich die Toten auferstehen lassen, und sie werden die Lebenden verschlingen, und die Toten werden zahlreicher sein als die Lebenden« [4]. Das dürfte, nebenbei bemerkt, die wohl kürzeste Inhaltsangabe nahezu aller modernen Zombiefilme sein.

Für unsere Vorfahren waren die Untoten alles andere als angenehm – stin-

kend, hässlich und brutal, oft grotesk, missgestaltet, Schreckensgeschöpfe des Schattens. Als Odysseus in die Unterwelt vordringt, um den Seher Teiresias zu treffen, bedrängen ihn blutdürstige Tote. Im christlichen Mittelalter sind nach Menschenblut gierende Untote ein fester Bestandteil des Alltagsglaubens, Chronisten listen Fälle von Vampirismus in ihren Werken, und 1859 publizierte der Volkskundler Wilhelm Mannhardt seinen Aufsatz »Über Vampirismus«. Zu sämtlichen Zeiten und in allen Kulturkreisen werden solche oder ähnliche Phänomene beschrieben: in China der Jiang Shi, der Asanbosam der Elfenbeinküste, der osteuropäische Strigoi, der Aswang auf den Philippinen ...

Wenn man aber Untote nicht für Fantasiegeschöpfe hält, sondern für eine reale und allgegenwärtige Bedrohung – sollte das dann nicht Auswirkungen auf das Alltagsleben zeigen? Die Archäologin Angelika Franz und Daniel Nöslner haben die grundlegende Frage sehr schön formuliert [3]. »Welche archäologischen Spuren hinterlässt die Angst? Was ist noch übrig von einem Untoten, der vor Jahrzehnten oder Jahrhunderten so großen Horror auslöste, des Nachts so schlimme Albträume schickte? Wir sehen nur die Schatten dieser Angst. Denn Horror und Albträume kann kein Archäologe finden, sie passieren in den Köpfen der Menschen. Wonach die Ausgräber jedoch suchen können, sind die Gegenmaßnahmen. Was

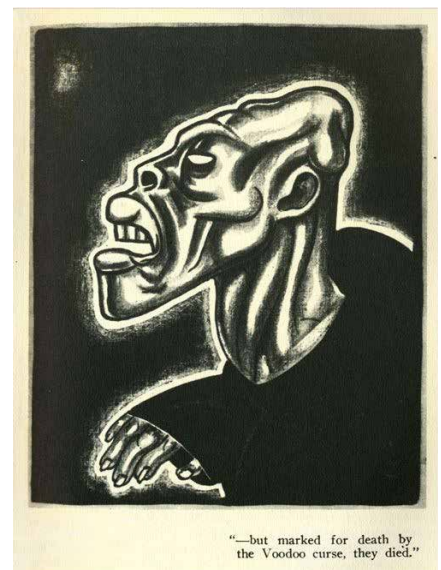


Abb. 1: Seabrook Zombies

taten die Menschen, um sich der Angst zu stellen? Was unternahmen sie, um die Albträume zu beenden?»

In der modernen Populärkultur greift man dazu am liebsten zum reinigenden Feuer. Das taten sicher auch unsere Altvordenen gern, doch bleiben dabei meist keine archäologisch verwertbaren Spuren mehr. Aber das Repertoire war durchaus vielfältig, und die sichtbarsten Maßnahmen, um Untote zu bannen, wiederholten sich in jeder Zeit und jeder Kultur: den Leichnam auf den Bauch legen, mit dem Gesicht nach unten, oder man versenkte den Sarg gleich ganz mit dem Deckel erdwärts. Fesseln und Ketten banden die Toten, schwere Steine, mächtige Eisennägel, Pflöcke in der Brust, abgehackte Glieder oder über den Hals platzierte Sicheln sollten ein Erheben verhindern. Mit in den Mund gerammten Steinen konnte der Nachzehrer nicht mehr kauen und verhungerte. Oft waren alle Knochen zertrümmert, die Rippen gebrochen, um das Herz herauszureißen. Eine Bestattung mit dem Kopf nach Osten sollte verhindern, dass die Toten am Jüngsten Tag die Auferstehung von Jesus Christus sehen konnten. Früher endeten solche verstörenden Befunde bei Ausgrabungen nicht selten als Randnotiz in den Fußnoten der Grabungsberichte, denn die Interpretationen hätten den Spott der Fachkollegen auf sich ziehen können. Erst seit einigen Jahren geht man mit solchen Funden etwas »entspannter« um.

Karibische Ursprünge

Der Begriff »Zombie« stammt aus einer afrikanischen Bantusprache und bezeichnet eigentlich einen Totengeist, also eine nicht-materielle Spukgestalt. In den westlichen Kulturkreis wurden die lebenden Toten und ihre Bezeichnung von dem Reise- und Abenteuerschriftsteller William B. Seabrook (1884 – 1945) eingeführt. In seinem Buch »The Magic Island« von 1929 berichtete er über seine Reise nach Haiti, über den Voodoo-Kult und über die Totenanbetung. Ihm verdanken wir auch die Definition: »Der Zombie, so sagen sie, ist ein seelenloser menschlicher Leichnam, noch immer tot, aber aus dem Grab geholt und durch Zauberei mit einer mechanischen Anmutung von

Leben versehen – ein toter Körper, den man gehen und handeln und sich bewegen lässt, als wäre er noch am Leben.«

In seinem Reisebericht gibt Seabrook vor, die Zombies für eine Legende gehalten zu haben, bis er sie selbst sah [5]. »Mein erster Eindruck von den drei vermeintlichen Zombies, die stumm ihrer Arbeit nachgingen, war, dass ihnen etwas Unnatürliches und Fremdartiges zu eigen war. Sie schufteten wie Tiere, wie Automaten. [...] Was ich dann sah, war ein ziemlicher Schock für mich. Die Augen waren das Schlimmste. Das war nicht meine Einbildung. Sie waren in Wahrheit wie die Augen eines Toten, nicht blind, aber starr, unkonzentriert, nicht sehend. Das ganze Gesicht war schon schlimm genug. Es war leer, als ob es nichts dahinter gäbe. Es schien nicht nur ausdruckslos zu sein, sondern auch unfähig, sich auszudrücken.«

Nun ist Seabrook eine, sagen wir, nicht immer sehr verlässliche Informationsquelle. Er war dem Okkultismus und Satanismus zugeneigt, nach eigener Aussage auch Kannibale, Sadist und stets auf der Suche nach dem ultimativen sexuellen Kick. Sein Tod war vermutlich ein Suizid mittels einer Überdosis Drogen. Aber mit seinem Buch und dem Kapitel über Tote, die in den haitianischen Zuckerrohrfeldern arbeiten, hat er nachhaltige Wirkung erzielt. Vor allem diente es als Vorlage für den ersten amerikanischen Zombie-Film »White Zombie« (1932), in dem Bela Lugosi einen ebenso reichen wie skrupellosen Plantagenbesitzer verkörperte, der Menschen mit Hilfe eines Voodoo-Tranks zu lebenden Toten machte. Man nahm an, dass böse Voodoo-Zauberer, die bokors, solche Gifte herstellen konnten und gegen Bezahlung zur Anwendung brachten.

Tatsächlich begegnet man hier einem sehr dunklen Kapitel des Kolonialismus. Nach der Entdeckung der karibischen Inselwelt durch die Spanier wurden die Ureinwohner durch Versklavung und Infektionskrankheiten weitgehend ausgelöscht. Da aber für die Konquistadoren und später die Franzosen Haiti eine reiche Quelle für Tabak, Indigo, Baumwolle, Kakao und Zuckerrohr darstellte, wurden Arbeitskräfte benötigt. Die kamen aus Afrika – als Sklaven, die sich zu Hunderttausenden wort-

wörtlich zu Tode schufteten. Sie hatten ihre eigenen Religionen mitgebracht und zum Voodoo-Kult geformt, einer Mischung aus traditionellem Glauben, Anleihen aus dem Katholizismus und okkulten Praktiken. In diesem Kult wird die Seele dualistisch gesehen; sie teilt sich in *gros bon ange*, zuständig für die grundlegenden biologischen Funktionen wie Atmung und Blutkreislauf, und *ti bon ange*, zuständig für Persönlichkeit, Charakter und Willenskraft [6]. Dieser Teil kann den Körper verlassen, sei es im Traum oder aufgrund von Besessenheit. Das aber bedeutet, dass er auch gestohlen oder verletzt werden kann, und dann besteht für Dämonen die Möglichkeit, Macht über den Körper zu ergreifen, der nun nur noch eine leere Hülle darstellt. Angesichts der Sklaverei auf den Plantagen ist es nicht erstaunlich, dass der Zombie-Glaube auf Haiti bestens gedieh – die Bedauernswerten sahen schlimm genug aus. Familien setzten daher alles daran, dass ihre Verstorbenen nicht in dieser grässlichen Weise missbraucht werden konnten. Man begrub die Toten unter schweren Steinen oder zumindest in der Nähe einer belebten Straße, und man bewachte sie, bis der Leichnam verwest war.

Zombies go voodoo science

In die 60-er Jahre des 20. Jahrhunderts fallen zwei Ereignisse, die das Bild vom Zombie gründlich veränderten. 1968 kam der Film »Die Nacht der lebenden Toten« von George A. Romero (1940 – 2017) in die Kinos, der mit seiner Stellungnahme gegen Rassismus und Vietnamkrieg den Nerv der Zeit traf und schließlich sogar in die Sammlung des Museum of Modern Arts in New York aufgenommen wurde. Die Untoten waren von da an keine apathischen Befehlsempfänger mehr, sondern aggressive, wenn auch meist langsame und träge Menschenjäger mit einem unstillbaren Hunger nach Fleisch. Und es gab eine scheinbar »rationale« Begründung für ihr Auftauchen: eine Raumsonde mit intensiver Strahlung, Viren oder andere, für die biologische Kriegsführung gezüchtete Erreger oder medizinische Experimente zur Erzeugung von untoten Soldaten. Diese Ursachen wurden so gut wie nie genau-

er ausgearbeitet; sie waren lediglich ein Vorwand. Hauptsache, die Zombies waren entstanden, das große Fressen und die Zombie-Apokalypse, wie sie schon Ishtar beschworen hatte, konnte beginnen.

Die andere Entwicklung begann am 30. April 1962 um 21 Uhr 45, als sich ein etwa vierzigjähriger haitianischer Bauer namens Clairvius Narcisse in der Notaufnahme des Albert-Schweitzer-Hospitals in der Kleinstadt Deschappelles, rund 54 Kilometer nördlich der Hauptstadt Port-au-Prince, vorstellte. »Er klagte über Fieber, Gliederschmerzen und allgemeine Übelkeit; außerdem begann er Blut zu spucken. Sein Zustand verschlechterte sich rapide, und am 2. Mai um 13 Uhr 15 stellten die zwei diensttuenden Ärzte, von denen einer ein Amerikaner war, seinen Tod fest« [8]. Seine Verwandten identifizierten die Leiche und setzten zur Beglaubigung ihren Daumenabdruck unter den offiziellen Totenschein. Am nächsten Tag wurde er auf einem kleinen Friedhof nahe seines Heimatdorfs begraben, und zehn Tage später ließ die Familie eine schwere Gedenkplatte aus Beton über das Grab legen.

Wie es scheint, kam die Grabplatte jedoch zu spät, und eine der meist erzählten (und sogar sehr frei verfilmten) Geschichten begann, die viele für den ersten glaubwürdigen Zombiebericht halten. Allerdings, und das ist nun mal ein Kennzeichen der kritischen Naturwissenschaften, gibt es dazu durchaus unterschiedliche Meinungen. Achtzehn Jahre später taucht ein Mann bei der Familie auf, der von sich behauptet, Clairvius zu sein. Mehr noch, als Beleg für seine Identität kennt er eine Fülle von Details, die nur engsten Familienmitgliedern bekannt sind. Er erinnert sich an die Trauer der Verwandten bei seinem Begräbnis, doch er war wie gelähmt, konnte sich weder bewegen noch sprechen. Nicht einmal, als man ihm einen Nagel durch den Sargdeckel bis in die Wange trieb. Irgendwann grub ihn ein bokor aus, quälte ihn und zwang ihn zu zwei Jahren Zwangsarbeit auf einer Plantage. Als ihm mit anderen Sklavenarbeitern die Flucht gelang, wagte er sich nicht nach Hause, da er seinen Bruder für den Verantwortlichen hielt, der den Zauberer beauftragt hatte. Erst nach dessen Tod fand er den Mut, seine Schwester aufzusuchen.

Jetzt horchte man in Wissenschaftlerkreisen auf, denn wenn es tatsächlich eine Methode gab, einen Menschen reversibel in einen todesähnlichen Zustand zu versetzen, eröffneten sich neue Chancen für die Anästhesiologie. Der junge Ethnobotaniker und Anthropologe Edmund Wade Davies reiste 1982 nach Haiti, machte sich mit Voodoo und dem Zombiemythos vertraut und suchte Zauberer auf, von denen er Zombiepulver erwarb, um die eigentliche aktive Wirksubstanz zu finden. Sein Reisebericht »Schlange und Regenbogen« (1985) wurde zu einem internationalen Bestseller. Die wissenschaftlichen Ergebnisse allerdings wurden heftig diskutiert, und ein Kommentator sprach schlicht von »Voodoo-Wissenschaft«.

Zombifizierung: ungebissen zum Untoten

Tatsächlich waren die Zombiegifte, die Wade Davies erworben hatte, jedoch nicht selbst analysieren konnte, ziemlich wild zusammengesetzt, aber drei Zutaten hatten sie stets gemeinsam: zermahlene Menschenknochen, Substanzen, die einen starken Juckreiz auslösten, und Kugelfisch. Die Herkunft der Knochen bot ethische Probleme, da man dergleichen im Allgemeinen nicht in der nächsten Apotheke erwerben kann. Das Juckpulver verleitet zum Kratzen und Abschürfen der obersten

Hautschichten; dies kann einem potenten Giftstoff den Eintritt in die Blutbahn erleichtern. (Die bokors streuen Zombiegift auch gern auf die Schwelle eines Hauses oder in die Schuhe des Opfers.) Kugelfisch allerdings ist eine durchaus heikle Zutat. Diese weltweit in tropisch warmen Meeren vorkommenden Fische enthalten das Nervengift Tetrodotoxin, das sie allerdings nicht selbst produzieren, sondern mit der Nahrung (vermutlich aus verschiedenen Bakterien) aufnehmen. Das (zugegebenermaßen tatsächlich sehr wohlschmeckende) Fleisch der Kugelfische wird in Asien als teure Delikatesse geschätzt (»fugu« in Japan, »bogeo« in Korea).

Bei einer Vergiftung durch das Alkaloid Tetrodotoxin treten bereits nach zehn bis zwanzig Minuten erste Symptome auf, ein Brennen und Prickeln im Mundbereich, das auf die Extremitäten übergreift. Sie werden gefühllos, ein Schwächegefühl ergreift den ganzen Körper. Atembeschwerden gehen einer Lähmung der Atemmuskulatur voraus, die letzten Endes zum Tode führen kann. Dabei werden nur die Körpernerven beeinträchtigt, das Bewusstsein bleibt vollständig erhalten. Hier sah Wade Davies das aktive Prinzip des Zombiegifts, aber die Laboranalysen seiner auf Haiti erworbenen Zombiegifte ergaben höchst widersprüchliche Ergebnisse, vor allem, so das Urteil einiger Pharmakologen, zu wenig Tetrodotoxin.

Frisch ausgegrabene Zombies müssen natürlich auch weiterhin artgerecht behandelt werden. Dazu zählt ein Brei aus Süßkartoffeln, Zuckerrohrsirup (zur Energieversorgung?) und einer Frucht, die umgangssprachlich »Zombiegurke« genannt wird. Die Pflanzengattung ist bei uns besser bekannt als Stechapfel (*Datura stramonium* bzw. *Datura metel*), und sie enthält erhebliche Mengen an psychoaktiven Alkaloiden wie Atropin oder Scopolamin, die Verwirrung, Halluzinationen und Gedächtnisverlust auslösen können. Die Wirkung von Stechapfel ist auch in Europa mit magischen Ritualen assoziiert; angeblich nutzten Hexen ihn für die Herstellung von Flugsalben. Ein solcher Brei könnte also die untoten Sklaven arbeitsfähig und zugleich willenlos und verwirrt halten.



Abb. 2: Seabrook Zombies

Rennende Zombies

Zu Beginn des 21. Jahrhunderts fristeten die lebenden Toten in den USA ein recht trauriges Leben in billigen und schäbigen Filmen, während sie gleichzeitig Asien eroberten. Verantwortlich dafür war ein Computerspiel namens »Resident Evil«, in Japan unter dem Namen »Biohazard« veröffentlicht, das später auch die Grundlage für eine Filmreihe lieferte. Vor allem Korea lieferte eine ganze Reihe von Filmen wie etwa »Train to Busan« (2016) oder Serien wie »Kingdom« (zwei Staffeln in 2019 bzw. 2020) oder »All of us are dead« (2022), die dem Genre neuen Auftrieb gaben. Dabei fällt immer wieder ein deutlicher Unterschied zu »westlichen« Zombies auf – koreanische (bzw. asiatische) Zombies schlurften nicht träge vor sich hin, sie rennen, springen, sind generell höchst agil. Das macht sie natürlich gefährlicher, und es entspricht auch eher der koreanischen Wesensart.

Aber – und das ist ein großes Aber! – unsere »Walking Dead« haben ein Problem, und zwar ein erhebliches: ein Energieproblem. Da sie tot sind, sind zumindest einige der charakteristischen Kennzeichen des Lebens bei ihnen nicht mehr vorhanden. Zu diesen Kennzeichen gehören:

- Zellulärer Aufbau: Zombies waren einmal Menschen und sind daher aus Zellen aufgebaut, auch wenn diese sich nun vermutlich mehr oder weniger schnell auflösen.
- Reizbarkeit: Lebewesen können auf innere und äußere Reize reagieren, und zumindest das Sehvermögen und besonders das Gehör scheinen erstaunlicherweise noch ganz gut zu funktionieren.
- Selbständige Bewegung: Ist offensichtlich gegeben! Benötigt aber Energie...
- Fortpflanzungsfähigkeit: Scheint vorwiegend über Bisse zu funktionieren. Auch wenn in einigen schlechten Zombiefilmen nackte Damen mehr oder weniger motivationslos durch die Szenerie zu rennen pflegen, scheint das doch für normale Fortpflanzungsaktivitäten bei Untoten relativ bedeutungslos zu sein.

- Wachstum: Wohl eher nicht; normalerweise ist eher eine fortschreitende Auflösung üblich.
- Entwicklung: Wohl eher nicht; eine Anpassung an die Umwelt ist offensichtlich ausgeschlossen.
- Stoffwechsel: Das ist tatsächlich das Kernproblem. Mit dem körperlichen Zerfall, den uns die Filme ja drastisch zeigen, zerfällt auch die zelluläre Struktur, und damit bricht dann der Stoffwechsel zusammen. Die Aufnahme von Nährstoffen und deren Umwandlung in Energie, die der Körper für weitere Aktivitäten, z.B. im Gehirn, benötigt, funktioniert nicht mehr.

Aber ein Zombie, dessen Zellen keinen Stoffwechsel mehr haben und die somit in den Kraftwerken der Zellen, den Mitochondrien, keine Energie mehr erzeugen können, der kann nicht laufen, nicht jagen und nicht mehr fressen! Immerhin ließe sich so die unfreundliche Gier der Untoten nach Fleisch erklären. Nährstoffe wie Proteine, Fette oder Kohlenhydrate werden ja im Stoffwechsel umgebaut und im Wesentlichen in eine molekulare Form umgewandelt, die in die Mitochondrien eingeschleust und dort in der Atmungskette in Energie (das sogenannte Adenosintriphosphat oder ATP) umgesetzt wird. Und das ist jetzt des Pudels Kern: Die Einschleusung von Nährstoffen (als aktivierte Fettsäuren) in die Mitochondrien ist nur mit einer Substanz möglich, nämlich dem Carnitin. Das holt sich der menschliche Körper vor allem aus rotem Fleisch; insofern handeln Zombies also durchaus rational! Und auch ihre Vorliebe für Gehirn ist nachvollziehbar. Da es einen sehr hohen Anteil an Fetten aufweist, ist es überaus nahrhaft.

Aber eine Stelle in Seabrooks Bericht über die haitianischen Untoten gibt zu denken: Man darf ihnen kein Salz geben. Er erzählt von einem bokor, der sich eine Reihe von Zombiesklaven zur Ausbeutung geschaffen hatte, und die dann durch eine unglückliche Fügung Spuren von Kochsalz zu sich nahmen. »Als die Zombies das Salz schmeckten, wussten sie, dass sie tot waren, und mit einem fürchterlichen Schrei erhoben sie sich und wandten ihre Ge-

sichter den Bergen zu« [5]. Unaufhaltsam, denn niemand wagte es, sich ihnen entgegenzustellen, kehrten sie in ihre heimatlichen Bergdörfer zurück, wo ihre lebenden Verwandten sie natürlich erkannten, und auf den Friedhöfen gelangten sie an ihre leeren Gräber und versuchten sich in die Erde zu wühlen und zerfielen. Ihre zornigen Angehörigen aber lauerten dem Zauberer auf und köpften ihn.

Verbirgt sich dahinter ein Hinweis auf rennende koreanische Zombies? Kochsalz ist Natriumchlorid. In der schweißtreibenden Hitze Haitis aber ist die Aufnahme von Salz überlebenswichtig für den Organismus; Salzzug führt zu großer Mattigkeit. Und Tetrodotoxin hemmt eine ganz bestimmte Sorte von Nerven, nämlich solche, deren Aktivität von Natrium gesteuert wird. Haitianische Zombies sind mangelhaft mit Natrium versorgt, da sie kein Salz erhalten; ergo sind sie träge und matt. Koreanische Zombies sind reichlich mit Salz versorgt, z.B. durch Nahrungsmittel wie Kimchi, also scharf in Salz eingelegtem Chinakohl. Kimchi gehört zu jeder koreanischen Mahlzeit, vom Frühstück bis zum Abendessen. Zumindest zu Beginn sollten also koreanische Zombies besser mit Salz versorgt sein, die Nerven funktionieren noch besser, sie rennen...

Naja, man wird ja wohl noch spekulieren dürfen...!



Abb. 3: Seabrook Zombies

Anmerkungen

[1] Adams, A.J., et al.: «Zombie» outbreak caused by the synthetic cannabinoid AMB-FUBINACA in New York. *New Engl. J. Med.* 2017; 376: 235 – 242.

[2] Vuckovic, J.: *Zombies. Die illustrierte Geschichte der Untoten.* Mit einem Vorwort von George Romero. Knesebeck, München 2012.

[3] Franz, A., Nösler, D.: *Geköpft und gepfählt. Archäologen auf der Jagd nach den Untoten.* Theiss wbg, Darmstadt 2016.

[4] Nugent, C., et al.: *The undead in culture and science.* *Proc. Bayl. Univ. Med. Center* 2018; 31(2): 244 – 249. (Übersetzt aus dem Englischen nach dieser Publikation).

[5] Seabrook, W.: *The magic island.* Dover Publ., New York 2016. Ungekürzte Neuveröffentlichung der Originalausgabe von 1929. Mit Illustrationen von Alexander King. (Übersetzt aus dem Englischen nach dieser Publikation. Abbildungen von The Magic Island (thenonist.com)).

[6] An dieser Stelle herrscht bisweilen Verwirrung, da die Funktionen der beiden Seelenkomponenten oft gegensätzlich

zugeordnet werden; ich richte mich hier u.a. nach Zickriya, K.A.: *Haiti Religion – Voodoo, their rituals and concept of soul.* *Int. J. Innov. Sci. Res. Tech.* 2018; 3(1): 22 – 23. Die gegenteilige Auffassung findet sich etwa bei [2] oder *Haitian Vodou - Wikipedia*. Entscheidend ist aber das Prinzip, die zurückbleibende, untote Körperhülle.

[7] Henkel, D., Wijdicks, E.F.M.: *Cinema's terrifying realities: pandemics, zombification, and SARS-CoV-2.* *Clin. Med. Res.* 2022; 20(3): 121 – 124

[8] Wade Davies, E.: *Schlange und Regebogen. Die Erforschung der Voodoo-Kultur und ihrer geheimen Drogen.* Knauer, München 1986.

Tiefer tauchen

Ein paar Literaturtipps für alle, die manche Themen gern noch vertiefen möchten.

Hogle, J.E. (Hrsg.): *The Cambridge Companion to Gothic Fiction.* Cambridge University Press, Cambridge 2015. Sammlung literaturwissenschaftlicher Aufsätze zur Geschichte und Spielarten der «gotischen Erzählungen».

Lovecraft, H.P.: *Unheimlicher Horror. Das übernatürliche Grauen in der Literatur.* Ullstein, Frankfurt 1987. Der Essay wurde 1995 noch einmal bei Suhrkamp aufgelegt. Englische Versionen sind auf verschiedenen Webseiten zu finden, z.B. beim Project Gutenberg Australia.

Mebs, D.: *Heilende Gifte. Toxische Naturstoffe als Arzneimittel.* Wissenschaftliche Verlagsgesellschaft, Stuttgart 2014. Gute Einführung in die Welt der natürlichen Giftstoffe, auch zu Tetrodotoxin.

Rätsch, C.: *Enzyklopädie der psychoaktiven Pflanzen. Botanik, Ethnopharmakologie und Anwendung.* AT Verlag, Aarau / Schweiz 1998. Eines der umfassendsten Kompendien zur Ethnopharmakologie, inzwischen auch in einer dritten, zweibändigen Auflage verfügbar.

Vuckovic, J.: *Zombies. Die illustrierte Geschichte der Untoten.* Mit einem Vorwort von George Romero. Knesebeck, München 2012. Gibt einen Überblick über den haitianischen Ursprung der Zombies, behandelt dann ausführlich die Leinwandkarriere und Romane, Computerspiele, Comics und andere Multimedia-Auftritte.



Die Zukunft ist da

Future Fiction Magazine
Deutsche Ausgabe
06/Apr 24

Artikel und Erzählungen von deutschen und internationalen Autoren

Aiki Mira · Joshua Tree
Hannu Afere · Modupe H. Ayinde
Tais Teng · Bettina Wurche · Kelsea Yu

nur 7 Euro
E-Book 3,99

amazon.de/dp/B0CZBL5RDS futurefiction.de





*p.*machinery

Das Programm für Liebhaber fantastischer Literatur:

- AndroSF, die Reihe für den SFCD
 - Die Welten der SF
 - Cutting Edge
- NOVA, das Magazin für spekulative Literatur
 - InterNOVA, internationale SF
- REISSWOLF – das fantastische Rezensionsmagazin

**p.machinery Michael Haitel • Norderweg 31 • 25887 Winnert
www.pmachinery.de • michael@haitel.de
Der Shop: www.booklooker.de/pmachinery**



Sylvana Freyberg, Alexandra Dickmann,
Jaewon Nielbock-Yoon [Hsrg.]

Die Sterne leuchten am Erdenhimmel

Memoranda Verlag, Berlin, 2024, 204
Seiten, Klappenbroschur, ISBN 978-
3-948616-96-0, E-Book ISBN 978-3-
948616-97-7

von Franz Hardt

»Die erste Anthologie koreanischer Science Fiction in deutscher Sprache«, so heißt es auf dem Klappentext. Diese Anthologie ist ein tolles Projekt und präsentiert sieben SF-Geschichten aus Südkorea. Ich denke, dafür brauchte es ein engagiertes Team und das hat Sylvana Freyberg hier versammelt. Das Buch erscheint neben dem eBook als Klappenbroschur in »Memoranda-Qualität« mit schönen Zeichnungen von Daniel Lozano und lohnt sich als Einstieg in südkoreanische SF.

Gleich die erste Geschichte »Die Sterne leuchten am Erdenhimmel« von Kim Bo-Young hat mir sehr gut gefallen. In ihr schreibt die Ich-Erzählerin einen Brief an ihren Bruder. Sie leidet an Narkolepsie, einer Krankheit, die umgangssprachlich »Schlafkrankheit« genannt wird, und fällt regelmäßig in Ohnmacht. Die Geschichte nimmt eine sehr überraschende Wendung, bei der der Titel eine wichtige Rolle spielt. Dieser Titel ist nämlich der Text einer Radiobotschaft, deren Interpretation überrascht. »Nightfall« und das »Olberssche Paradoxon« fielen mir als Stichworte ein und mehr soll wirklich nicht verraten werden. Eine sehr schöne Geschichte mit einer überzeugenden Erzählerin.

»Pentagon« von Djuna hat mir anfangs Probleme bereitet: Da waren zu viele Personen, mit deren koreanischen Namen ich Probleme hatte. Die Beziehungen untereinander waren mir unklar, es gab verworrene Andeutungen und kaum klaren Weltenbau. Die Geschichte wirkte irgendwie

wie ein Krimi. Nach und nach lichtete sich dann der Nebel und ich verstand, dass es um ein in der SF gern unterschätztes Problem geht: Unser Ich besteht eben nicht nur aus Daten im Gehirn, und die Extraktion und Speicherung dieser Informationen ist erst der Anfang, wenn man eine menschliche Persönlichkeit übertragen will. Mit dem Ich-Erzähler wurde ich allerdings nicht warm. Seine seltsame Persönlichkeit ist aber Teil dieser guten Geschichte um ein spannendes Thema.

Lee Sanhwa schrieb mit »Neustart« eine Geschichte, bei der es schwierig ist, nicht zu viel zu verraten, weil das den Lesespaß verderben würde. Zwei Astronauten stürzen beim Wiedereintritt in die Erdatmosphäre ab und geraten in eine Zeitschleife. Dadurch erleben sie den Absturz immer wieder neu und sie versuchen immer verzweifelter, aus ihrer Lage zu entkommen. Schnell stellt sich heraus, dass es um viel mehr geht: Die gesamte Menschheit ist bedroht und um die Zeitschleife gibt es ein größeres Geheimnis. Es war faszinierend, den Versuchen und Gedanken der beiden zu folgen, das las sich wie eine klassische SF-Story, die schon vor etlichen Jahren verfasst hätte werden können. Dabei konzentriert sich die Geschichte auf die Problemlösung mit einer gewissen Charakterisierung der beiden Figuren und ihrer Rollen. Gefehlt haben mir tiefere Gedanken und Formulierungen, die hängen

bleiben könnten. Die Suche nach einer Lösung des technischen Problems steht verständlicherweise stark im Vordergrund. Die Konsequenzen aus den Gedanken zur grundlegenden Ursache ihrer Situation werden aber vernachlässigt. Zum Ende sage ich nichts, fand es aber gelungen.

Die Ich-Erzählerin in Lee Seoyoungs »Ein Hauch von Vintage« hat Probleme mit ihrem Sexroboter. Interessant fand ich den Anfang: Dort diskutiert sie mit einer Freundin über die Unterschiede zwischen ihrem alten Modell und den neueren Modellen. Später testet sie verschiedene neue Modelle aus. Letztlich geht es um den Unterschied zwischen »echten« Erfahrungen, »echten« Berührungen und bloßer »Gehirnwellen-Stimulation«. Für mich eine schwächere Geschichte, bei der ich keine Beziehung zur Ich-Erzählerin aufbauen konnte und die mich eher gelangweilt hat.

In »Eine ganz normale Ehe« von Bora Chung stellt ein Mann fest, dass seine Frau anders ist, sehr anders. Die Geschichte ist spannend und unterhält. Allerdings ist die Sicht des Mannes auf seine Frau befremdlich und wirkt auf mich altmodisch. Er beschreibt sie gern als »niedlich«. Andere Verhaltensweisen, wie das übermäßige Trinken beim Geschäftsessen, und auch die Art und Weise, wie die Beiden sich kennenlernen, fand ich seltsam. Hier liegen wahrscheinlich kulturelle Unterschiede vor und mir fehlen Kenntnisse der südkoreanischen Gesellschaft.

Von Park Seolyeons »Sisff« hatte ich mir mehr versprochen. Die Ich-Erzählerin wird als koreanisch sprechende Schriftstellerin ausgewählt, mit einem zur Erde geflüchteten Außerirdischen zu kommunizieren. Sie ist dabei nicht allein, viele Schriftsteller treffen sich mit dem Außerirdischen. Breiten Raum nimmt die Beschreibung der Umstände ein, bis es zum Kontakt kommt. Dabei waren die Schilderungen des Außerirdischen, seiner Gestalt und Sprache faszinierend, das eigentliche Gespräch ist aber etwas enttäuschend. Vielleicht war es die Zurückhaltung der Ich-Erzählerin und der mangelnde Weltenbau, die mich etwas enttäuscht haben.

Für mich hört die Sammlung genauso gut auf, wie sie begonnen hat: In »Genesis« von



Jeon Samhye nimmt eine Person Abschied, Abschied von den Menschen, Abschied von der Erde und Abschied von ihrer Liebe. Lia ist allein auf dem Mond, der von den Menschen auf eine besondere Art und Weise umgestaltet wurde. Die Geschichte hat eine überraschende Idee zum Mond und erzählt eine berührende Liebesgeschichte.

Der überwiegende Anteil der Geschichten wurde übrigens von Autorinnen geschrieben. SF-Kurzgeschichten-Fans haben die Gelegenheit, einmal über den Tellerrand zu schauen und sollten sie nutzen. Es sind originale Geschichten aus einem Land, aus dem sie bestimmt noch nicht viel gelesen haben. ■

Aiki Mira

Neurobiest

Eridanus Verlag, Bremen, 2023

338 Seiten, Paperback, ISBN 978-3-946348-39-9, 16,99 Euro

E-Book ISBN 978-3-946348-40-5, 5,99 Euro

von Franz Hardt

Langsam entsteht ein »Aiki-Mira-Kosmos«: Einige von Aikis Kurzgeschichten spielen in dieser Welt und nach »Neongrau« auch der neue Roman »Neurobiest«. War der Schauplatz bei »Neongrau« die von der Klimakatastrophe veränderte Stadt Hamburg im Jahre 2112, so ist es nun unter anderem das Berlin des Jahres 2100. Ein verbindendes Element dabei ist das »Neurosubstrat« aus »Neongrau«, um dessen Entstehungsgeschichte es hier unter anderem geht.

Dafür erzählt Mira die Geschichte eines Experiments, das synthetisches Leben in einer von der Klimakrise gezeichneten Welt erschaffen soll. Es wird erzählt von Menschen, die verändert werden und ihr Bewusstsein mit anderen Menschen und auch mit Tieren teilen können. Dabei werden Grenzen überschritten, es verwischt sich, wo Körper anfangen und aufhören. Durch Symbiose entsteht etwas Neues, und wir kommen zur Erkenntnis: »Erst durch die Augen einer anderen Spezies können wir sehen, wer wir wirklich sind.«

Der Roman hat zwei zeitlich und räumlich versetzte Handlungsebenen, die gegen Ende geschickt verknüpft werden. Die erste Ebene spielt im Berlin des Jahres 2100. Auf »Dach TN7«, dem Dach eines Hochhauses, lebt Aruke seit etwa fünf Jahren in einer Gemeinschaft, die sich die Unerschütterlichen nennt. Dieses Berlin ist ein faszinierender Ort mit Flugrollern und Ziergiraffen. »Wiesen wachsen entlang polierter Häuserfassaden, Nutzpflanzen sprießen auf Balkonen, ganze Wälder erheben sich von Flachdächern.« Es gibt große Partys, Kalypse genannt, und über ihr Headset sind die Menschen immer ein wenig in virtuellen Welten: »Wir leben in einer übernatürlichen Welt. Dauernd sind wir umgeben von Geistern. Niemand ist vollkommen da, alle sind dauernd woanders«. Das größte Kompliment, das ein Mensch über die natürliche Welt machen kann ist: »Das kommt virtueller Realität ziemlich nahe.«

Aruke hat einen seltsamen Körper, mit dem auch seltsame Dinge geschehen. Sie denkt manchmal, halb Mensch und halb Tier zu sein. Dies hängt mit den Eiern zusammen, die aus ihr hervorspringen, denn »Welches Lebewesen auch immer die Eier nach ihr verschluckt, wird zu einem Teil von Arukes Bewusstsein«. Die Handlungsebene enthält viele Details und faszinierende Schilderungen des neuen Berlin und erklärt dabei das Beziehungsgeflecht der

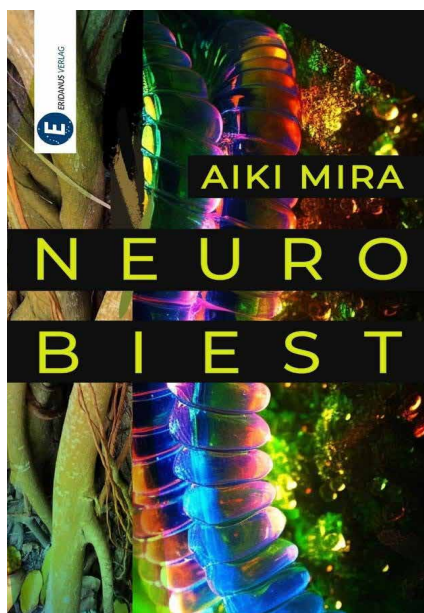
Figuren. Darunter ist Riva Lux, eine »Mega Celebrity«, die ihr Bewusstsein mit Tieren teilt und unter Solastalgie leidet – einem von der Klimakrise verursachten Verlustgefühl. Es entsteht, wenn jemand die Veränderung oder Zerstörung der eigenen Heimat bzw. des eigenen Lebensraums direkt miterlebt. Rivas Vergangenheit ist mit Arukes verbunden und gemeinsam entdecken sie etwas, das die Zukunft prägen wird.

Die andere Ebene spielt zehn Jahre früher im ehemaligen Amazonasgebiet. Es wird früh klar, dass teilweise die gleichen Figuren vorkommen wie in Berlin, allerdings unter anderen Namen. Die junge Prima kommt mit ihrer Mutter Helen und deren Ehefrau Vera ins sogenannte SynBiom. Dies ist ein synthetisches Biom, also ein riesiges Ökosystem aus biosynthetischen Zellen. Helen will dort bei Dr. Cabral arbeiten, der Leiterin der Forschungsstation. Prima trifft auf das Mädchen Tanun, die das Ergebnis eines Experiments ist und deren Existenz von den Erwachsenen bestritten wird. Prima hat große Probleme mit ihrer Mutter, mit ihrer Stiefmutter und auch mit Dr. Cabral, die unangenehm und skrupellos ist und andere Menschen als Versuchsobjekte missbraucht. Prima und Tanun entwickeln eine besondere Beziehung: »Sie halten sich an den Händen und atmen den Wald und müssen nichts mehr sagen. Sie lauschen. [...] Wenn sie sich lang genug an den Händen halten, kann sie ihre Hand nicht mehr von Tanuns unterscheiden, kann die eigene Haut nicht mehr spüren – die Grenze, wo Körper anfangen und aufhören.« Im SynBiom entsteht etwas Besonderes – und dann kommt es zur Katastrophe.

Besonders im letzten Drittel hat mir der Roman sehr gut gefallen. Hier finden sich viele sehr gut geschriebene Stellen, die Wechsel zwischen den Handlungsebenen werden immer schneller, und schließlich werden beide Ebenen großartig verknüpft.

Das Buch endet mit Ausblicken in eine utopische postanthropozäne Zukunft: »Zusammen sind sie der schönste Anblick auf dieser Welt. Das Heute und das Morgen, die ungehindert davonziehen.«

So endet, was als Climate Fiction begann, als positiver Solarpunk. ■



#spaceopera #heist #weltraumabenteuer

Stefan Cernohuby | Melanie Vogltanz

Im Auge der Leere

Plan9, 2023

341 Seiten, 18 Euro

ISBN 978-3948700706

E-Book, 5,99 Euro

ISBN 978-3948700713

von Christoph Grimm

»Du wolltest bloß überleben«, widersprach Muharib leise. »Du bist kein Monster. Das ist ... menschlich.«

»Das ist ein und dasselbe.«

In ferner Zukunft hat sich die Menschheit über die Galaxis ausgebreitet und Kontakt zu unzähligen Spezies geknüpft. Verschiedene Allianzen, aber auch Welten und Reiche, die für sich bleiben wollen, bestimmen den Kosmos. Ein Machtblock der Menschen ist Oculus, dessen Vorsitzender Auelianus den Verbund zu Beginn über eine beunruhigende Entwicklung informiert: Das Volk der Technokraten hat ein eigenwilliges Glaubenscredo, nach dem die Errungenschaften alle drei Generationen auf Null zurückgesetzt werden. Dieses Mal jedoch scheinen sie ihr Credo nicht auf sich beschränken zu wollen. Da eine militärische Offensive die Sache beschleunigen würde, erwirkt Auelianus Sondervollmachten, sich mit einer Infiltrierungsaktion persönlich der Sache anzunehmen. Er stellt ein Sonderkommando zusammen und nutzt den Fluchtversuch des Vinsha Void, der als einer der gefährlichsten Verbrecher der bekannten Galaxis gilt, um ihn in sein Team zu integrieren. Wie sich im Verlauf der Handlung offenbart, verfolgt Auelianus jedoch andere Ziele, als er offiziell verlauten lässt.

»Im Auge der Leere« ist ein interessanter Genrehybrid. Mit der Ausgangssituation und der Befreiungsaktion von Void wird zunächst der Eindruck einer Military-SF erweckt, die jedoch in eine Heist-Geschichte übergeht: eine Truppe Personen, die zur Erreichung ihrer Ziele nicht nur jenseits des Legalen agiert, sondern nicht unbedingt eine gute Sache im Sinn haben.

Auelianus ist als skrupelloser, auf seinen Vorteil bedachter »Boss« etwas stereotyp gezeichnet, wenngleich es zum Schluss eine überraschende Enthüllung über ihn gibt. Zwei Teammitglieder - Diplomat Jake Roberts und Scharfschützin Snyaper – sind stimmig, aber eher funktional charakterisiert. Ein besonderes Plus ist hingegen die Zeichnung der Hauptfiguren Void (Rrak) und Muharib (Tarek).

Void gehört dem Volk der Vinsha an und ist ein Formwandler. Viele Gefühle oder soziale Gepflogenheiten der Menschen sind ihm unverständlich. Er ist hingegen ein guter Beobachter und lernt schnell. Darüber hinaus agiert Void überaus logisch und ist in der Lage, sehr schnell alle möglichen Optionen einer Situation abzuwägen – eine Fähigkeit, die das Team aus manch brenzlicher Situation befreit. Als Formwandler nimmt er zumeist die Gestalt männlicher Menschen an, fühlt sich jedoch keinem menschlichen Geschlecht zugehörig. Über die Vinsha und Voids Vergangenheit erfährt man bis zum Schluss (und auch dann) recht wenig. Da Void durch seine Gefangenschaft und den Einsatz im Team lange Zeit in menschlicher Form weilte, wird er zunehmend »menschlicher« – eine weitere Eigenart seiner Spezies.

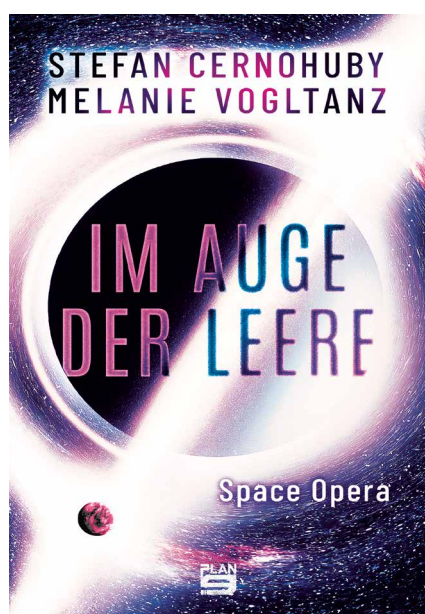
Muharib ist neben Void derjenige, der zuletzt in die Spezialeinheit von Auelianus aufgenommen wurde. Er ist im Team der

Mann fürs Grobe: ein Bindeglied zwischen der schweißwütigen Scharfschützin Snyaper und dem taktischen Kopf Jake Roberts. In gut platzierten Rückblicken wird seine Hintergrundgeschichte erzählt. Es ist die Geschichte eines Niemand, der als moderner Gladiator sein Dasein fristete und seinen Geliebten Aadil – seinen einzigen Lichtblick auf ein besseres Leben – durch einen Vorwand ziehen ließ, um ihn zu schützen.

Die Geschichte von Muharib ist auch der Punkt, an dem der Roman die anfänglich eingeschlagenen Pfade der Military-SF/Space Opera und der Fortführung als Heist-Geschichte ein Stück weit verlässt, um ein ansprechendes Charakterdrama einzuweben.

Es ist etwas schade, dass sich Cernohuby und Vogltanz mit ihrem Universum eine gewaltige und detaillierte Bühne aufgebaut haben, aber sie größtenteils im Dunkeln lassen. Gerade das Volk der Technokraten hätte eine genauere Betrachtung verdient, anstatt auf einen MacGuffin reduziert zu werden. Der Roman konzentriert sich stattdessen auf die Mischung aus actionreicher Handlung und Charaktermomenten und ist somit Unterhaltung im besten Sinne. Das Duo hat den Spannungsbogen im Griff und vermeidet durch geschickt platzierte Rückblenden Längen und Eintönigkeit. Die verwendete Sprache ist abwechslungsreich gehalten und bisweilen mit derben Humor versetzt: »Auelianus tat, was immer der Boss tat, wenn Menschen schlafen würden. Vermutlich steckte er sich ein Ladekabel in den Arsch und lud seine Batterien auf. Und Void und Muharib ... Was die beiden taten, war vermutlich ähnlich.«

Fazit: Tiefe oder Komplexität wird nicht geboten, doch als fantasievoll gestalteter, eloquent geschriebener und rasant erzählter Heist-Actioner weiß »Im Auge der Leere« zu überzeugen. Mit zwei gut gezeichneten Hauptcharakteren, einem vielfältigen Ensemble, schönen Details und raffinierten Wendungen wird sich wohlthuend von der Space-Opera-Masse abgehoben. Lesenswert. ■



#Eine junge Frau trotz allen Widrigkeiten

Jott Fuchs

Aufstieg

Die Elektron-Saga-Band 1
Books on Demand, 2. Auflage, 2023
576 Seiten, 17,99€
ISBN 978-3-7578907-8-0

von Jonas Kairies

Von einem Tag auf den nächsten wird auf Planet Erde das Leben völlig umgekrempelt, nachdem Eisen einfach so verschwindet. Auch im Ruhrgebiet brechen die bekannten Strukturen zusammen und der Kampf ums Überleben beginnt. Ein Mädchen bleibt zunächst an der Seite ihrer Großmutter, die über magische Fähigkeiten verfügt. Als diese stirbt, muss sich Vera allein durchschlagen, bis zu dem Tag, an dem sie von der Erdoberfläche entführt wird und in einem fremden Sonnensystem wieder zu sich kommt.

Gefesselt von den ersten ca. 120 Seiten hatte ich einen schwungvollen Start in den zunächst sehr dystopischen Handlungsverlauf. Durch die Entführung kam es für mich als Leser zu einem Bruch, der mich irritierte und mir einiges abverlangte. Nun schwenkt der Verlauf in Richtung Science-Fiction um. Mit den nächsten ca.

100 Seiten tat ich mich schwer. An das neue Leben von Vera als Sexsklavin mit recht detaillierten Beschreibungen des Geschlechtsverkehrs musste ich mich erst einmal gewöhnen. Die Außerirdischen in der Stadt »Babylon« wirkten auf mich wie dem Römischen Imperium entsprungen und auch die Orgien erinnerten mich an durchweg irdische Gepflogenheiten. Dieser Abschnitt zog sich dann auch ein wenig in die Länge. Vielleicht war das ein bewusstes stilistisches Mittel der Autorin, um uns die lähmende Hoffnungslosigkeit von Vera vor Augen zu führen?

Doch Vera macht im Verlauf der Geschichte eine ziemlich große Entwicklung durch. Sie kämpft sich aus dem für sie bestimmten Schicksal heraus, zunächst auf die Plantagen und von dort weiter - auf der Flucht - in die Berge. Ab hier war ich dann wieder voll mit dabei. Denn außerhalb der Stadt Babylon gibt es noch weit mehr humanoide Bewohner auf dem fremden Planeten.

Vera wird in einem Dorf aufgepäppelt und der Leser erfährt zunehmend mehr über die Zusammenhänge auf dem Planeten und die Verbindung zur Erde. Das Leben in dieser Region gleicht dem auf der Erde teilweise in erschreckendem Maße (Spielplätze, Touristen) und bleibt bei anderen Aspekten doch fremd. Schön wird aus meiner Sicht vor allem auch die fremdartige Tierwelt beschrieben. So habe ich das Buch mit Genuss bis zum Ende gelesen.

Der Schreibstil der Autorin zeichnet sich durch seine Kreativität aus und ist flüssig zu lesen. Die langen Namen der Herrscher und ihre zusätzlichen Spitznamen waren für mich die einzigen Stolpersteine im Lesefluss. Diesbezüglich erwies sich die Personenliste im Anhang als nützlich.

Die komplette Serie (Die Elektron-Sage) ist wohl schon einmal erschienen. Der hier vorliegende erste Band stellt den Beginn einer überarbeiteten 2. Auflage dar.

Fazit: Wer eine außergewöhnliche Zusammenstellung sucht und ein wenig »Sitzfleisch« beim Lesen investiert, könnte großen Gefallen an diesem Roman finden. ■

Victoria Hume

SOLARTOPIA – Am Anfang der Welt

Fischer KJB, 2023
Übersetzung: Katrin Segerer
Seitenzahl: 320, € 17,00
ISBN: 978-3-7373-4315-2

von Matthias Hofmann

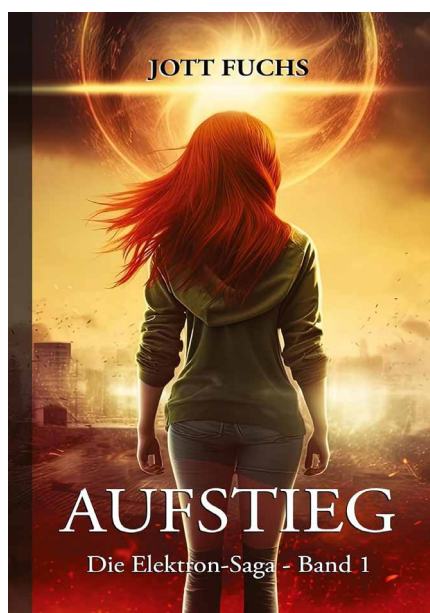
Huch, wie kann das sein? Eine deutsche Originalausgabe eines Romans, der aus dem Englischen übersetzt wurde, aber keinen englischen Originaltitel hat?

Ganz einfach: SOLARTOPIA ist der Debütroman der in Brighton lebenden Victoria Hume, die in Großbritannien bislang noch nicht professionell veröffentlicht wurde. Sie absolvierte 2020 einen Kurs in »Creative Writing« und nahm zwei Jahre später an einem Autorenwettbewerb teil, der »unentdeckte Stimmen« fördert. So kam sie mit einer Firma namens Working Partners zusammen, die Bücher für Kinder und Jugendliche in Auftrag gibt und diese als fertige Pakete an Verlage vermarktet.

Einfach ungefragt ein Manuskript an Verlage zu schicken ist möglicherweise anno 2023 out. Wer die harte Tour mit Books-on-Demand oder Eigenverlag und Selbstmanagement vermeiden möchte, kann somit auch über diesen neuen Umweg oder solcherlei Dienstleister als aufstrebende Autorin und Autor ohne Agentur an einen Vertrag mit einem renommierten Verlag kommen.

Ich erwähne das vorab, weil diese ganze Prozedur Victoria Humes Roman SOLARTOPIA – Am Anfang der Welt zu einer Auftragsarbeit macht. Um einen Vergleich zur Musikbranche zu bemühen: Wer Boy Bands vermeidet, weil diese gecastet und damit möglicherweise künstlich entstandener Schrott sind, könnte hinter dem Roman eine Art beliebige Fließbandproduktion vermuten. Aber das sagt trotzdem nichts über die Qualität aus.

SOLARTOPIA – Am Anfang der Welt ist der Auftakt einer Dilogie. Das Setting dieses Science-Fiction-Romans (der Verlag spricht von »Future Fiction«) für Jugendliche ab zwölf Jahren ist das einer mustergültigen Dystopie. Die sechzehnjährige Nova lebt



zusammen mit ihrem besten Freund Finn, den ein Geheimnis umgibt, welches hier nicht gespoilert werden soll, im obersten Stock eines riesigen Wolkenkratzers namens Turris. Unten auf der Erdoberfläche herrscht menschenfeindlicher Smog.

Nova hat das Sechste Sterben überlebt, eine Art Massensterben, das fast die gesamte Menschheit ausgelöscht hat. Oder mit ihren Worten ausgedrückt: »Laut Ma gab es vorher zu viele Menschen auf der Welt. Weder Nahrung noch Platz reichten mehr für jeden. Die Menschen hatten Land und Meer ausgesaugt. Dann kam der Klimakollaps: Fluten und Dürren, Feuer und Frost, Verschmutzung, Seuchen, Kriege. Inzwischen sind von den Milliarden Menschen nur noch alte Kleider und leere Wohnungen übrig. Und die Überlebenden – Finn und ich.«

Letzteres stimmt so nicht, wie Nova recht bald erkennen muss, als sie den über 70. Stockwerke hohen Turris verlässt. In den Aufzeichnungen ihrer Mutter fand sie zuvor Hinweise auf eine seltene Hybridpflanze der Gattung »Ferula«. Sie soll gegen die Krankheit helfen, die ihre geliebten Pflanzen befallen hat: die Smogfäule.

Um ihre Pflanzenfamilie zu retten, sagt sie ihrer Zuflucht adieu und macht sich auf die Suche nach der Ferula. Dabei trifft sie auf eine Gruppe Reisender, die von einem Piloten mit einem Hubschrauber zur modernen Stadt Solartopia gebracht werden. Dort sieht alles modern und nachhaltig

aus, aber hinter dem schönen Schein verbirgt sich ein tödliches Geheimnis.

Der Roman kann unter das relativ neue Label »Solarpunk« einsortiert werden. Hier geht es um Nachhaltigkeit, ein Leben im Einklang mit der Natur und die negativen Auswirkungen, falls die Menschheit weiterhin nur an sich selbst denkt, aber nicht an Mutter Erde.

Der Roman ist ganz klar für jüngere Leser konzipiert, kommt aber ohne einen pädagogischen oder gar belehrenden Zeigefinger aus. Er ist flüssig zu lesen und durchaus spannend. Sogar eine zarte Liebesgeschichte ist vorhanden, da die zunächst eher mysteriöse Figur des Hubschrauberpiloten Jett sich für Nova gegen Ende zum Love Interest entwickelt. Aber nur ganz zart. Denn es gibt ja noch den Rest des Zweiteilers.

Zwar kann der erste Band als (fast) abgeschlossene Geschichte gelesen werden, doch in Solartopia – Bis zum Ende der Zeit, angekündigt für Mai 2024, soll es noch ein großes Finale geben.

Fazit: Daumen hoch für eine spannende, unterhaltsame Dystopie für jugendliche Leserinnen und Leser. ■



Thomas Olde Heuvelt

November

Heyne, 2023
Übersetzung: Janine Malz
Seiten: 640, € 18,00
ISBN: 978-3-453-32144-1

von Matthias Hofmann

Am 1. November 2023 erschien, und das ergibt marketingtechnisch perfekt Sinn, der neue Roman des niederländischen Autors Thomas Olde Heuvelt auf Deutsch im Wilhelm Heyne Verlag mit Sitz in München. Das Buch heißt nämlich schlicht November.

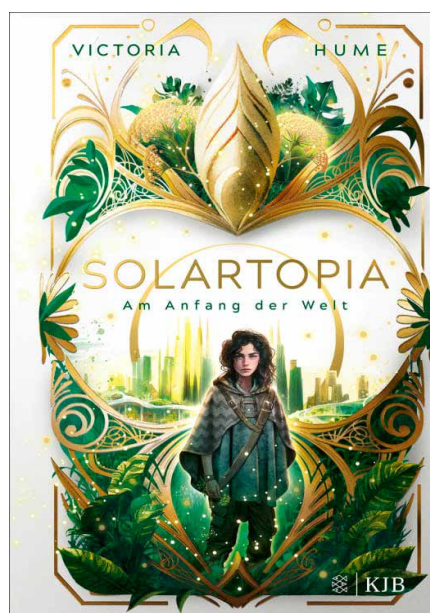
Der Name ist Programm. Im Monat November beginnen alljährlich die sogenann-

ten »Dunklen Tage«. Sie betreffen die Bewohner der Bird Street im fiktiven kleinen Städtchen Lock Haven, im nordöstlichen US-Bundesstaat Washington. Sie dauern den gesamten Monat an und bedeuten nichts Gutes für die Familien Lewis da Silva, Wachowski, McKinley und Aikman. Denen geht es ansonsten das restliche Jahr über elf Monate lang gut. Eigentlich richtig prächtig, bis auf ... eben ... im November.

In diesem düsteren Monat zieht krasses Unheil auf. Die Bewohner der Bird Street haben eine Art Pakt mit dem Bösen geschlossen, der schon seit Generationen andauert. Im Grunde sind alle mehr oder weniger sehr glücklich. Sie sind in ihren Berufen, Hobbys und Begabungen unwahrscheinlich erfolgreich. All dies hat jedoch seinen Preis. Abgerechnet wird jährlich im November. Da versammeln sich alle Erwachsenen am zweiten Tag des Monats in der imposanten Villa der McKinleys. Man trinkt und isst, aber der Höhepunkt (oder Tiefpunkt, je nachdem wie man es sieht) ist der Besuch des Mannes, den sie als »Buchhalter« bezeichnen.

Der Buchhalter verlangt ein Opfer pro Jahr, damit es den Bewohnern der Bird Street weiterhin so phänomenal gut geht. Es muss im November passieren und echtes menschliches Leben sein. Eine Kuh, mit der ein Vorfahre schon mal zu tricksen versucht hat, wird nicht akzeptiert. Im Lauf der Zeit ist man dazu übergegangen, die Opferprozedur als Sterbehilfe zu kaschieren. Man tötet in einer würdevollen Zeremonie Menschen, die unheilbar krank sind und sowieso sterben wollen. Dabei werden sie in den an die Bird Street angrenzenden Wald gebracht und zielgerichtet getötet. Irrlichter und diverse andere Unheimlichkeiten im düsteren Wald sorgen für Unbehagen und Bedenken, ob die Seelen dieser Opfer wirklich ihren ewigen Frieden gefunden haben.

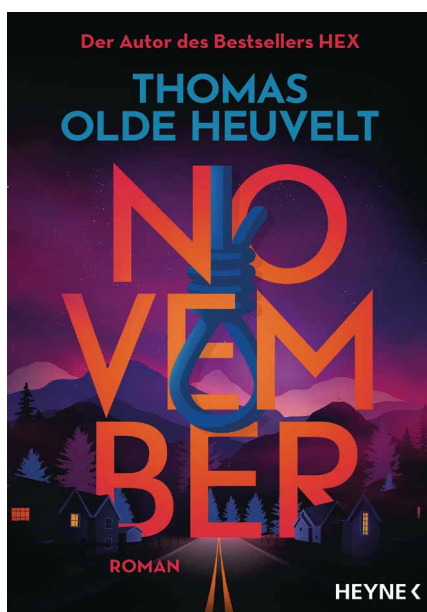
Die Geschichte der Bewohner wird in zwei Teilen aus Sicht der vierköpfigen Familie Lewis da Silva erzählt. Abwechselnd erfährt man die Handlung aus Perspektive der Eltern Luana und Ralph sowie der Kinder Kaila und Django. Teil 1 spielt 2022, da ist Kaila noch 15. Im zweiten Teil, der 2023 spielt, also im Verhältnis zur der der Veröffentlichung der niederländischen Original-



ausgabe ein Jahr in der Zukunft, wird sie 16 Jahre alt und hat das Alter für die Einweihung in den Kreis der Erwachsenen, die vom unheilvollen Pakt wissen, erreicht.

November ist der dritte große Horrorroman von Thomas Olde Heuvelt. Echo, sein zweiter Roman, hat mich nicht vom Hocker gerissen. Er war zu geschwätzig, zu wacklig konstruiert und insgesamt viel zu umfangreich. Mit November ist er zu dem Konzept seines erfolgreichen Debüts Hex zurückgekehrt: Die Geschichte der Einwohner von Black Spring, die seit 300 Jahren von einer alten Hexe terrorisiert werden, da diese von ihren Vorfahren auf dem Scheiterhaufen verbrannt worden ist, ist wirklich spannend und unterhaltsam und kann als Highlight der Horrorliteratur der 2010er-Jahre gewertet werden.

In seinem dritten Streich geht es wieder um eine Gruppe von Menschen, die mit einer Art Fluch zu kämpfen haben. Die Namen sind so zahlreich, dass dem Roman ein Verzeichnis der Bewohner der Bird Street vorangestellt ist. 20 Namen plus drei Ehemalige sowie zwei Alpakas (namens Seepy und Sappy) und zwei Windhunde (namens Helmut und Schwarzwald) sind jede Menge Holz. Diese Liste ist auch nötig, denn zum Einstieg in das Werk wird man mit jeder Menge Charaktere konfrontiert, so dass man die Übersicht zur Orientierung und Einordnung der ganzen Schar gut gebrauchen kann.



Was anfangs etwas mühsam ist, ein Figurenensemble, irgendwo zwischen Thomas Manns Die Buddenbrooks und J. R. R. Tolkiens Der Hobbit (okay, ich übertreibe bewusst ein wenig an dieser Stelle), wird von Heuvelt ganz gut gemanagt. Nach ein paar Kapiteln findet man sich gut zurecht und wird von der Geschichte in einem Sog mitgerissen, der einen guten Horrorroman ausmacht.

November ist gekonnt strukturiert. Als Leser erfährt man mit jedem Kapitel ein bisschen mehr von den Verstrickungen der Geschichte und ihren Protagonisten. Themen wie moderne Sterbehilfe, Egoismus, Depression oder Selbstmord werden mit einer spannenden Story verwoben, die stellenweise manch zartes Gemüt auf eine harte Probe stellen dürfte.

Auch stilistisch hat Heuvelt alles im Griff. Aus meiner Sicht ist November sein bisher reifstes Werk und nach dem Rückschritt mit Echo definitiv eine positive Weiterentwicklung in die richtige Richtung.

Der Roman wirkt nicht so, als ob ihn ein Europäer geschrieben habe, denn der American-Way-of-Life-Faktor ist so stark, dass ihn viel mehr ein US-Amerikaner verfasst haben müsste. Dadurch zementiert Heuvelt weiter seinen Ruf als »niederländischer Stephen King«. Deshalb können Fans des Manns aus Maine hier unbedenklich zugreifen. Und alle anderen auch, denn November ist aus krassem, spannenden Gruselgarn gestrickt, das prächtig unterhält und an der einen oder anderen Stelle den Atem anhalten lässt und nachdenklich macht. ■



Brandon Sanderson

Handbuch für den genügsamen Zauberer: Überleben im mittelalterlichen England

Originaltitel: The Frugal Wizard's Handbook to Surviving Medieval England
Piper, 2024

Übersetzung: Simon Weinert

Seitenzahl: 432, € 25,00
ISBN: 978-3-492-70665-0

von Matthias Hofmann

Hier ist er! Der zweite Roman von Brandon Sanderson aus dessen spektakulärem Crowdfunding-Projekt, bei dem er für vier »Secret Books« schlappe (nicht ganz) 42 Millionen (!) US-Dollar eingesammelt hat, heißt Handbuch für den genügsamen Zauberer: Überleben im mittelalterlichen England.

Wie die anderen drei auch, habe er dieses Buch, nur so zum Spaß, für sich selbst und seine Frau geschrieben. Wer's glaubt, wird selig, schließlich vermarktet der Mann schon seit einigen Jahren liebend gern sein Werk, um jede Menge Schotter zu generieren. Wenn dann so etwas dabei herauskommt wie der erste Roman mit dem Titel »Weit über der smaragdgrünen See«, die gelungene märchenhafte Geschichte der jungen Tress, die von einer einsamen Felseninsel in die Welt zieht, um über sich hinauszuwachsen, freut man sich zufrieden mit. Der zweite Streich kann, das nehme ich hiermit vorweg, da nicht mithalten.

Sanderson, der vorwiegend Fantasy schreibt, hat sich in die Science Fiction gewagt. Der vermeintliche Fantasy-Roman, der im mittelalterlichen England spielt, handelt vom Dimensionsreisen. Das ist, wenn man so will, eine Art Variante des Zeitreisens.

Sandersons Protagonist John West strandet im Mittelalter und wacht dort ohne Gedächtnis auf. Die Handlung besteht daraus, dass er sich dort zurechtfinden muss, zunächst nur Erinnerungsfetzen und gegen Ende sein komplettes Erinnerungsvermögen zurückerlangt. Auf die Sprünge helfen ihm Seiten eines zerfledderten und halb verbrannten Handbuchs, das dem Roman seinen Titel gegeben hat. Die Theorie lautet, dass es ganz, ganz, ganz viele verschiedene Dimensionen gibt, und in jeder hat sich die Geschichte etwas anders entwickelt. Es sind keine Alternativwelten im klassischen Sinne, denn es gibt theoretisch auch eine Dimension, in der Bananen sprechen könnten. Durch diesen Kniff umgeht Sanderson die Problematik des Zeitparadoxons.

Überleben im mittelalterlichen England ist kein Zuckerschlecken, insbesondere,

wenn man einer Horde Wikinger gegenübersteht, die gerne plündern und brandschatzen. Allerdings kommt John mit viel Wissen aus der Zukunft und diversen Körperverstärkungen sowie einer großen Anzahl kleiner Nanobots im Körper, die ihn und andere heilen können. Das macht John zu einer Art Zauberer und einer großen Nummer. Allerdings hat er zunächst, wie auch in seinem vorigen Leben, mit der Akzeptanz durch sein Umfeld zu kämpfen, denn er ist ein klassischer Versager, der im Leben nichts erreicht hat, außer Ärger und Niederlagen.

Das Buch liest sich flüssig wie Wasser. Doch hinterlässt die Lektüre einen ähnlichen geschmacklosen Eindruck durch den briefmarkendünnen Handlungsstrang. Die Charaktere sind leider ebenso durchsichtig. Und von dem Worldbuilding will ich gar nicht anfangen. Wer sich auf einen Fantasyroman, der im Mittelalter spielt, eingestellt hat, wird mehr oder weniger hart enttäuscht. So gut wie alles bleibt an der Oberfläche. Es geht um Unterhaltung in Reinform. Denn das soll das Handbuch für den genügsamen Zauberer wohl in erster Linie: einfach nur unterhalten.

Wie das erste »Geheimprojekt« ist auch dieses Buch sehr schön aufgemacht. Diesmal heißt der Illustrator Steve Argyle. Er hat nicht nur ein paar Illustrationen beigezeichnet, sondern sehr viele cartoonartige Minibildchen, die auf den Seiten am Rand platziert sind. Wer das Satiremagazin MAD kennt und die kleinen Comics von

Sergio Aragonés, der weiß, was ich meine. Nur ist Aragonés witziger.

Die Handlung wird immer wieder unterbrochen durch Seiten aus dem fiktiven »Handbuch«. Diese sind gestaltet wie ein Werbeprospekt der Firma Frugal Wizard Inc. mit vielen FAQs und optisch verkokelt, als hätte man sie aus einem Feuer gerettet. Diese Seiten und der ganze Permanentumor der Story erinnern fast ein bisschen an Bücher wie Marc-Uwe Klings Qualityland. Nur schneidet auch hier Klings Werk im Vergleich besser ab.

Nach dem wundervollen Roman Weit über der smaragdgrünen See, den ich als einen der besten Fantasy-Romane von 2023 bezeichnen würde, war die Fallhöhe groß. Das Handbuch für den genügsamen Zauberer ordne ich in die Kategorie »Schnell & Vergänglich« ein. Es ist nichts, was man wirklich haben und lesen muss. Sanderson kann Charakterisierungen tiefer und Handlungen spannender. Für Fans des Autors ist der Roman natürlich ein Muss. ■

Simone Keil

Das Mädchen mit dem Porzellan- langesicht

Klett-Cotta, Stuttgart, 2024
Hardcover, 221 Seiten, 17,99 Euro
ISBN 978-3608966350

von Angelika Herzog

»London, 1888. In einer kalten Novembernacht wird in einem Backsteinhaus in Covent Garden die kleine Miyo geboren. Für ihren Vater, den Puppenmacher Kazuki Kobayashi, ist sie das größte Glück auf Erden. Das Leben könnte wunderbar sein, wenn Kobayashi nicht einst einen Vertrag mit einem dubiosen Advokaten geschlossen hätte, der ihm Wohlstand und Ansehen sichert ...

Der Puppenmacher kommt zu dem einzig logischen Schluss: Er muss Miyo verstecken, um ihr Leben zu retten. Dazu fertigt er eine ganz besondere Porzellanmaske an, ein feines, aber regungsloses Gesicht, das er sonst für seine Puppen entwirft. Die Maske soll seine Tochter vor dem Advokaten verbergen. Doch die Ausdrucks-

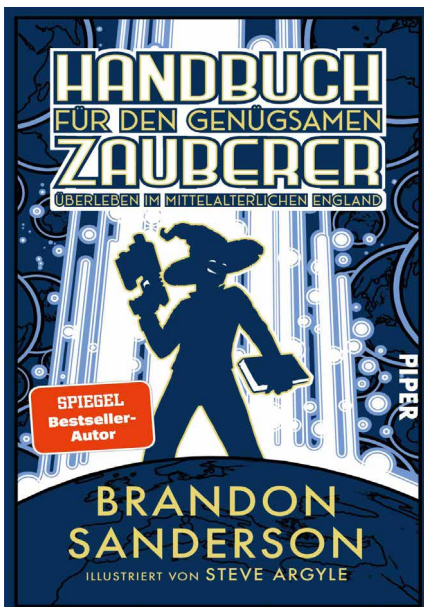


Bild von Angelika Herzog

losigkeit verdammt Miyo zu einem Leben in Isolation – nur wenige machen sich die Mühe, hinter die kalte Fassade der Porzellanmaske zu blicken ...

Simone Keil, geb. 1971, interessierte sich schon als Kind weit mehr für Fantasiewelten und Geschichten als für die Realität. Nach langjähriger Tätigkeit im Vertrieb schreibt sie nun fantastische Romane für Jugendliche und Erwachsene. Die Autorin lebt mit ihrer Frau und ihrem gemeinsamen Cocker Spaniel in Thüringen.«

Dieses Buch ist jedenfalls für Erwachsene und stellenweise ganz wunderbar abgründig und böse. Wie jede*r Autor*in



steht auch Simone Keil auf den Schultern von Riesen – hier wären Charles Dickens und – unbedingt – Natasha Pulley zu nennen. Ganz eindeutig ist Letzgenannte die Erfinderin genialer japanischer Uhrmacher. Obwohl Keita Mori niemals so naiv wäre wie Kazuki Kobayashi; dieser schließt nämlich einen Pakt mit dem Teufel, ohne genau nachzulesen ... Und schon ist das erstgeborene Kind in Gefahr. Wie gesagt: Bei einem Vertrag mit Keita Mori würde der Advokat vermutlich seine Lieblingseule einbüßen, was besser wäre für alle Beteiligten.

Jedenfalls stehen Miyo harte Zeiten bevor, und das ist absolut lesenswert. Simone Keil schreibt flüssig, lyrisch und sehr spannend. ■

Eduardo Mendoza

Nichts Neues von Gurb

Sin Noticias de Gurb, 1991
Klett-Cotta, Stuttgart, 2024
Hardcover, 176 Seiten, 20 Euro
ISBN 978-3608987713

von Angelika Herzog

Der Kapitän und sein Techniker Gurb (eigentlich die weibliche Ausformung der Spezies, warum auch immer) reisen seit Jahrhunderten gemeinsam durchs All. Sie sind inzwischen nicht nur Kollegen,



Bild von Angelika Herzog

sondern auch gute Freunde. Doch als sie im Barcelona des Jahres 1992 landen, verschwindet Gurb beim ersten Kontakt mit der »Lebensform der Zone«. Am nächsten Tag macht der Kapitän sich auf den Weg, um seinen Freund zu finden und in der Stadt bleibt kein Stein auf dem anderen.

Eduardo Mendoza, geb. 1943, ist einer der bekanntesten spanischen Schriftsteller der Gegenwart. Kein Zweifel. Sein Werk wurde mit diversen Preisen ausgezeichnet, unter anderem mit dem Preis des Europäischen Buches, dem Franz-Kafka-Preis und dem Cervantes-Preis, der wichtigsten literarischen Auszeichnung der spanischsprachigen Literatur. Kein Zweifel. Mit »Nichts Neues von Gurb« hat er 1991 einen ikonischen, sich über Genre Grenzen hinwegsetzenden Roman geschrieben, der zum Klassiker der humoristischen Literatur geworden ist ... Echt? Warum wird der Titel dann in seinem Wiki so überhaupt nicht erwähnt?

Nun, der geübte Leser hat das Buch in ca. einer Stunde durch. Es ist eher ein Schelmenroman, als dass man es zur Science-Fiction zählen könnte. Leider muss ich anmerken, dass ich selbst diese geringe Lesezeit als Verschwendung empfand, weil die Geschichte nicht in mein Beuteschema passte. Vermutlich sind die witzigen und treffenden Anspielungen über das Leben und Treiben im schönen Barcelona samt und sonders »lost in translation«. Klischees über das Ewigweibliche (Stand 1991) reißen die Sache dann auch nicht mehr heraus. ■

#Lovecraft visualisiert

Howard Phillips Lovecraft

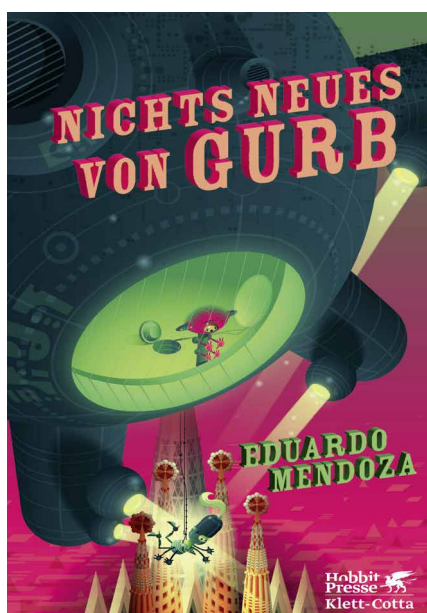
Das Grauen von Dunwich

Wilhelm Heyne Verlag, 2023, 64 Seiten,
27 € (gebundene Ausgabe im Sonderformat), ISBN 978-3453274587
Übersetzung von H. C. Artmann

von Günther Stoll

»Mein Leben ist so still, so ereignislos und so unauffällig verlaufen, dass es, zu Papier gebracht, bestenfalls erbärmlich glanzlos und fade erscheinen muss.« Mit diesem harten Urteil über sich selbst beginnt eine Person die kurze Darstellung ihres Lebens (»Autobiography: Some Notes on a Non-entity«, 1934), die so bedeutende Autoren des Phantastischen wie Neil Gaiman, Wolfgang Hohlbein, Stephen King, Clive Barker und viele andere maßgeblich beeinflusst hat: Howard Phillips Lovecraft (1890 – 1937). Er schuf den Cthulhu-Mythos, regte viele Nachfolger und Nachahmer an, gleichfalls Geschichten über die Großen Alten und über kosmische Schrecken zu verfassen. In HR Gigers Gestaltung der Alien-Figur sind seine Einflüsse unübersehbar, und erst 2016 erschien der Episodenroman »Lovecraft Country« von Matt Ruff, sowohl eine Hommage an den Titelgeber wie auch eine vehemente Kritik am Rassismus. Die »Nonentity« hat also eine starke Wirkung gehabt und gilt heute als der zweite große amerikanische Horrorauteur nach Edgar Allen Poe.

In seinem Sachbuch über die Literatur des Schreckens (»Danse Macabre«, 1981) hebt Stephen King drei von Lovecrafts Erzählungen besonders hervor: »Die Ratten im Gemäuer« (1924), »Die Farbe aus dem All« (1927) und »Das Grauen von Dunwich« aus dem Jahr 1929. Und eben diese Erzählung ist nun neu aufgelegt worden, nach wie vor in der Übersetzung von H. C. Artmann, so, wie sie erstmals als Suhrkamp-Taschenbuch st 29 im Jahr 1972 auf dem deutschen Buchmarkt erschien. Jetzt aber kommt sie als ein gebundenes Buch im Großformat daher, immerhin 35,2 x 26,6 cm; das stellt schon gewisse Ansprüche an



das Bücherbord. Und dieses Format füllt François Baranger meist über Doppelseiten hinweg mit seinen Illustrationen des Texts. Der 1970 geborene Künstler ist ausgebildeter Illustrator und arbeitet hauptsächlich als Konzeptkünstler für Filme und Videospiele, so war er unter anderem bei »Harry Potter«, »Kampf der Titanen« und »Die Schöne und das Biest« beteiligt. Man darf ihm also sicher eine gewisse Kompetenz unterstellen. Aber, und das ist sicherlich ein großes Aber, kann eine solche Visualisierung bei Lovecrafts Werk funktionieren? Oft führt er seinen kosmischen Horror ja gar nicht detailreich aus, sondern deutet an, umschreibt, überlässt ihn weitgehend der Vorstellungskraft des Lesers.

»Das Grauen von Dunwich« ist eben ein solches Werk. Das Monster macht sich über weite Teile der Geschichte durch Geräusche und Gestank bemerkbar, es hinterlässt zunächst tote Rinder und zerstörte Häuser, aber es ist nicht sichtbar. Man kann seine enorme Größe aus seinen eigenartigen Spuren ablesen und aus niedergewalzten Bäumen, doch es bedarf eines versprühten Pulvers, um es sichtbar zu machen. Und auch dann greift Lovecraft noch zu einem Trick, der aus dem Theater bekannten Mauerschau. Er schildert die finale Auseinandersetzung von drei Wissenschaftlern mit dem Monster durch die Bewohner von Dunwich, die mittels eines Fernrohrs den Kampf beobachten. Wie einzelne Puzzlesteine, die sich noch nicht zu einem vollständigen Bild zusammensetzen lassen, entsteht so eine Vorstellung im Leser, die zwangsweise unfertig und bedrohlich bleibt.

Kann das ein Illustrator visualisieren, ohne letzten Endes zu scheitern? Im Film kann man mit schnellen Schnitten und anderen Hilfsmitteln arbeiten, aber eine Buchillustration bleibt. Sobald die Seite aufgeschlagen ist, ist das Bild da. Und dennoch gelingt es Baranger, die typische Stimmung der Erzählung zu vermitteln, und so gut er in manchen Bildern höchst naturalistisch arbeitet, so gut vermag er mit Licht und Schatten zu spielen, und in manchen Bildern liegt ein Nebel oder eine Dunkelheit, die erfolgreich Lovecrafts Geschichte um eine neue Dimension bereichert. Nachdem schon »Cthulhus Ruf« und »Die Berge des Wahnsinns« (in zwei Bän-

den) gelungen visualisiert neu aufgelegt wurden, ist damit ein neuer Zugang zum Werk des »Einsiedlers von Providence« eröffnet. »Die Farbe aus dem All« wäre sicher auch eine interessante Herausforderung ...

Robert Aickman

Dunkle Pforten. Sämtliche Erzählungen – Band 1

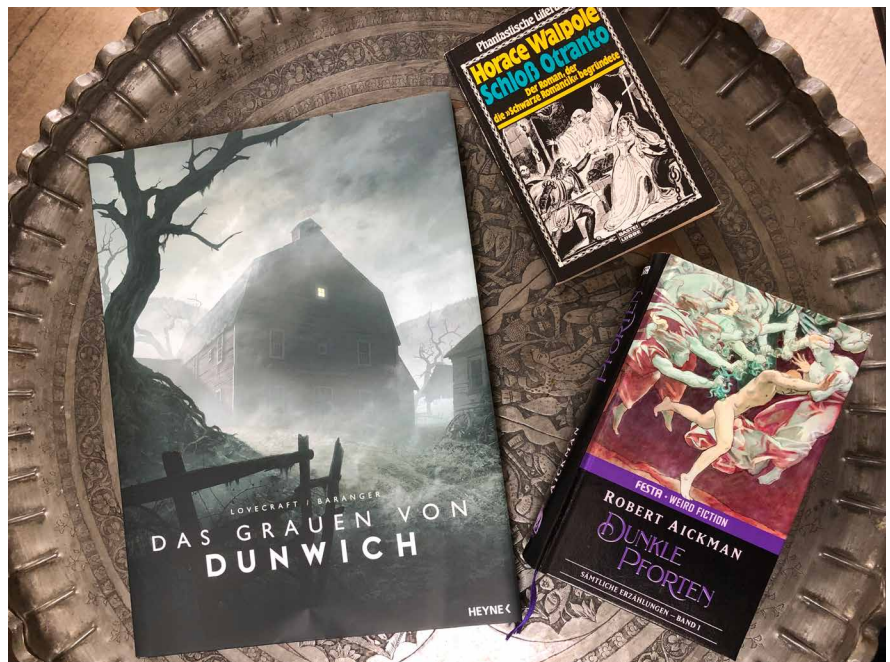
Festa Verlag GmbH, Leipzig, 2022
480 Seiten, 36,99 €
Übersetzung von Usch Kiausch

von Günther Stoll

»Aber bin ich tatsächlich so krank gewesen? Falls die Dinge wirklich so anders liegen, als ich sie stets gesehen habe, muss ich verrückt gewesen sein. Seit Jahren verrückt.« Diese verzweifelte Frage von Carfax, dem Protagonisten der Erzählung »Der Ausblick« (»The View«, 1951), gibt sehr schön die Stimmung wieder, die in den Werken von Robert Fordyce Aickman (1914 – 1981) vorherrscht. Das Übernatürliche und Unheimliche bricht nicht mit der Gewalt einer Zombiehorde in den Alltag ein. Vielmehr gewinnt man den Eindruck,

dass Aickman seine Leser bewusst hinter Licht führt, vielleicht in ähnlicher Weise, wie der Regisseur Alfred Hitchcock still und unauffällig einen kurzen Auftritt in seinen Filmen absolvierte, den man beim ersten Sehen oft gar nicht bemerkt. In den »strange tales«, wie Aickman sie zu nennen pflegte, stolpert man im Erzählfluss plötzlich über die Tatsache, dass sich unauffällig die Grenzen der Realität schon so weit verschoben haben, dass man sich mit den Protagonisten viel zu weit in fremdes Terrain gewagt hat. Aickman glaubte an Geister und an das Übernatürliche, aber er verstand auch etwas von Psychologie und kannte die Werke von Sigmund Freud. Die Aufklärung seiner sonderbaren Geschichten ist nicht rational verständlich oder nachvollziehbar. Was Carfax in einem Haus erlebt, dessen Fenster unterschiedliche, sich geheimnisvoll wandelnde Aussichten bieten, und was von seinem Leben in diesem Haus verlorengeht, ist voller Leiser, aber gemeiner Schrecken.

Zwei Themen prägten sein Leben, das Übernatürliche und seine Leidenschaft für die englischen Kanäle und Wasserwege. Zu ihrer Erhaltung und Restaurierung gründete er mit Gleichgesinnten die Inland Waterways Association, eine der erfolgreichsten Naturschutzorganisationen in der britischen Geschichte, der es ge-



lungen ist, einen Großteil des ursprünglichen Kanalnetzes zu restaurieren und wieder zu öffnen. Mit dieser Arbeit erlangte Aickman auch eine gewisse Bekanntheit und Popularität, vielleicht mehr als mit seinem herausragenden schriftstellerischen Werk. Der britische Schriftsteller und Essayist Mike Ashley schrieb darüber in seinem Nachruf: »Aickmans Schriften haben einen Geschmack erlangt wie gute Weine. Ich habe keinen Zweifel daran, dass sein Werk den meisten Lesern immer unbekannt bleiben wird, und vielleicht hätte er das auch so gewollt. Er hat geschrieben, was und wie er wollte, um sich auszudrücken, nicht um populär zu sein.« Man hat seine Meisterschaft erkannt, 1975 erhielt er sogar den World Fantasy Award, aber sie schlug sich nie in einem großen kommerziellen Erfolg nieder.

Dieser erste (und sorgfältig und schön ausgestaltete) Band mit Erzählungen umfasst drei Stories aus dem Buch »We Are for the Dark« (1951), gemeinsam verfasst mit Elizabeth Jane Howard, und weitere fünf aus »Dark Entries« (1964), darüber hinaus noch einen Anhang. Eine Leseempfehlung? Aber absolut, und ganz hervorragend hat es Glen T. Cavaliero (1927 – 2019), ein englischer Dichter und Kritiker ausgedrückt. »Aickmans Geschichten muss man gemäß ihren eigenen Voraussetzungen lesen, dann lohnt sich die Lektüre wirklich. Sie sind sehr gut erzählt, haben oft eine wunderbare Atmosphäre und sprachliche Textur. Selbst in unserer heutigen Welt des Cyberspace und der unmittelbaren Kommunikation vermag es Aickman mit seinen Grenzerkundungen, die ihm vertrauenden Leserinnen und Leser an die Hand zu nehmen und durch dunkle Pforten zu führen, die paradoxerweise ihren geistigen Horizont erweitern.« Man darf dem Festa-Verlag, dem Verleger Frank Festa und Andreas Fliedner als Herausgeber der Reihe »Weird Fiction« dankbar sein, dass sie uns Aickman zugänglich gemacht haben.

Weitere Information zu Aickman finden sich auf der Website des Verlags, inklusive eines Links zu einer Dokumentation »Robert Aickman: Author of Strange Tales« auf Youtube, und in der 2022 erschienenen Biographie »Robert Aickman: An Attempted Biography« von Raymond Barry Russell. ■



Horace Walpole

Schloss Otranto

Englische Originalausgabe 1764, erste deutsche Ausgabe 1794. Besprochen nach Band 34 der Bastei-Reihe »Phantastische Literatur«. Gustav H. Lübke GmbH & Co., Bergisch Gladbach 1983, 160 Seiten, ISBN 3-404-72034-2, heute sowohl als E-Book wie im Print in diversen Ausgaben verfügbar.

von Günther Stoll

»Die unteren Geschosse der Burganlage wurden von einem komplizierten Gangsystem ausgehöhlt. Und es war nicht einfach, von den Furien der Angst gehetzt, die Tür zu finden, die sich in diese Höhle öffnete. In den unterirdischen Gefilden herrschte ein grausiges Schweigen, das hin und wieder vom Geheul des Windes unterbrochen wurde, der an den Türen rüttelte, so dass sie in den rostigen Angeln knirschten und es in dem langen dunklen Labyrinth widerhallte.«

Das klingt doch schon einmal ganz stimmungsvoll; die gängigen Requisiten stehen bereit, die unheimlichen und übernatürlichen Ereignisse können über die handelnden Personen (und die wohligh gruselige Leserschaft) hereinbrechen. Und genau das geschieht auch umgehend in dem schmalen Bändchen »Schloss Otranto«, als englische Originalfassung »The Castle of Otranto« im Jahr 1764 von dem britischen Politiker und Schriftsteller Horace Walpole (1717 – 1797) erstmals veröffentlicht. Sein Vater gilt als erster Premierminister von Großbritannien, genauer als der einzige, der dieses Amt innehatte, als es diese Bezeichnung erhielt. Als Sohn einer Adelsfamilie studierte Walpole in Eton und am King's College in Cambridge, machte jedoch, wie damals bei Adligen üblich, keinen Abschluss. Er reiste viel, ließ sich später von seinem Va-

ter ein paar Wahlbezirke zuschanzen und saß dann von 1741 bis 1768 im Unterhaus. Zwar war er ein außerordentlich fleißiger Briefeschreiber, aber sein Nachruhm basiert vornehmlich auf zwei ganz anderen Leistungen: Er gilt als Begründer des englischen Landschaftsgartens und der Gothic Novel, des Schauerromans.

Die erste Auflage seines Werks veröffentlichte Walpole noch unter einem Pseudonym und gab vor, es sei eine Übersetzung eines mittelalterlichen italienischen Textes, doch als schon im folgenden Jahr aufgrund des großen Erfolges eine zweite Auflage notwendig wurde, bekannte er sich zu seiner Urheberschaft und fügte den Untertitel »A gothic novel« hinzu. Ein Genre war geboren, und die Zeit war reif dafür gewesen. Nach der Aufklärung mit ihrem Rückbezug auf die Ideale der Antike, der Abwendung von geistiger Bevormundung durch Kirche und Obrigkeit und ihrer Emanzipation des Denkens wurde nun verstärkt wieder das verdrängte Übernatürliche und Unkonventionelle aufgenommen, und das ging am besten im Schauerroman. Walpole hatte sicherlich Vorläufer (und später viele Epigonen), aber ihm gelang es, einen nahezu einzigartigen Einfluss auf die Entwicklung der phantastischen Literatur auszuüben.

Walpoles Geschichte spielt zur Zeit der Kreuzzüge in Italien, doch die Vorlage für das titelgebende Schloss Otranto sei, so der Autor in seinen Briefen, das Landhaus Strawberry Hill, das er 1747 erworben und über die Jahre hinweg in ein bizarr anmutendes gotisches Schloss hatte umbauen lassen. Erzählt wird die Geschichte des skrupellosen Fürsten und Usurpators Manfred, der entschlossen ist, ein eigenes Geschlecht zu gründen. Sein einziger Sohn Conrad soll daher die früh verwitwete Isabella heiraten, wird aber leider vor der Hochzeit von einem riesigen Helm erschlagen, der aus unerklärlichen Gründen in den Schlosshof stürzt. Manfred beschließt daher, seine brave Gattin Hippolita zu verstoßen und Isabella selbst zu ehelichen. Da sich die Begeisterung der jungen Braut in engen Grenzen hält, versucht sie zu fliehen. Die nun einsetzenden wilden Ränke, Winkel- und Gegenzüge sind reichlich mit übernatürlichen Ereignissen

garniert, bis Manfred endlich abdankt und sich zur Buße in ein Kloster zurückzieht. Muss noch betont werden, dass sich ein armer, aber braver junger Mann als wahrer Thronerbe herausstellt?

Es ist nicht mehr wirklich nachvollziehbar, warum der Roman so erfolgreich ein ganzes Genre begründete und sich auch bestens verkaufte. Der Stil ist künstlich auf mittelalterlich getrimmt und melodramatisch. Als Manfred versehentlich seine Tochter Mathilda ersticht, ruft sie aus: »Weh mir, ich sterbe! Der Himmel nehme meine Seele auf!« Der Urteilspruch über das Werk sei einem anderen überlassen. Howard Phillips Lovecraft schreibt in seinem Essay »Das übernatürliche Grauen in der Literatur« von 1927: »Derart ist die Geschichte; platt, gestelzt und völlig ohne das wahre kosmische Grauen, das erst die Literatur des Unheimlichen ausmacht. Doch düsterte die Zeit derart nach den Tönen des Sonderbaren und des gespenstischen Altertums, die das Buch spiegelt, dass es von den verständigsten Lesern ernsthaft aufgenommen und seiner ihm eigenen Unzulänglichkeit zum Trotz in der Literaturgeschichte auf das Piedestal überragender Bedeutung gehoben wurde.« Danke, Mr Lovecraft. Genauso und nicht anders verhält es sich. ■

Arthur C. Clarke und Gentry Lee

Die nächste Begegnung (RAMA III)

Übersetzt von Roland Fleissner
Heyne 8452, München 1992, 576 Seiten,
ISBN 3-453-05668-X

von Uwe Lammers

Das zylindrische Raumschiff namens RAMA II verlässt im Jahr 2200 irdischer Zeitrechnung wieder das solare System, nachdem ein Kontakt mit der menschlichen Rasse fehlgeschlagen ist. Damit hat sich die Menschheit gewissermaßen als aggressive Spezies »geoutet«. Doch an Bord von RAMA II sind drei Verschollene des Expeditionskorps der NEWTON zurückgeblieben: Nicole des Jardins, Biologin und Ärztin,

Richard Wakefield, genialer Mathematiker und Computertechniker sowie fanatischer Shakespeare-Liebhaber, der unfähig scheint, eine vernünftige Beziehung zu Frauen aufzunehmen – sowie der alte Michael O'Toole, dessen erzchristliche Einstellung die Vernichtung von RAMA II mit zu verhindern half.

Während des Fluges ins Ungewisse, der aller Wahrscheinlichkeit Jahrzehnte dauern wird und dessen Ende sie wohl selbst nicht mehr erleben werden, ist Nicole gezwungen, eine Art von »genetischem Plan« für das Überleben der eigenen Art zu erstellen, und dieser Plan sieht vor, dass sie mit beiden Männern Kinder hat – was, wie unschwer vorstellbar, zu massiven Problemen mit beiden führt. Unmittelbar nach den ersten »Versuchen«, mit Michael Kinder zu zeugen, verschwindet Nicoles Ehemann Richard (inzwischen Vater der beiden Töchter Simone und Katie Wakefield) spurlos und bleibt rund drei Jahre in RAMA II verschollen (in der Zwischenzeit erblicken Benjy O'Toole und Patrick O'Toole das Licht der Welt) und wird dann, im Koma liegend, wieder gefunden. Als er schließlich Jahre später wieder einigermaßen genesen ist (wobei er große Erinnerungslücken besitzt), kommt als letztes Kind von allen, bevor Nicole unfruchtbar wird, noch Ellie Wakefield auf die Welt. Die Reise dauert inzwischen schon über zehn Jahre.

Das Ziel RAMAS scheint der Stern Sirius zu sein, über 8 Lichtjahre von der Erde entfernt, und diesen erreichen sie nach diversen Beschleunigungsphasen im Dilationsflug im – nach interner Zeitrechnung – Jahr 2213.

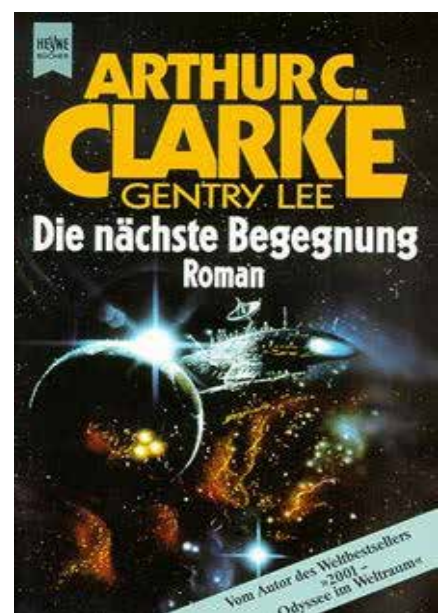
Hier finden sie den NODUS vor, werden endlich von Biotentypen in Englisch angesprochen, und ihnen wird erklärt, dass sie im Plan der so genannten »Ramaner«, wie die Terraner die Erbauer des NODUS nennen, jenes gewaltigen Werftkomplexes, in dem die RAMA-Raumschiffe (und andere!) gewartet werden, eine große Rolle spielen. Während ein geschlechtsfähiges Paar von ihnen im NODUS zurückbleibt, wird Nicole als Botschafterin der Ramaner in RAMA III zur Erde zurückgesandt. Alle ihren anderen Angehörigen der Familie kommen mit ihnen ins Solsystem zurück, das sie – in Hibernation – im Jahre 2245 erreichen.

In der Hibernation altern Nicoles Kinder und sie weiter, doch während ihr das nicht mehr viel ausmacht, werden die Kinder nahezu erwachsen. Ihr jüngstes Kind, Ellie, das gerade vier Jahre alt war, ist nun ein Teenager, die anderen haben im Tank die Pubertät übersprungen, aber ihre geistige Entwicklung ist stehengeblieben. Das wird besonders bei Katie ein Problem.

Ein von Nicole im Auftrag der Ramaner gemachtes Video informierte ein paar Jahren vorher die Erdregierungen davon, dass RAMA III kommen würde und dort ein »Erdhabitat« geschaffen wurde, in dem 2000 Menschen die Reise zum NODUS antreten können.

Diese Information wurde vom Council of Governments (COG), der zur Zeit der Ankunft die Macht über die Raumfahrt im Sonnensystem hat, jedoch unterdrückt und zunächst für einen Bluff gehalten, schließlich hatte man nach amtlichen Informationen RAMA II zerstört, wobei Nicole notwendig den Tod gefunden haben musste.

Dennoch richtet der COG eine Expedition zum Marsorbit aus, in dem die Siedler RAMA III treffen sollen. Drei Schiffe, nach den Schiffen des Kolumbus benannt, erreichen im Spätsommer 2245 den Mars und docken an RAMA III an. Im Innern finden sie in der Tat eine Kolonie vor, die von menschenähnlichen Bioten betreut wird, und die Kolonie »New Eden« entwickelt sich im Laufe der nächsten Zeit nach dem Abflug von RAMA III aus dem Solsystem prächtig.



Nur gibt es fundamentale Probleme, die allmählich ans Tageslicht kommen: Dreihundert Siedler sind Strafgefangene von der Erde, die aus Kostengründen mitgenommen wurden. Unter ihnen errichtet Toshio Nakamura ein Regiment und etabliert solche Vergnügungen wie Glücksspiel, Drogenverkauf, Prostitution und ähnliches. Es geschehen Morde und Vergewaltigungen.

Nicole, anfangs Gouverneurin der Kolonie, zieht sich aus dem Regierungsamt zurück, als ein gemäßigter Siedler aus Japan, Kenji Watanabe, Gouverneur wird. Leider ist er mit Nakamura persönlich bekannt und letztlich dafür verantwortlich, dass dieser mit auf die Mission kam. Und verfeindet sind sie überdies.

Während Nicole verzweifelt anmahnt, dass sie von den Ramanern überwacht werden und sich mäßigen sollen, fährt Nakamura einen gnadenlosen Konfrontationskurs, der auch dazu führt, dass Expeditionen in das bislang noch unbekannte Nachbarhabitat durchgeführt werden, in dem sich später Avianer zeigen.

Als die Klimakontrolle zusammenbricht und Kenji ermordet wird, als sich Katie Wakefield auf Nakamuras Seite stellt und Nicole wegen »Hochverrats« im Gefängnis landet, da scheint sich die menschliche gierige Natur wieder einmal durchzusetzen und das »kontrollierte Experiment« der Ramaner verheerend zu enden ...

Dies also ist der dritte Teil von Clarkes vierteiliger Geschichte um RAMA und die Ramaner, die angeblich »alles dreimal« tun. Nun, RAMA III bestätigt all das wieder einmal, und in diesem Roman zeigen Gentry Lee und Clarke in eindrucksvoller Weise, wie man offenkundig aus einem Paradies in geradezu infernalischer Weise eine Hölle machen kann, wenn man nur will. Wie Richard Wakefield einmal gesagt hat: Man müsste schon die Geister aller Beteiligten löschen und völlig neu anfangen. Das aber ist natürlich nicht im Sinne der Ramaner, die wissen wollen, wie die Menschen sich unter solchen Bedingungen verhalten.

Deshalb ist der Roman eine fantastische Parabel auf die Art und Weise, wie wir global mit unserer Umwelt umgehen. Nur dass wir eben keine Ramaner haben, die uns im Notfall helfen könnten. Aber auch in RAMA

III sind die Ramaner sehr weit weg. Und ob sie eingreifen, das erfahren die Leser leider erst im Roman »Rama IV«, dem letzten Roman des Zyklus, der den Titel »Rama Revealed« trägt, zu Deutsch (platt): Nodus.

Mitunter ist es beunruhigend, wenn man sich vorstellt, wie solche Wunderwerke, wie es die RAMA-Raumschiffe sind, von Menschen auf so hirnlose Weise beschädigt und manipuliert werden, nur um des persönlichen Vorteils willen. Es ist allerdings auch nur konsequent dargestellt und damit eine überaus plausible Überlegung. Aber auch losgelöst von solchen Gedanken ist der Roman zweifellos ein Genuss für die Freunde guter Phantastik und überaus empfehlenswert. ■

Arthur C. Clarke und Gentry Lee

Nodus (RAMA IV)

Heyne 9724, München 1996, 672 Seiten
Übersetzt von Roland Fleissner
ISBN 3-453-09247-3

von Uwe Lammers

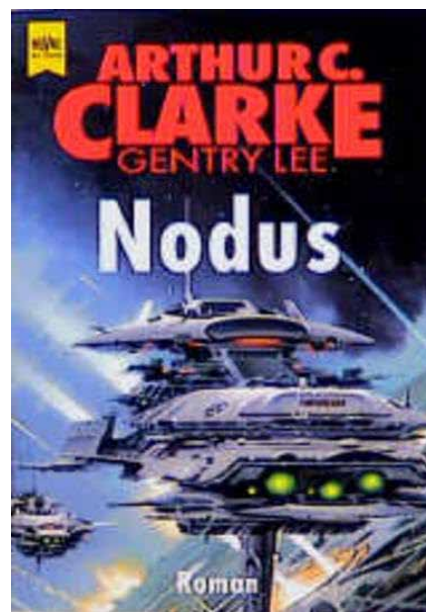
Die menschliche Kolonie »New Eden« im Innern des gigantischen Hohlzylinders, den man RAMA nennt, ist im Jahre 2245 von zweitausend Siedlern bevölkert worden, um den »Ramanern« zu gehorchen, die eine »signifikante Bevölkerungsprobe« untersuchen wollen. Doch schon nach wenigen Jahren des Fluges in Richtung Tau Ceti greift der verbrecherische Japaner Nakamura nach der Macht und schwingt sich zum Herrscher dort auf. Er schaltet die meisten Oppositionellen blutig aus oder wirft sie in Straflager und Gefängnisse. Letzteres widerfährt der Galionsfigur der Ramaner, Nicole des Jardins-Wakefield, die als erstes in den legendären NODUS nahe dem Sirius gelangte und an das Gute in den Ramanern glaubt und an der Schlechtigkeit und dem Duckmäsertum der Kolonisten verzweifelt. Nach 2 Jahren Haft wird sie in einer öffentlichen Gerichtsverhandlung, in der sie Richter Nakamura brillant blamiert, schuldig gesprochen am Verrat an der Kolonie (den in Wahrheit Nakamura begangen hat!) und zum Tode verurteilt.

So endete der dritte Band des Zyklus, »Die nächste Begegnung«.

Ihrem Mann Richard Wakefield war unterdessen die Flucht ins Nachbarhabitat zu einer Symbiontengemeinschaft gelungen, zu der auch die so genannten »Avianer« gehörten (bekannt aus »Rendezvous mit Übermorgen« und »Die nächste Begegnung«). Diese Symbiontengemeinschaft sah in Wakefield ihren letzten Retter und schickte ihn schließlich mit Embryonen und Gewebeproben per U-Boot durch die Zylindrische See, damit er in der Inselstadt »New York« die Brut aufziehen konnte.

Dies alles geschieht während Nicoles Haftzeit, und während dieser Zeit begehen die Kolonisten unter Nakamuras Terrorherrschaft einen Genozid an den Symbionten. Kurz danach gelingt es Richard, seine Frau zu befreien und nach »New York« zu holen, wo alles noch so ist, wie sie das von ihrem jahrelangen Aufenthalt hier kannten. Hier in »New York« hatte Nicole ihre fünf Kinder geboren, von denen das älteste, Simone, im NODUS zurückgeblieben war.

Während langer Erkundungen in der Unterwelt von »New York« stellen sie verblüfft und verängstigt fest, dass es in der Tat, wie von ihnen vermutet, im Südzyylinder RAMAS eine dritte intelligente Spezies gibt, nämlich die so genannten Oktoarachniden, die sie schon kennen- und fürchten gelernt haben. Diesmal scheinen die »Oktos« aber friedfertiger zu sein.



Nicole und Richard schaffen es schließlich, ihre Familie mit einigen Freunden nach »New York« zu holen, nur ihre Tochter Katie bleibt dem Nakamura-Regime treu und wird nicht informiert. Sie ist inzwischen »aufgestiegen« und zur Leiterin von Nakamuras Bordellbetrieben geworden. Außerdem ist sie unrettbar der Drogensucht verfallen.

Als die Häscher des Despoten sich anschicken, »New York« zu durchsuchen, das sie mit neu gebauten Hubschraubern und Booten erreicht haben, flüchten Nicole und ihre Freunde in die Tiefen des »Okto«-Baues unter »New York«. Und hier werden sie von den Oktos regelrecht eingemauert, bis ihnen lediglich ein Fluchtweg nach unten übrig bleibt, wo sie wissen, dass am Ende eines Dornenschachtes eine Art Untergrundbahn verläuft, der sie sich anvertrauen müssen.

Diese Bahn bringt sie direkt nach Süden, unter der Zylindrischen See hindurch in das Reich der Oktos. Nach geraumer Zeit, in der sie von den Oktos geschützt und gepflegt werden, erkennen sie eine Reihe verblüffender Tatsachen: erstens einmal sind die Oktos nicht stumm, wie sie glaubten, sondern sie kommunizieren auf komplizierte Weise per Farbsignalen. Zweitens kennen sie die Menschen offenbar sehr genau. Drittens sind sie wahre Meister der Biotechnik und ausgesprochen friedfertig. Und letztens kann Nicoles und Richards jüngste Tochter Ellie sich faszinierend gut in der Farbensprache unterhalten.

Das letztere Geheimnis sorgt für etwas Gänsehaut, als es gelöst wird. Es erweist sich, dass die Oktos aus RAMA II, die damals Richard für mehrere Jahre inhaftierten (siehe »Die nächste Begegnung«), in einigen Experimenten auch sein Genom veränderten mit dem langfristigen Ziel, die Kommunikation zwischen Menschen und Oktos einfacher zu machen. Ellie ist also gewissermaßen ein Hybride, ein Ergebnis eines gentechnischen Experiments – was natürlich besonders für ihren jetzigen Mann, den Arzt Robert Turner, eine unglaubliche Belastung darstellt ...

Und dann, nachdem die Familie und ihre Freunde in die »Smaragdstadt« der Oktos umgesiedelt sind, beginnt Nakamura mit einer Hasskampagne gegen die »finsternen Oktoarachniden« und trägt den Kampf in

den Südzylinder RAMAS, bis offener Krieg ausbricht, der von den Oktos mit verheerenden biologischen Kampfmitteln geführt wird. Wieder einmal scheinen Xenophobie und Paranoia der Menschen über vernünftige Verständigung zweier intelligenter Arten zu triumphieren.

Bis schließlich die Ramaner selbst einschreiten ...

Der Roman »Nodus« ist, wenn man den bisherigen Zyklus kennt, wirklich das, was man als das absolute Highlight sehen muss. Der Gipfel ist NICHT, wie es vielleicht erscheinen mag, der Konflikt zwischen den Menschen und den Oktoarachniden oder das Eingreifen der Ramaner, sondern das, was DANACH kommt. Dieses »Danach« ist immerhin 160 Seiten lang, und es geschieht da eine Menge.

Streckenweise ist es so beklemmend, dass einem kalt wird, beispielsweise wenn man sich klarmacht, was genau das Staatswesen der faszinierenden Oktoarachniden eigentlich ist, oder wenn man sich später im NODUS bei Tau Ceti befindet und dort mit Problemen der biologischen Alterung und der Frage von Parallelität von menschengleichen Robotern/Bioten und menschlichen Originalen konfrontiert wird. Man wird überwältigt, wenn man das »Erkenntnismodul« besucht und der Geschichte des »Adlers« von den »Primärmonitoren« lauscht. Und man wird fast heulen, wenn man gewisse emotionale Komplexe der Geschichte tief verinnerlicht hat, weil man sensibel geworden ist und sich so sehr mit den Hauptpersonen angefreundet hat, dass man ohne sie kaum mehr leben mag.

Und diese schrecklich konsequente Nicole ... eine bewundernswerte Persönlichkeit, grandios gezeichnet und mit soviel Liebe zum Detail, soviel Liebe auch zur inneren Wandlung gearbeitet (am Anfang von »Rendezvous mit Übermorgen«, also »Rama II«, ist sie rund 36 Jahre alt, am Ende von »Nodus«, d.h. »Rama Revealed« ca. 90, genau kann man das wegen zweier Dilatationsflügen nicht sagen). Doch, man sollte sie kennen.

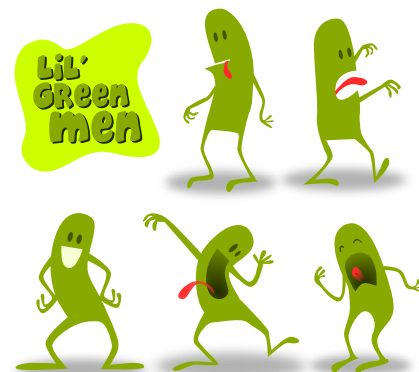
Besonders der letzte Band des vierteiligen RAMA-Zyklus (schade, dass er vorbei ist, seufz!) gibt einem nachdenklichen, grüblerischen und tiefsinnigen Leser so-

viel zu denken, so viele Denkanstöße, um in Philosophie, Kosmologie, Religion, »Sinn des Lebens« und Gesellschaftstheorie weiterzudenken. So viele Anstöße zum Bereich Rassismus, Kriminalität, Gentechnik, Technikfolgenabschätzung, Psychologie usw., dass man wahrscheinlich tagelang nur über diesen Band diskutieren könnte, ohne auch nur an ein allgemein akzeptables Ende der Geschichte und der Gedankengänge zu kommen.

Wenn Clarke jemals ein wirklich grandioses Werk verfasst hat, gegen das selbst sein Odyssee-Zyklus, der wirklich gut ist, sich wie ein homöopathisches Mittel ausnimmt, dann ist es das hier. Vermutlich sollte man den schriftstellerischen Anteil von Gentry Lee dabei besonders hoch veranschlagen, da man ab Band 2 deutlich sieht, wie sehr die sozialen und gruppenpsychologischen Aspekte zunehmendes Gewicht gewonnen haben – diese gehen eindeutig nicht auf Arthur C. Clarke zurück, der hier lediglich die Grundstrukturen des Rama-Zyklus vorgegeben hat. Lee lernt man hier als sensiblen, psychologisch sehr versierten und auch dramaturgisch hervorragend geschulten Autor kennen und schätzen.

Ich bin der Meinung, dass jeder, der anspruchsvolle SF lesen möchte, der exzellente Charakterzeichnungen mag und so richtig mit den Personen mitleiden möchte, mit diesem Zyklus und insbesondere mit diesem Band bestens bedient ist. Es macht indes keinen Sinn, »Nodus« losgelöst vom Rest des Ganzen zu lesen, weil alle Werke des Zyklus stark miteinander vernetzt sind und chronologisch aufeinander aufbauen.

Mein Lösungsvorschlag: Einfach alle lesen! Es lohnt sich! ■



#Die Buchreihe zur TV-Serie

Rainer Erler

DAS BLAUE PALAIS

AndroSF 183

p.machinery, Winnert, Juni 2023

642 Seiten, EUR 26,90 (DE)

ISBN 978 3 95765 340 6 –

von Thomas Harbach

»Ein Institut, in dem sich junge Wissenschaftler verschiedener Nationalitäten und Fachrichtungen zusammengefunden haben, um unabhängig und frei zu forschen. Frei von den bürokratischen Zwängen staatlicher Institutionen. Frei auch von den Zielforderungen der Industrie. Aber leider gar nicht frei von den Sorgen um den Etat. Geld ist stets knapp. Ergo war die Idee von der Unabhängigkeit und Freiheit eine Illusion« (Rainer Erler, der Verräter, p.machinery, Seite 117)

So definiert eines der im Blauen Palais arbeitenden Mitglieder die Forschungsgemeinschaft, welche Rainer Erler zu Beginn der Siebzigerjahre des zwanzigsten Jahrhunderts für seine fünfteilige Fernsehserie »Das blaue Palais« entworfen hat.

1974 schrieb und inszenierte Rainer Erler für das ZDF die ersten drei Folgen der Serie. 1976 folgten mit »Unsterblichkeit« und »Der Gigant« zwei weitere Teile. Bei vier wichtigen Rollen musste Rainer Erler die Schauspieler austauschen. Das führt zu Irritationen beim Betrachten der Filme innerhalb eines kurzen Zeitraums.

Im Gesamtwerk Rainer Erlers nimmt diese heute als Miniserie bezeichnete Arbeit eine besondere Position ein. Bis dahin hatte er sich vor allem durch zahlreiche Satiren und Krimis im deutschen Fernsehen etabliert. 1970 folgte mit dem UFO-Film »Die Delegation« der erste Vorstoß in die Bereiche der Science-Fiction bzw. Science Fact. Anschließend inszenierte Rainer Erler »Das blaue Palais«, ein im Hinblick auf sein späteres Gesamtwerk noch verhalten optimistischen Ausblick auf die Kooperation zwischen Forschung und effektiver Kapitalnutzung durch die zahlreichen Förderer des Instituts aus dem Bereich der



Industrie! Schon mit »Die Halde« und »Die letzten Ferien« – beide Filme entstanden zwischen den ersten drei Teilen des »Blauen Palais« und den angesprochenen abschließenden Beiträgen – wurde Rainer Erlers Weltbild deutlich kritischer, und er begann gegen den rücksichtslosen Kapitalismus und vor allem die stetig wachsende Umweltverschmutzung in seinen Filmen zu demonstrieren. Eine Konzernkritik gegenüber kritische Haltung zeigt sich schon in »Der Verräter«, und der letzte Teil »Der Gigant« liefert den finalen Beweis für die an Kraken erinnernden Verflechtungen multinationaler Konzerne, welche auch die Politik am Gängelband führen.

Im Anschluss an »Das blaue Palais« folgte mit »Operation Ganymed« noch ein fast klassisch zu nennender Science-Fiction-Film, bevor Erler endgültig mit »Plutonium«, »Fleisch« oder »Das Schöne Ende dieser Welt« zu einem leider viel zu realistisch prophetischen Mahner wurde.

Rainer Erler hat – zu den meisten seiner Filme – neben den Drehbüchern auch die entsprechenden Romane verfasst. Dabei handelt es sich um keine klassischen Adaptionen. Im Geburtstagsband »Die Zukunft im Blick« wurde das Drehbuch seines Films »Operation Ganymed« abgedruckt, einem der Filme, zu denen Rainer Erler keinen Roman geschrieben hat. Das Drehbuch ist fokussiert, fast komprimiert, von

Dialogen getrieben, Hintergrundbeschreibungen gibt es so gut wie gar nicht. Den Roman hat Rainer Erler immer als eigenständige Möglichkeit gesehen, die in den Drehbüchern und Filmen entwickelten Ideen zu erweitern, mit nicht von dem ihm zur Verfügung gestellten Budget abhängigen, literarischen Fleisch und vor allem Hintergrundinformationen zu versehen. Rainer Erler hat meistens erst die Filme gedreht und anschließend die Buchadaptionen verfasst. Teilweise liegen einige Jahre zwischen Drehbuch und Film sowie Film und Roman. Bei Drehbüchern und Filmen von Exposés zu sprechen, denen später die Romane umfangreicher gerecht werden sollten, wäre übertrieben. So weit expandiert Rainer Erler die Handlung in keiner seiner literarischen Arbeiten. Aber als Autor kann sich Rainer Erler unabhängig von seinen Schauspielern den von ihm entwickelten Figuren nähern und quasi in ihren Kopf eindringen. Der Leser begleitet Rainer Erler eher als der beiläufiger Zuschauer auf dieser Reise.

An den fünf »Das blaue Palais«-Romanen – in chronologischer Reihenfolge gelesen – lässt sich diese literarische Entwicklung sehr gut ablesen. Der erste Band »Das Genie« entwickelt nur Teile des Hintergrunds der Serie. Selbst im Roman bleiben viele Ideen nicht weiterentwickelte Konzepte. Einige Aspekte baut Rainer Erler vor allem im zweiten Film und im zweiten Roman der Serie »Der Verräter« durch die starken inneren Konflikte innerhalb der internationalen Forschercrew deutlich zufriedenstellender als im ersten Film bzw. Buch aus.

Die Bücher erschienen – nicht immer komplett im Fünferblock – mehrmals in den letzten Jahren in Deutschland. Fünf Jahre nach der Erstaussstrahlung veröffentlichte der Goldmann Verlag die fünf Taschenbücher zwischen 1978 und 1980 zum ersten Mal. Sieben Jahre später publizierte der Bastei Verlag einen Sammelband mit allen fünf Teilen. In der überarbeiteten Neuauflage des Shayol Verlags wurden nur »Das Genie« und als Doppelband »Der Verräter/Das Medium« nachgedruckt. In der Zwischenzeit waren die Romane auch als E-Book erhältlich, bevor p.machinery die fünf Bücher der überarbeiteten Ausgabe zum ersten Mal gesammelt nachgedruckt hat.

In »Das Genie« werden vor allem die relevanten Prämissen etabliert. So ist »Das Blaue Palais« eine alte schlossähnliche Villa, in welcher die schon angesprochene Gruppe internationaler Wissenschaftler der unterschiedlichen Fachrichtungen Grundlagenforschung für die Zukunft betreibt. Ihre Lage ist nur Insidern bekannt, auch wenn das Drehbuch impliziert, dass das in Deutschland gelegene Gebäude sich in der Nähe Frankfurts befindet. Der Name des Palais stammt von der leicht bläulichen Färbung des Außenputzes. Finanziert werden die Forschungen von einem nicht näher beschriebenen Kuratorium und von Industriellen, deren Repräsentanten die Forscher regelmäßig besuchen. Teilweise sitzen die Firmen in der Schweiz.

Im ersten Band »Das Genie« zeigt sich, dass dabei keine Schreibtischtäter zu Besuch geschickt werden, sondern es sich teilweise um ebenfalls sehr gut ausgebildete Wissenschaftler und Spezialitäten auf einzelnen Gebieten handelt, die in den von den Zwängen großer Konzernstrukturen befreiten Forschungen innerhalb des »blauen Palais« die Möglichkeit sehen, die eigenen Ideen in fremden Händen besser, effektiver und teilweise unabhängig von industriellen Zwängen weiterzuentwickeln. Das Gesicht des Kuratoriums ist der Gehirnchirurg Professor Manzin – Jean Henri Chambois. Soweit die Theorie. Es wird sich aber zeigen, dass in allen vorliegenden Fällen der Impuls von außen kommt und die Forschungen beeinflusst, ohne dass die hinter dem Kuratorium stehenden Konzerne in diesen frühen Phasen überhaupt tiefer gehendes Wissen erlangt haben.

Im zweiten Film bzw. Roman »Der Verräter« macht der frei gewählte Leiter des Instituts Louis Palm – Silvano Tranquilli spielt ihn in allen fünf Filmen – dem deutschen Forscher von Klöpfer – Werner Rundshagen – klar, dass bei allen Ideen, die hier erforscht werden, eine effektive wie pragmatische Nutzbarkeit im späteren Alltagsleben entscheidend ist. Gedankliche Elfenbeintürme haben in dem begrenzten und vom Chinesen Wong – Tsai Lien Wang in den ersten drei Teilen, anschließend Nguyen Lien Huu – streng kontrollierten Budget keinen Platz.

Geschickt stellt Rainer Erler nicht nur im Film, sondern auch in den einzelnen Büchern die ständigen Mitglieder des Forschungsteams vor. Louis Palm ist von den Mitgliedern demokratisch zum Leiter gewählt worden. Diese Wahlen finden in einem regelmäßigen Turnus statt. Zusätzlich gibt es jede Woche eine Art Donnerstagsrunde, in welcher neben wichtigen Problemen auch über die Verteilung der Forschungsbudgets demokratisch abgestimmt wird.

Ergänzt wird das Team durch den niederländischen Biochemiker Jeroen de Groot – Peter Fricke – den Schweizer Kybernetiker Carolus Büdel – erst Andras Fricstay, anschließend Eric P. Caspar – den Chemiker Enric Polazzo – Dieter Laser – und den schon angesprochenen deutschen Physiker Siegmund von Klöpfer. Von Klöpfer spielt vor allem im zweiten Teil »Der Verräter« eine wichtige Rolle, während die attraktive rumänische Biologin Sibilla Jacopescu – Loumi Iacobesco in den ersten beiden Filmen, dann Evelyn Opela – im ersten Buch »Das Genie« teilweise unter sehr persönlichem körperlichen Einsatz im Mittelpunkt der Handlung steht. Nicht alle Forscher sind am Ende der fünf Folgen bzw. Romane noch am Leben. Während wenn sie isoliert auf verschiedenen Gebieten Pionierarbeit unter schwersten Bedingungen leisten, holt die Gefährlichkeit des Lebens bzw. ihrer Forschung sie ein.

Unterstützung findet das wissenschaftliche Team durch den Hausmeister Kühn, die attraktive Assistentin Yvonne, aber vor allem den Rechenkünstler und Finanzminister Su-Shu Wong, der immer wieder sagt, dass selbst an Zahltagen kein Geld vorhanden ist. Damit wird er zu einer Art Running Gag.

Schon in »Das Genie« zeigt sich, dass die Forscher gerne reisen. Ein Teil der Handlung spielt in Belgien – von den 200 Dollar Reisespesen soll der größte Teil wieder mitgebracht werden – und in Japan, wobei für diese Reise das im Titel angesprochene Genie die Kosten übernimmt.

Im ersten Film/Roman forscht »Das blaue Palais« nicht im luftleeren Raum, sondern muss erkennen, dass möglicherweise ein rücksichtsloser Einzelkämpfer ihnen in einem Bereich ihrer medizinischen Forschung deutlich voraus ist.

Einer aus der Gruppe langweilt seine Kollegen mit der Aufzeichnung eines Pianokonzerts. Der bislang unbekannte Künstler Felix van Reijn hat angeblich erst vor Kurzem das Klavierspielen gelernt und präsentiert sich das erste Mal einem staunenden Publikum. Allerdings gab es zwei Jahre vorher einen anderen jungen Künstler, der das gleiche Konzert gegeben hat – aus dem Stegreif improvisiert. Die Aufzeichnung des Konzerts liegt in einem nicht frei zugänglichen Archiv des Fernsehens. Der junge Künstler ist kurze Zeit später gestorben. Aber Felix van Reijn ist nicht nur ein brillanter Musiker, sondern ebenfalls seit kurzer Zeit ein brillanter Schachspieler, der 20 Gegner gleichzeitig besiegen kann. Dabei kann er auch ein Mitglied des Blauen Palais besiegen, der seit einigen Jahren mit einem russischen Großmeister spielt und seine Züge durch den Computer auf Wahrscheinlichkeiten testen lässt.

Bei ihren Recherchen finden die Mitglieder der Forschergruppe heraus, dass es den Mann Felix van Reijn in dieser Form gar nicht gibt. Seine größte Schwäche scheinen schöne Frauen zu sein. Die Biologin Sibilla Jacopescu nimmt Kontakt mit ihm auf. Wie sie ihren männlichen Kollegen gesteht, scheint Felix van Reijn auch im Bett ein Meister zu sein. Im Palais selbst finden die Forscher durch einen Zufall eine Verbindung zwischen van Reijn nicht nur zu dem jungen Pianisten, sondern vor allem



seinem Tod nicht verloren gehen darf, ist zeitlos und wird von Rainer Erler auf eine interessante, aber – wie schon angesprochen – teilweise an Shelleys Frankenstein erinnernde Art und Weise erzählt, wenn auch ohne klassisches Monster.

Und das Genie van Reijn ist im Grunde nur ein tragischer Betrüger – das erste Opfer ist er selbst –, der keinen kreativen Funken in sich hat und nur wie ein Parasit trotz seiner Ausreden von anderen, wahren Künstlern und in deren langen, über den Tod hinaus reichenden Schatten lebt. Das ist vielleicht die größte Tragik dieser Geschichte.

Das blaue Palais II – Der Verräter

Während im ersten Film/Buch »Das Genie« die Wissenschaftler des Blauen Palais eine Anomalie in der Forschung außerhalb wahrgenommen und die Diskrepanzen zu den eigenen Versuchen untersucht, bevor sie den unwahrscheinlichen, aber nicht unmöglichen Fähigkeiten des Genies buchstäblich mit intensivem Körperkontakt auf den Zahn fühlten, droht der Welt dieses Mal eine Gefahr von einem der Mitglieder des Blauen Palais selbst.

Diese Umkehrung der Verhältnisse nutzt Rainer Erler zu Beginn der Geschichte, um nicht nur die zwischenmenschlichen Verhältnisse innerhalb der kleinen Gruppe zu untersuchen, sondern beginnend mit der Definition der fast sozialisierten Forschung innerhalb der alten Villa dem Zuschauer bzw. Leser am Beispiel des Physiker von Klöpfer noch einmal die Grundregeln vor Augen zu halten.

Der Niederländer Joroen und Sibilla sind ein Paar. Die Sekretärin Yvonne ist mit dem heißblütigen Italiener Polazzo liiert und irgendwie bilden der Hausmeister Kühn sowie der angesprochene deutsche Physiker von Klöpfer auch eine asexuelle Zweckgemeinschaft der »Ausgestossenen«. Der Hausmeister Kühn ist der Ansicht, das er in die Experimente als Helfer nicht ausreichend einbezogen worden ist, während die kostspieligen Experimente von Klöpfers nicht nur das Budget des Blauen Palais überdehnen, sondern aus Sicht seiner Kollegen im Bereich der Laserforschung keine neuen bahnbrechenden Erkenntnisse ans Tageslicht fördern.

Die Budgets werden demokratisch durch Mehrheitsentscheid festgelegt. Von Klöpfer bekommt zwar seine Forschungsgelder für einen neuen Laser und die entsprechenden Kristalle, er weiß aber von Beginn an, dass es zu wenig ist. Auch die Labore sind aufgeteilt. Von Klöpfer greift auch hier fast neidisch nach dem großen Saal, in den Polazzo seit vielen Jahren seine Forschungen verlegen will, aber es bislang nicht geschafft hat.

Viel interessanter sind noch zwei andere Grundprämissen, an welche sich die Forscher ab ihrem Eintritt in das Blaue Palais halten müssen. Nach den Statuten müssen die jeweiligen Forscher ihren Kollegen jederzeit sämtliche Pläne, Absichten und Ergebnisse offenlegen. Ergebnisse, die im Blauen Palais erzielt werden, gehen in den Besitz der Gemeinschaft über und dürften höchstens von dem die Organisation finanzierenden Kuratorium nach sehr strengen Regeln in der Außenwelt genutzt werden – soweit die Theorie.

In Rainer Erlers Welt des Blauen Palais gibt es kein schwarz oder weiß. Moralisch handelt es sich um Grautöne. Das Genie van Reijn ist auf der einen Seite ein Narzisst, der neidisch die Talente anderer Menschen besitzen will. Auf der anderen Seite nimmt man ihm ab, dass er die Schönheit von einzigartiger Musik, besonderer Malerei und literarischem Meisterwerk über den natürlichen Tod eines jeden Menschen hinaus erhalten möchte.



Die Büchse der Pandora öffnet in »Der Verräter« ausgerechnet der von allen gewählte Leiter des Blauen Palais: Palm. Er erlaubt von Klöpfer, sich stärkere Generatoren und eine besondere Art von Laser aus der Industrie zu leihen, ohne die Quellen zu überprüfen. Auch von Klöpfer agiert sehr naiv, als er nicht den Herrn Köster – dieser hat ihn nach seinem Vortrag in Genf gelobt –, sondern den schmierigen Herrn Weigand in einem heruntergekommenen Büro in der Nähe des Flughafens antrifft. Angeblich handelt die Firma mit Scherzartikeln aus Asien.

Von Klöpfer erkennt spät, vielleicht zu spät, dass er in eine Falle gelaufen ist. Rainer Erler baut diese aber mit dem schmierigen Weigand, dem Flug nach Asien an Bord einer Linienmaschine und vor allem den fehlenden Verträgen ein wenig zu simpel auf. Allerdings ist der Köder auch verführerisch, und nicht nur von Klöpfer spricht im ersten Moment von Science-Fiction. Mit seinen Laserforschungen wollte er Stickoxid zur Kunstdüngerherstellung billiger herstellen. Mit dem Kunstdünger soll der Hunger in der Welt bekämpft werden. Aber dank spezieller Laserkonstruktionen lässt sich noch etwas anderes herstellen, was auf der einen Seite die Energieprobleme der Menschheit ein für alle Mal lösen könnte, auf der anderen Seite unendlich gefährlicher als die Atomenergie ist.

In seinen späteren Filmen hat sich Rainer Erler klar gegen bestimmte Forschungen gestellt. Bei den fünf Folgen des »blauen Palais« ist seine Haltung noch etwas ambivalenter. So könnte diese neue, im Science-Fiction-Genre allerdings alte Form neuer Energie viele Probleme der Menschheit beseitigen, wenn sie in den richtigen Händen liegt. Eine Erkenntnis, die von Klöpfer sehr spät gewinnt. Im Gegensatz zum schwer zu interpretierenden Ende der ersten Folge legt Rainer Erler das Ende von »Der Verräter« deutlich optimistischer an. Auch ist der Titel der Folge nicht richtig gewählt, denn von Klöpfer ist kein klassischer Verräter, der die Ideale des blauen Palais ignoriert. Am Ende erkennt er selbst, dass seine Forschungen vielleicht in der Praxis zu groß für die Forschungsgemeinschaft in der alten Villa sind, aber in moralischer Hinsicht genau in die Hände von Palm und seinen

Kollegen gehört. Auch wenn »Betrüger« kein so plakativer Titel für eine Fernsehfolge und ein entsprechendes Buch wäre, passt er deutlich besser. Denn von Klöpfer betrügt sich im Laufe seiner Forschungen selbst und agiert ausgesprochen blauäugig und naiv. Von Klöpfer wird aber auch betrogen und durch das Vorgehen seiner neuen »Freunde« in eine unmögliche Situation gebracht. Er kann nicht entkommen, der theoretische Weg ins »Blaue Palais« ist durch das ihm anvertraute Wissen versperrt. Auf der anderen Seite kann oder besser will er nicht an dieser Art der Forschung teilnehmen. Eine Erkenntnis, die er mit der ihm nachgereisten Sibilla teilt.

Auch wenn »Das blaue Palais« als Mittelpunkt in allen Folgen fast allgegenwärtig ist, präsentiert Rainer Erler den Menschen vor den Bildschirmen die ganze Welt in neunzig Minuten. Ab »Die Delegation« erwies sich Deutschland für seine Art von Filmen als zu klein. Mehr und mehr strebte Rainer Erler bis in die Neunzigerjahre nach draußen.

Vor allem Australien und die USA haben es ihm in einigen seiner wichtigsten Filme angetan. Erst im hohen Alter kehrte Rainer Erler mit einigen kleineren Fernseharbeiten nicht nur nach Deutschland, sondern in seine eigentliche Heimat Bayern zurück. In »Das Genie« reisen die Forscher mit einem schmalen Budget erst durch Europa, später nach Japan. In »Der Verräter« führt Sibillas verzweifelte Bekehrungsmission zuerst nach Hongkong. Rainer Erler nimmt sich noch mehr als in dem Fernsehfilm im vorliegenden Roman Zeit und damit auch die entsprechenden Seiten, um den Moloch Hongkong zu präsentieren. Beginnend mit einem der (früher) gefährlichsten Flughäfen der Welt über die Menschenmassen, die in den engen Straßen wohnen. Die zahllosen Briefkastenfirmen aus aller Welt, welche in der damals noch britischen Steueroase ihre Briefkästen haben. Eine Stadt, die ihr Gesicht von einer Straße zur nächsten ändert und in denen einzelne Viertel für Ausländer sehr gefährlich sind. Damals reine Exotik, heute inzwischen nicht nur außerhalb Deutschlands bittere Realität.

Aber Hongkong ist nur der erste, wenn auch längste Zwischenstopp im vorliegenden Roman. Die Reise geht schließlich über Taiwan und Tokio bis nach Alaska.

Auch wenn das Fliegen teuer ist – der Erste-Klasse-Flug nach Hongkong kostet immer rund 3000 DM – rückt Rainer Erler sein Publikum ganz nahe an diese Metropolen heran, und das zu einer Zeit, als der durchschnittliche Deutsche vielleicht zwei Wochen über den Brenner nach Italien zog.

Wie in den anderen vier Folgen balanciert Rainer Erler wissenschaftliche Elemente und Thrillermomente sehr gut aus. In den ersten Hälfte der jeweiligen Filme bzw. Bücher extrapoliert er überzeugend, für Laien nachvollziehbar, aber niemals belehrend die entsprechenden Thesen. In »Das Genie« sind die Forscher des Blauen Palais immer einen Schritt zurück. In »Der Verräter« erkennen sie – allerdings unabsichtlich und teilweise in ihren Thesen falsch – die Gefährlichkeit der Experimente des Kollegen von Klöpfer.

Durch die Vertreter der anscheinend amerikanischen Firma mit ihrer schleimigen Gastfreundschaft und vor allem einem Wissensvorsprung der Zuschauer bzw. Leser in erster Linie vor der nachreisenden Sibilla baut Rainer Erler in »Der Verräter« eine noch heute interessante Spannungskurve bis zum dunklen, aber im Grunde auch konsequenten und für viele spätere Erler-Produktionen so bedeutenden Ende auf. Wie schon bei »Das Genie« gibt es auch in »Der Verräter« keine echten Sieger, sondern nur Verlierer. Da nützt es auch nicht, wenn sich Palm abschließend dem Problem

zuwendet. Niemand möchte mit ihm angesichts der vorstehenden schweren moralischen Entscheidungen tauschen.

Das blaue Palais III – Das Medium

Mit dem Kernphysiker John Kevington ergänzt ein auf den ersten Blick neues Mitglied die Riege der Forscher im Blauen Palais. Interessant ist, dass er nicht in seinem ursprünglichen Bereich forscht, sondern durch einen Zufall während der Bahnfahrt über einen Zeitungsartikel gestolpert ist, in dem von einem doppelten Lottogewinner gesprochen wird. Die Wahrscheinlichkeit spricht gegen diesen Erfolg, und so macht sich Kevington zusammen mit dem für den Artikel verantwortlichen Journalisten und schließlich dem Wissenschaftler Bündel aus dem Team des »Blauen Palais« auf die Suche nach den entsprechenden Hintergründen.

Die Spur führt zu einer seltsamen Tippgemeinschaft, bestehend aus einer Handvoll Rocker und einem jungen, 18 Jahre alten Mädchen, das in einer Näherei im Akkord arbeitet. Der ausgemachte Treffpunkt ist nach einem Streit zwischen den Rockern und dem Mädchen ausgebrannt. Am nächsten Tag auf der Rennbahn wird das Mädchen von den Rockern bedrängt, auf die entsprechenden Pferde zu wetten. Auch ihr Freund ist dabei. Allerdings ignorieren die Rocker einen relevanten Hinweis des Mädchens.

Im Blauen Palais vermutet Kevington, dass es sich bei dem Mädchen namens Petra um eine Psi-begabte junge Frau handelt, deren Fähigkeiten zwar den Zufall schlagen, aber noch nicht voll entwickelt sind.

Nach der Möglichkeit der Verpflanzung von Talenten in »Das Genie« und der harten Physik in »Der Verräter« wechselt Rainer Erler mit der dritten Geschichte »Das Medium« von der Biologie bzw. Vererbungslehre und den harten Wissenschaften in den Bereich der reinen Spekulation. Stephen King hatte ein oder zwei Jahre vorher mit »Carrie« einen Bestseller geschrieben. Das Buch war zu diesem Zeitpunkt noch nicht ins Deutsche übertragen worden, aber in den siebziger Jahren stieg generell das Interesse an paranormalen Phänomenen abseits der greifbaren Wis-



senschaftlichen spürbar an. Es gibt handlungstechnische Parallelen zu Stephen King, wobei Rainer Erler seinen Showdown deutlich früher und weniger blutig anlegt. Aber der Drehbuchautor agiert dabei im Rahmen des populären Thrillerkinos und hat nicht etwa eine Kopie von Stephen Kings offiziellem Erstling unter seinem eigenen Namen produziert.

Im Gegensatz zu den ersten beiden Büchern muss Sibilla nicht um die halbe Welt jetten. Diese Aufgabe wird gegen Ende des Films bzw. Buches der Neuling Kevington übernehmen. Dieses Mal geht es tief in den thailändischen Dschungel, wobei Rainer Erler nicht so ausführlich auf das Lokalkolorit oder Sitten und Gebräuche außerhalb der buddhistischen Kloster eingeht.

Das Ausgangsproblem wird dem Team quasi direkt in das eigene Haus geliefert und als Frau wie Biologin kann Sibilla eher zu der jungen Petra durchdringen. Die Zuschauer bzw. Leser erhalten hier zum ersten Mal einen Einblick in ihre Forschungen hinsichtlich der Vermehrung von Mäusen, die auf das soziale Verhalten der Menschen übertragen werden könnten und Populationsströme vorhersagbar machen. Sibilla wirkt deutlich fraulicher und selbst in der emotional etwas kargen literarischen Adaption ist das Zusammenspiel zwischen dem potenziellen Medium Petra und der Wissenschaftlerin Sibilla zum Leidwesen ihres Partners und Freundes sehr überzeugend beschrieben.

Der Aufstieg und Untergang der »Mäuseklasse« ist dabei symbolisch für die helle Flamme, welche Petra nicht nur in den Augen der Rockerbande, sondern vor allem auch der minutiös bis exzessiv vorangehenden Wissenschaftler im Blauen Palais darstellt.

Die verschiedenen Untersuchungen nehmen einen sehr breiten Raum in diesem Roman ein. Im Gegensatz zu den ersten beiden Filmen bzw. Romanen basieren die Vermutungen der Forscher im Blauen Palais auf berechenbaren Wahrscheinlichkeiten, aber nicht auf harten Fakten bzw. im Fall des Genies auf einer – durch eine Theorie erklärbar – Art der Talentvererbung. Die Forscher selbst wissen, dass sich die Prozentsätze schnell verschieben und damit die Idee eines Psi-begabten Mädchens widerlegen könnten.

Im Film hat es Rainer Erler leichter, die Wahrscheinlichkeit der Vorhersage des richtigen Symbols auf den Karten, mittels Gedankenkraft möglicherweise von Sibilla an Petra übertragen, plastischer und spannender darzustellen. Im direkten Vergleich zu den ersten beiden Büchern leidet »Das Medium« nach der heute fast komisch wirkenden Auseinandersetzung zwischen der Polizei und den Rockern auf der Rennbahn unter fehlender Dynamik. Auf der anderen Seite ist Psi ein Thema, das einzelne Forscher im Blauen Palais von Beginn an ablehnen, was zu Spannungen zwischen den Wissenschaftlern, aber auch zwischen Sibilla und ihrem Freund führt. Dass sich mit dem charmanten Engländer Kevington noch jemand anders für die attraktive, intelligente Rumänin interessiert, trägt nicht unbedingt zum Betriebsklima bei.

Von den Karten geht es direkt zur Übertragung von Gedanken in Stil eines Horrorfilms. William Friedkin drehte im gleichen Jahr »Der Exorzist« und schnitt unterschwellige Botschaften in seinen Film hinein. Diese Methode wurde erst einige Jahre später offiziell bekannt. Rainer Erler geht es um die Übertragung eines Horrorfilms von den Zuschauern – den Mitgliedern des blauen Palais – in die Gedankenwelt der schlafenden und träumenden Petra.

Das Experiment wird nur durch das Auffangen fremder Gedanken und der ent-

sprechenden Sprache vom anderen Ende der Welt übertroffen.

Es spricht für Rainer Erlers minutiöse Konstruktion der Pentalogie, wenn die Forscher am Ende der ersten Folge »Das Genie« zwar den Schlüssel zu den faszinierenden Forschungsergebnissen irgendwie in der Hand haben; ihn aber nicht nutzen können. Am Ende von »Der Verräter« hat Palm wichtige, streng genommen gestohlene Unterlagen in Händen. Die andere Seite hat dafür von Klöpfers Unterlagen im Besitz. Die beiden Diebstähle heben sich moralisch auf, aber Palm kann diese Unterlagen offiziell nicht benutzen, und sollte er sie der Öffentlichkeit zur Verfügung stellen, macht er sich strafbar. Am Ende von »Das Medium« stehen die Forscher und der Reporter mit fast leeren Händen da. Sie haben eine rührselige Geschichte – dafür sorgt Rainer Erler während des eigentlichen Höhepunkts der Geschichte – mit Messergebnissen, aber keinen schlüssigen Beweis. Der Zufall ist ein falscher Vertrauter. Ein Lottospieler kann sein Leben lang spielen und niemals etwas gewinnen. Ein anderer Spieler hat Glück, er gewinnt mit wenigen Versuchen viel Geld. Rainer Erler gelingt es, die ambivalenten Psi-Fähigkeiten überzeugend darzustellen. Petra kann tatsächlich in die Zukunft sehen, aber nur sehr unscharf und nicht immer. Zusätzlich kann das in ihr angesammelte Psi-Potential gelegentlich



Dinge explodieren lassen. Sie ist weit vom »Firestarter« aus Stephen Kings gleichnamigem und später veröffentlichten Roman entfernt, aber unter extremem Stress zeigt sie ihre Gefährlichkeit. Ihre Psi-Fähigkeit kann ein Signal in extremer Notlage sein. Psi manifestiert sich möglicherweise bei ihr nur unter Unwohlsein. In den Phasen des Glücks verschwindet die Fähigkeit. Und Psi dient zu einer unbewussten instantanen Kommunikation. Rainer Erler stellt sie anfänglich als einseitig dar. Petra empfängt von den Forschern Signale und kann sie kaum verarbeiten. Später scheint es zumindest eine visuelle Kommunikation mit einem jungen Mönch in Thailand zu geben, der bei der späteren Begegnung in Petra eine Art Geist sieht. Das Ende unterstreicht, dass der Mönch sogar beinahe recht hat. Psi ist aber laut Kevington auch möglicherweise das Anzeichen eines Defekts, einer Erkrankung. Vieles bleibt im Bereich der Vermutung und das macht die Geschichte ebenso reizvoll wie zeitlos.

Die ersten beiden Folgen bzw. Romane von »Das blaue Palais« funktionierten so gut, weil ein Team aus unterschiedlichen Fachrichtungen zusammengearbeitet hat. Jeder hat trotz mancher Skepsis Erfahrungen aus seinem Bereich eingebracht. Diese Geschlossenheit wird durch die Anwesenheit von Kevington – es ist ein einmaliger Gastauftritt, da ihn ein anderer Ort forschungstechnisch mehr lockt – sowie den ohne die für die Siebzigerjahre typischen Klischees beschriebenen Journalisten aufgebrochen. Dabei dienen Kevington als pragmatischer Physiker und Sibilla als eine Art moralisches Gewissen als Mittler zwischen den Zuschauern/Lesern und dem deutlich intellektueller angelegten Geschehen, während der Journalist die Laufarbeit übernimmt und solche Fakten zusammenträgt, deren Ursprung außerhalb der Haupthandlung liegt.

»Das Medium« ist die bis dahin ruhigste Geschichte mit nur wenigen, am Rande des Klischees angesiedelten Thrillerelementen. Es ist aber auch die erste rein spekulative Geschichte dieser Serie, die in den Bereich der ursprünglichen Bedeutung der Abkürzung Psi eindringt. Psi ist der Anfangsbuchstabe des griechischen Wortes ψυχή (Psyche). Der vom österreichischen

Biologen Bertold P. Wiesner geprägte Begriff für Psyche, Geist, Gedanke und Seele wurde schon 1942 in einer Veröffentlichung des Briten Robert Thouless verwendet, und auf diese Grundbedeutung führt Rainer Erler seine intime wie spannende Geschichte auch zurück. Auf der anderen Seite liegt in dieser Tiefe, dieser Stille auch ein besonderer Reiz, denn gewissenhafte Forschung ist vor allem eine geduldige Fleißarbeit mit unendlich vielen Wiederholungen des gleichen Experiments, um vielleicht mit Glück etwas Zählbares, etwas Greifbares ans Licht zu fördern.

Das blaue Palais IV – Unsterblichkeit

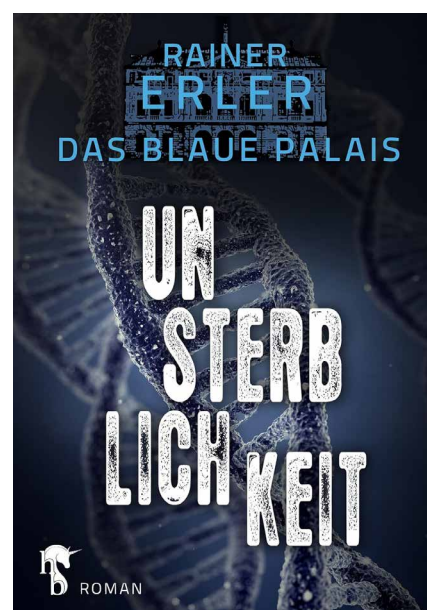
Fast zwei Jahre nach »Das Medium« strahlte das ZDF am 19. Oktober 1976 die vierte Folge von »Das blaue Palais« mit dem Untertitel »Unsterblichkeit« aus. Zwischen dem ersten Dreierblock und den beiden letzten Teilen inszenierte Rainer Erler zwei abendfüllende Spielfilme.

Es lässt sich heute nicht mehr sicher sagen, ob Rainer Erler alle fünf Teile der Serie gleich niedergeschrieben hat. Es gibt einige Argumente für diese These: zum dritten Mal in vier Episoden sind es Zeitungsausschnitte, welche die Forscher des blauen Palais auf eine neue Spur bringen. Weiterhin geht die Diskussion um die Forschungsbudgets in die nächste Runde. Vier der letzten fünf größeren Projekte

sind gescheitert. Theoretisch haben die Zuschauer drei dieser Pyrrhussiege im Jahr 1974 auf dem Bildschirm und in Rainer Erlers Buchadaptionen verfolgen können. Das Kuratorium möchte verwertbare Erfolge sehen. Auch fehlt noch Rainer Erlers antikapitalistisches Weltbild, das die Zwischenproduktionen »Die Halde« und »Die letzten Ferien« auszeichnet. So entschied sich der Leiter des Kuratoriums in der zweiten Folge (dem zweiten Band) gegen die reine kommerzielle Verwertung eines wissenschaftlichen Ergebnisses, auch wenn der Weg zu einem Milliardengeschäft mit alle seinen unübersehbaren Folgen offenstand.

»Unsterblichkeit« ist die einzige der fünf Folgen und damit der einzige Roman dieser kleinen Serie, der keine bestimmte Person oder ein bestimmtes Ding im Titel anspricht. Zwar passt »Der Verräter« nicht grundsätzlich zum Inhalt der zweiten Geschichte, aber auch hier konzentriert sich Rainer Erler vom Titel an auf eine einzelne Person, die aus narzisstischer Naivität gegen die eigenen Interessen agiert.

Wie eingangs erwähnt, finden die beiden Biologen Jeroen de Groot und seine Freundin Sibilla Jacopescu einen drei Jahre alten Artikel in einer wissenschaftlichen Zeitschrift. Der schottische Biologe Ian Mackenzie hat in Cambridge anscheinend bei Experimenten an Fruchtfliegen den Schlüssel zur Unsterblichkeit gefun-



den. Es wundert de Groot und Jacopescu, dass sie keine Folgearbeiten finden und diese sensationelle Entdeckung keine Wellen geschlagen hat.

Gemeinsam reisen sie nach Cambridge, wo sie erfahren, dass Mackenzie hat die Universität vor drei Jahren verlassen hat. Seitdem hat er nichts mehr veröffentlicht. Der Pressesprecher Campbell rät den beiden Mitgliedern des Blauen Palais von einer weiteren Suche nach Mackenzie ab, weist aber darauf hin, dass die Familie Mackenzie seit Jahrhunderten Großgrundbesitzer mit den entsprechenden Schlössern sind. Vielleicht habe sich Ian, so spekuliert er, auf eine der in der Einsamkeit liegenden Burgen zurückgezogen. Und tatsächlich: Dort treffen sie auf den verschrobene, inzwischen im Rollstuhl sitzenden Forscher und seine Frau. Aber die Begegnung endet nicht wie erhofft. Mackenzie offenbart einen Blick in sein Labor, aber er verweigert jegliche Zusammenarbeit.

Es folgt eine Lücke von einem Jahr. Zuerst ergibt sich für die Forscher ohne Mackenzie eine zweite Chance. Dabei stellt sich die Frage, ob Unsterblichkeit wirklich ein erstrebenswertes Ziel ist, das Menschenversuche rechtfertigt. Schon in den frühen Siebzigerjahren des 20. Jahrhunderts zeichnete sich eine Überbevölkerung ab, und die Menschen verbrauchten ihre begrenzten Ressourcen ohne Rücksicht auf die Folgen. Die Forscher diskutieren das Thema kontrovers.

Auf der einen Seite interagiert die Biologin Sibilla mit Mackenzies Frau, welche die Forschungsreihe beginnend mit den Fruchtfliegen über die obligatorischen Mäuse und Ratten bis hin zu Hasen aktiv unterstützt. Die Erfolge sind noch bescheiden und beziehen sich zunächst auf die fortlaufende Teilung von Zellen. Normalerweise teilen sich diese Zellen zwanzig bis dreißig Mal, bei den Versuchen gibt es auch noch nach der 200. Teilung kein Ende. Das spricht für eine biologische Unsterblichkeit, von Krankheiten, Unfällen oder Mord mal abgesehen. Aber finale Ergebnisse würden erst die folgenden Generationen oder Forscher verifizieren, die sich selbst infiziert haben.

Der nächste Versuch Schritt wären die Experimente am Menschen. Sie sind in der

Europäischen Union verboten, wobei das Kuratorium eine interessante vorläufige Lösung anbietet. Und eine endgültige Lösung, die Palm bemerkenswert offen den Probanden erläutert.

Mit der Idee der Unsterblichkeit setzt sich Rainer Erler auf eine bemerkenswerte Art und Weise auseinander. Bei der ersten Testperson ist das nur bedingt spürbar, da – metaphorisch gesprochen – deren Energie und Forscherdrang heller als die Sonne brennt. Aber alleine die Möglichkeit, sein Leben auf eine unbestimmte Zeit und unbestimmbare Art zu verlängern, löst in den Menschen Phlegma aus. Der kreative Wille erlahmt, weil mehr und mehr die Idee der persönlichen Faulheit Einzug hält. Laut Rainer Erler gewinnt das Motto, »Was Du heute kannst besorgen, das verschiebe ruhig auf Morgen« eine gänzlich andere Bedeutung. Im Umkehrschluss kommen mit dem Ende des Experiments ganz andere Ängste und Nöte bis in den Bereich der Hypochondrie auf. Der Autor setzt sich mit diesen beiden Extremen auf nur wenigen Seiten auseinander, nachdem die Extrapolation in »Unsterblichkeit« deutlicher länger gewesen ist als in den bisherigen Folgen des »Blauen Palais«. Ein wenig Dramatik inklusive latenter Thriller-Elemente bis zum vorläufigen Höhepunkt muss sein. Es ist der zweite Verlust, den die Forscher im »Blauen Palais« verkraften müssen, und Rainer Erler ist sich nicht zu schade, auch tragende Persönlichkeiten der Logik der Handlungsführung zu opfern.

Der Epilog beinhaltet eine ironische Note. Nur wenige Jahre später wird – unabsichtlich – die amerikanische Science-Fiction-Autorin James Tiptree jr. ihrer Geschichte »The Screwfly Solution« ein vergleichbares Ende spendieren. Friedhelm Schneidewind hat in dem Rainer Erler-Geburtstagsbuch eine interessante Fortsetzung zum Ende von »Unsterblichkeit« geschrieben. Wie die Übel aus der Büchse der Pandora lassen sich wissenschaftliche Erkenntnisse nicht mehr einfangen, wenn sie einmal in die Welt gelangt sind. Die möglichen Konsequenzen werden in der letzten Folge »Der Gigant« allerdings nicht angesprochen. In keiner der Episoden bzw. Romane greift Rainer Erler direkt auf bisherige Handlungssträn-

ge zurück oder erwähnt sie auch nur. Das wirkt spätestens mit dieser vierten Episode etwas unglaublich.

Die moralischen Diskussionen innerhalb der Forschergruppe erreichen angesichts der Komplexität des Themas einen neuen Höhepunkt. Zum ersten Mal stellt sich ein Mitglied mit dem Segen Palms direkt gegen eine Kollegin und operiert im Geheimen. Es ist ein Verrat in doppelter Hinsicht, aber aus gutem Willen. Mit dieser opportunistischen Vorgehensweise wird zumindest aus Sicht der Mitglieder des Blauen Palais, aber auch des Kuratoriums, der Menschheit eine Entscheidung abgenommen. Im Epilog wird diese Vorgehensweise konsequent mit Fehlern besetzt abgeschlossen. Die Spätfolgen erfährt der Leser allerdings weder in »Der Gigant« noch anderswo in Rainer Erlers umfangreichem Werk.

Rainer Erler stellt die Argumente beider Lager sehr geschickt gegenüber und überlässt es abschließend den Lesern, welche Positionen sie einnehmen. »Unsterblichkeit« ist damit eine der besten Folgen (zeitlos und auch heute noch sehenswert) bzw. ein heute noch sehr lesenswerter Roman.

Das blaue Palais V – Der Gigant

Nach spektakulären wie spekulativen Ausflügen in die Parapsychologie und Unsterblichkeit kehrt Rainer Erler mit dem letzten Film bzw. Roman »Der Gigant« zu griffigeren Themen zurück: ein synthetischer Stahl. Der Chemiker Enrico Polazzo arbeitet seit einigen Jahren mit eher primitiven, durch das Budget des blauen Palais eingeschränkten Mitteln an einem Ersatz für herkömmlichen Stahl. Gleich zu Beginn lässt Rainer Erler den frei gewählten Institutsleiter Palm vor dem anwesenden Kuratorium nicht nur über die Grenzen des Wachstums – basierend auf den Ideen des 1968 gegründeten Club of Rome und deren 1972 veröffentlichter Studie – spekulieren, sondern extrapoliert die Knappheit der Rohstoffe beginnend mit Silber bis zum Öl. Die fortschreitende Technik und vor allem auch neue Erdöl- bzw. Gasfunde haben diese Thesen inzwischen eingeholt, aber ökologisch hat Rainer Erler recht. Menschlicher Fortschritt kann nur mit der Natur, aber nicht gegen sie erfolgen. Mo-

dernes Gedankengut, verpackt in eine fast steife Präsentation aus den siebziger Jahren mit handgreiflichen Beispielen. Interessant ist die ambivalente Haltung der Kuratoriumsmitglieder gegenüber Polazzos Forschungen. Auf der einen Seite ist der Stahlersatzstoff noch nicht so stabil hinsichtlich der Tragfähigkeit, ist aber weniger spröde und vor allem deutlich leichter. Das spart Kosten und Energie bei der Verarbeitung. Selbst Polazzo ist verwirrt, als er ausdrücklich für seine bisherige Arbeit gelobt wird, ohne dass ihm weitere Mittel zur Verfügung gestellt werden.

In der zweiten Folge »Der Verräter« wurde das blaue Palais dem Physiker von Klöpfer zu klein, und er verbündete sich mit obskuren Firmen in Asien. Dreh- und Angelpunkt war Hongkong. In »Der Gigant« ermöglicht das Kuratorium dem Chemiker Polazzo, in den USA zu arbeiten. Ein ehemaliges Mitglied des blauen Palais ist zu einem großen Mischkonzern – dem titelgebenden Gigant – abgewandert, wo er angeblich ebenfalls an einem Ersatz für Stahl arbeitet. Musterbeispiel soll eine 4 Kilometer lange Brücke vor Vancouver in Kanada sein, die auf eine spektakuläre Art und Weise das Symbol für den synthetischen Stahl darstellen soll. Es ist abschließend nicht klar, ob Professor Manzini andere Absichten hat, als Polazzo die Möglichkeit zu geben, effektiver experimentieren zu können. Vieles spricht ge-

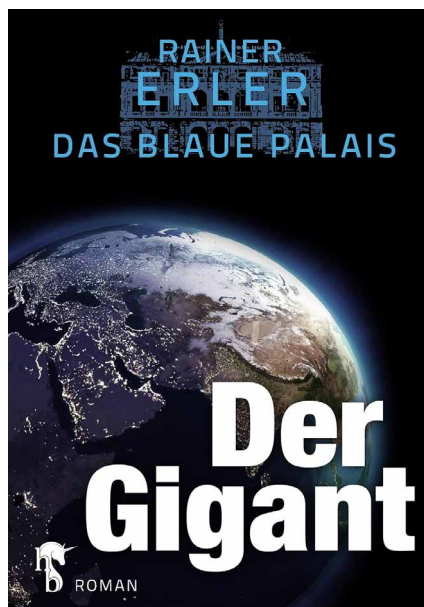
gen diese Idee, denn die kapitalistischen Hintergrundbewegungen benötigen sehr viel Zeit und können nicht ohne Kenntnis von Manzini erfolgt sein. Immerhin skizziert Palm zynisch abschließend dem verblüfften Polazzo, mit welchem »Giganten« er sich angelegt hat. Bewusst oder unbewusst ist es Manzini, der den Untergang des Blauen Palais einleitet. Bei seinen wenigen Auftritten ist Manzini immer ein ambivalenter Charakter, der auf der einen Seite an den individuellen Forschungen – insbesondere in der Auftaktfolge »Das Genie« – interessiert ist. Auf der anderen Seite hat er die effektive Nutzung der im Vergleich zur Industrie lächerlich kleinen Budgets im Auge und drittens spiegelt er zumindest vor, dass nur freies, konzernunabhängiges Forschen der Menschheit wirklich hilft. Ganz bewusst geht Rainer Erler auf den letzten Punkt während des sich lange hinziehenden, ausgesprochen zynischen, aber leider allgegenwärtigen, metaphorischen Endkampfes ein.

Mit dem Spagat zwischen Forschung und Kapitalismus hat sich Rainer Erler nicht nur in den hier inzwischen vorliegenden fünf Filmen bzw. Büchern um das Blaue Palais auseinandergesetzt. Seit den Sechzigerjahren bis in sein Spätwerk argumentierte er gegen das rücksichtslose Großkapital an, das auf dem Rücken des kleinen Mannes seine Profite maximiert. Anfänglich ist das meist satirisch übertrieben, später

mehr und mehr mahnend und schockierend. In »Der Verräter« fällt von Klöpfer den Machenschaften eines möglicherweise amerikanischen Großkonzerns zum Opfer. In »Der Gigant« wird Polazzo relativ schnell von dem amerikanischen Mischkonzern angestellt, der seine Forschungsstätten mitten in der Wüste neben den ehemaligen atomaren Versuchsgeländen der amerikanischen Armee hat. Sein Freund – er ist inzwischen mit einer Amerikanerin verheiratet – holt ihn vom Flughafen ab und bringt ihn in die Forschungsanlage, die wie eine Art Gefängnis erscheint. Verschiedenfarbige Eintrittskarten, harte Sicherheitskontrollen beim Verlassen der Anlage und ansonsten nur Wüste. Mit dem Ausflug über den großen Teich reisen in vier von den fünf Filmen des »Blauen Palais« Forscher außerhalb von Europa, nur bei »Unsterblichkeit« bleiben sie auf dem Kontinent.

Für einen Leser des 20. Jahrhunderts überraschen die Einblicke in die Hierarchien amerikanischer Großkonzerne nicht wirklich. Rainer Erler nutzt auch jedes Klischee, um seinen armen kleinen Italiener Polazzo vor den Kopf zu stoßen. Verführerische Vorgesetzte, die sich beim Erreichen von Zielen als Klapperschlangen im eigenen Firmen-Bett erweisen. Sie sind narzisstisch, opportunistisch, egoistisch und nur auf das schnelle Geld versessen. Die Firma macht sich die Ideen der Angestellten zu Eigen und patentiert sie. Die Erfinder werden mit wenig Geld abgefunden und müssen bei Widerstand mit teuren Rechtsstreitigkeiten rechnen. Die vorgeblichen Erfolge des Giganten erweisen sich als Luftnummern, wie Polazzo relativ schnell erkennen muss. In seinem Kellerlabor war er weiter als ein milliarden-schwerer Börsenkonzern. Rainer Erler holt dann auch gleich zum Rundumschlag aus und verweist das Spekulieren an der Börse direkt in die metaphorische Räuberhöhle. Nur Banker, Hedgefondsmanager oder Insider verdienen mit Aktien Geld. Das müssen auch die Mitglieder des Blauen Palais erkennen, wobei in mindestens einem Fall klassisch die Gier das Hirn gefressen hat.

Das letzte Drittel des Films und damit auch des Buches gehört dem Kampf zwischen David – wie Rainer Erler süffisant Palm aussprechen lässt, dieses Mal ohne



Rezensionen – Nostalgia

Schleuder – gegen Goliath in Gestalt des Giganten mit seinen zahllosen globale Beteiligungen und Förderern in der Politik.

Polazzo wird in doppelter Hinsicht betrogen. Im Gegensatz zu seinem Kollegen von Klöpfer, dem der geheimnisvolle Konzern eine Erweiterung der eigenen Forschung – und deren Pervertierung – präsentierte, muss der Italiener lernen, dass das amerikanische Konglomerat sein Wissen ausgesaugt und dann verarbeitet hat – eine eigene Forschung fand so gut wie nicht statt. Auch hier stellt sich die Frage, ob Professor Manzini über das ehemalige Mitglied des »Blauen Palais« – dieser wird vom Saulus zum Paulus mit einer gewissen Angst, nicht anzuecken – nicht doch Informationen weitergeleitet und Polazzo auf diese betrügerische Art und Weise angeworben hat? Palm macht auch später deutlich, dass Polazzo ja kein Kleinkind ist und wissentlich den amerikanischen Arbeitsvertrag und damit sein Werk unter- bzw. überschrieben hat. Polazzo hat zwar nicht seine Seele verkauft, aber viel fehlte nicht.

Mit dem Anlaufen der Produktion des neuen synthetischen Stahls zeigen sich – wenig überraschend, aber ignoriert – eine Reihe von ökologischen Problemen. Der Ausstoß ist gesundheitsgefährdend. Das wird Polazza zusammen mit seiner jetzigen Frau Yvonne – der ehemaligen Sekretärin des Blauen Palais – schon in kleinen Versuchen drastisch vor Augen geführt. Ein we-

nig cineastisch macht es Rainer Erler den Zuschauern und damit auch Lesern am Tag der Hochzeitsfeier im Palais zwischen Polazzo und Yvonne deutlich. Aber die Büchse der Pandora ist geöffnet und alle Versuche Polazzos, auf die Schädigung der Umwelt nicht nur in der Umgebung der Werke, sondern auch durch eine Verklappung auf See hinzuweisen, werden auf die typisch amerikanische Art und Weise ignoriert.

Polazzo versucht es erst intern, aber Gutachter wie Politiker lassen sich kaufen. Auch die Öffentlichkeit steht den Thesen des Erfinders sehr kritisch gegenüber. Rainer Erler platziert sich deutlich auf der Seite der Umweltverbände. Fortschritt darf nur mit der Natur und den Menschen, aber nicht aufgrund von Profitstreben gegen sie erfolgen. Natürlich macht es sich Rainer Erler auch ein wenig leicht. Die Forscher im Blauen Palais finden drastische Beweise für die Gefährlichkeit der Abfallprodukte bei der Herstellung des synthetischen Stahls in einem improvisierten Feldversuch im eigenen Keller. Damit ist diese Position gegen alle gekauften Gutachten gefestigt. Die Umweltschäden zeigen sich erst während der Produktionsphase, wenn sogar die Luftfilter selbst zu einem weiteren Problem werden. Angeblich fangen sie die Schadstoffe ab, müssen aber teurer gereinigt oder entsorgt werden. Hier entsteht die nächste ökologische Bombe, denn eine Verklappung auf den Weltmeeren hätte drastische Folgen für die Fische bzw. die Meeresbiologie. Eine Wiederaufbereitung der Filter ist viel zu teuer, wobei Rainer Erler die Frage nicht klären lässt, ob das andere Folgen für die Umwelt hätte.

Am Ende ist der synthetische Stahl aus ökologischer Sicht schädlicher als die klassische Stahlerzeugung, die in den Siebzigerjahren ja noch zwischen Rhein und Ruhr den meisten Menschen Arbeit gegeben hat.

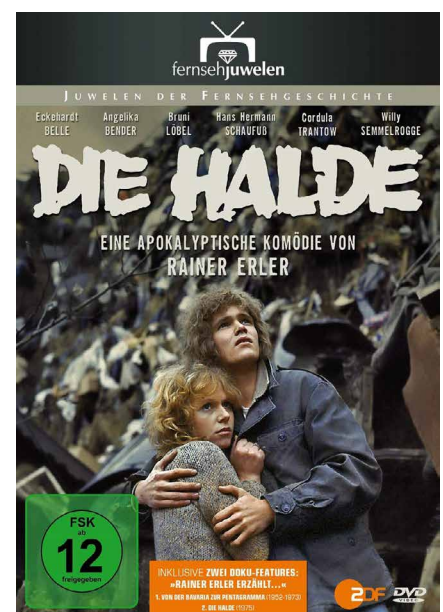
Rainer Erler zeigt auch deutlich und zeitlos auf, dass der freie Journalismus nur bedingt frei ist. Viele große Zeitschriften scheuen die Klagen durch die Industrie mit ihren gekauften Gutachtern. Von den Politikern ganz zu schweigen. Am Ende der Geschichte gibt es neben der überraschenden Niederlage nur kleine Pyrrhussiege. Auf einen finalen Ausblick verzichtet Rainer Erler.

So ist auf der einen Seite »Der Gigant«

am meisten von allen »Das Blaue Palais«-Episoden gealtert und doch weiterhin modern. Modern, weil es immer noch Großkonzerne und Politiker gibt, die rücksichtslos die eigenen Taschen voll machen und für die Menschenleben oder die Vernichtung der Natur Kollateralschäden sind. Dieses Verhalten zieht sich durch die Menschheitsgeschichte. Dirk C. Fleck hat in seinem Buch »Heroes« verschiedene Umweltschutzorganisationen und Individualisten aufgeführt, die sich seit den Fünfzigerjahren gegen die Machenschaften der amerikanischen Konzerne stellen. In dieser Hinsicht betritt Rainer Erler mit dem fünften Teil des »blauen Palais« kein Neuland. Aber der Kampf einzelner gegen nicht selten gesichtslose Konglomerate wird mehr und mehr zu einem roten Faden in Rainer Erlers folgenden Filmen.

In einem Punkt ist »Der Gigant« natürlich gealtert: Das Internet spielte noch keine Rolle. Wahrscheinlich würden die Konzerne heute mit dem Schlagwort »Fake News« gegen schlechte Nachrichten im Netz vergehen.

In den fünf Folgen des »blauen Palais« wird Palm zweimal vor schwierige Entscheidungen gestellt. In »Der Verräter« lässt ihm der Physiker von Klöpfer Forschungsunterlagen überreichen, die er entweder – höflich gesprochen – geliehen oder, drastisch formuliert, gestohlen hat. Palm weiß, dass weder von Klopfer



noch er ein Recht auf diese gefährlichen Forschungsergebnisse haben. In »Der Gigant« lehnt Palm die Unterlagen ab. Er verweist auf die Sinnlosigkeit von Patentprozessen angesichts der exorbitanten Kosten und rügt Polazzo, dass er ja bei vollem Bewusstsein den amerikanischen Arbeitsvertrag unterschrieben und damit auch sein Know-how verkauft hat. Auch von Kloepfer ist durch das Leihen von Geräten mit Palms Zustimmung ein Handel mit dem kapitalistischen Teufel eingegangen. Am Ende beider Forschungsreihen ist das Wohl der Menschheit gefährdet. Aber es ist leichter, Ideen vor der Verbreitung zu schützen, als gegen den Sturm anzukämpfen, welchen einer seiner Mitarbeiter ausgesät hat. Diese fatalistische Einstellung reiht sich in ein dunkles, nihilistisches Ende, das nur im letzten Abschnitt des Films und dem Epilog des Films ein ganz klein wenig aufgehellt wird.

Neben dem Konflikt zwischen Forschung, Kapital und Ökologie beschreibt Rainer Erler mit dem Leben in den USA - amerikanische Wüsteneinöde und New York - auch das Elend in Mexiko. So wird Polazzos Ausweis minutiös von der örtlichen Polizei untersucht. Gemeinsam schauen sie in die Fahndungslisten, die in die örtliche Kneipe gebracht werden. Am Ende tanzen sie alle auf den Tischen. Die Polizei, der verzweifelte italienische Forscher, die Kneipenbesucher und der Wirt, welcher Polazzo seine zehn Dollar zurückgibt, mit denen er die Gäste einladen wollte. Ein Moment der Idylle in einer der dunkelsten Geschichten dieser Miniserie.

»Der Gigant« basiert wie »Der Verräter« eher auf harten wissenschaftlichen Fakten und wirkt nur in Details spekulativ. Science Fact eher als Science-Fiction. Im Gegensatz zu den Psi-Geschichten bzw. den biologischen Themen enden die beiden Geschichten auch deutlich dunkler und zynischer.

»Der Gigant« ist ein konsequenter und lesenswerter Abschluss einer der heute noch interessantesten Serien im deutschen Fernsehen. Auch wenn die Buchversionen – Rainer Erler sieht sie ja wie eingangs erwähnt nicht als Adaptionen – an einigen Stellen ein wenig karg hinsichtlich der Charakterisierung der handelnden Personen wirken, gibt das geschriebe-

ne Wort Rainer Erler die Möglichkeit, die Hintergründe – vor allem Sitten und Gebräuchen in für die deutschen Sesseltouristen noch fast unbekanntem Regionen – ausführlicher zu erläutern und Fiction sehr gut mit auf Augenhöhe präsentierten Fakten zu kombinieren. Rainer Erler ist als Filmemacher, aber auch Autor, ein Mann des direkten Wortes. Immer wieder verdichtet er wichtige Situationen auf das Wesentliche. Es besteht die Gefahr, dass die Feinheiten beim flüchtigen Betrachten bzw. Lesen übersehen werden. Aber Rainer Erler fordert eben zum Mitdenken auf und erwartet, dass diese Einladung auch angenommen wird. In dieser Hinsicht sind die fünf unterschiedlichen Geschichten aus der abgewohnten Villa irgendwo im deutschen Hinterland mit den Forschern, die erst zu spät erkennen, welche Freiheiten ihnen diese Umgebung bietet, zeitlos und ein unvergesslicher Höhepunkt im umfangreichen Schaffen Rainer Erlers über mehr als drei Jahrzehnte. ■



Jared Diamond

Kollaps. Warum Gesellschaften überleben oder untergehen

DVD: National Geographic Society 2010, 90 Minuten

von Uwe Lammers

Man schreibt das Jahr 2210. Die Welt ist weitgehend entvölkert, nahezu alle Ländereien wüst und verfallen. Aber eine neue Kultur ist aufgeblüht, und Archäologen erforschen mit modernsten Methoden die Ruinen einer untergegangenen Zivilisation, deren rostige, verwitterte Ruinen überall zu Land und zu Wasser zu bestaunen sind.

Die Zivilisation, die untergegangen ist und deren Rätsel entschlüsselt werden sollen, ist ... die unsere der Gegenwart.

Irgendwann gegen Mitte des 21. christlichen Jahrhunderts, so berichten es die düsteren Überlieferungen aus katastrophalen Zeiten, kam es zu einem vollständigen Zivilisationskollaps, und Milliarden Menschen fanden den Tod. Datenträger wurden nutzlos, technische Systeme versagten, die Ökologie kollabierte, und die einstmalig so unzerstörbar wirkende Kultur der globalen Datensphäre stürzte auf atemberaubend schnelle Weise in sich zusammen.

Die Archäologen der Zukunft fragen sich: Was war der Auslöser? Oder vielleicht auch DIE Auslöser?

Handelte es sich um einen globalen Krieg? Um einen ökologischen Zusammenbruch mit desaströsen Folgen? Falls dies der Fall war – warum konnten die Menschen des 21. Jahrhunderts, die doch nahezu alles in der Welt beherrschten, mit all ihren Kenntnissen diese Katastrophe nicht aufhalten?

Gewiss – es handelt sich um ein fiktives Szenario, aber eins, das nicht allein in dem Medium der Science-Fiction wurzelt, sondern äußerst reale Wurzeln hat, Wurzeln im heutigen Hier und Jetzt. Jared Diamond, der Evolutionsbiologe, Physiologe und Geograph, der mit seinem gleichnamigen kulturhistorischen Bestseller die Buchlisten lange anführte, nutzt diesen erzählerischen Trick, um uns dem Spiegel vorzuhalten und die Zuschauer aufzurütteln.

In seinem Buch betrachtete er verschiedene Kulturen der Vergangenheit – etwa die Anasazi im Süden der heutigen USA, die Maya-Hochkultur, die Wikinger auf Grönland und mehr – , um uns von dem kulturellen Dünkel zu ernüchtern, der sich sehr leicht für zivilisationsverwöhnte Menschen von heute einstellt. »Natürlich« können sich traditionelle New Yorker vorstellen, dass arrogante Eliten in Guatemala ihre Umwelt so sehr ausbeuteten, dass das Staatswesen und das Volk letztlich kollabierten. Aber ihnen könne das natürlich nicht passieren – sie seien doch viel klüger als die Maya, nicht wahr?

Oder man betrachte das am Ende degenerierte, innerlich ausgehöhlte Weltreich der Römer, das ebenfalls zwar lange Bestand hatte, von dem aber heutzutage nur noch Ruinen übrig sind. Auch das ist natürlich ein Negativbeispiel, unken eingebilddete gebildete Eliten von heute leicht. Sie hätten

schlicht den Zenit ihrer Entwicklung überschritten, seien schlaff und schwach geworden, und dann gehe man eben unter ...

Aber Diamond beweist deutlich, dass es sich dabei um einen anmaßenden, verengten Blick allein auf die Niedergangphase dieser Kulturvölker handelt. Er signalisiert, dass diese Kulturen vorher jahrhundertlang ein glanzvolles, prächtiges Staatswesen schufen, mit weit verzweigten Straßensystemen, mit fantastisch gut durchdachten Städten, funktionierenden Gemeinwesen, solider Bürokratie und besonders mit Wasserversorgung. Ein strahlendes Vorbild für den Rest der Menschheit, das nur zu gern nachgeahmt wird!

Und dann schaut er sich – mit dem Blick eines Archäologen zweihundert Jahre in der Zukunft – unsere Kultur an. Haben wir nicht auch ein phantastisches, leistungsfähiges Straßennetz entwickelt, exzellente Kommunikationsstrukturen, eine hochwertige Zivilisation erschaffen? Doch, haben wir. Und viele Menschen in Drittweltstaaten schauen bewundernd und neidisch zu den Leistungen der Hochkultur empor ... wie es einst einfache Bauern taten, die vom Land nach Chaco Canyon kamen oder nach Copán oder eben auch nach Rom.

Kulturen, macht Diamond mahndend klar, haben so etwas wie einen »breaking point«. Vielleicht haben sie aus inhärenter Hybris auch so etwas wie ein Verfallsdatum ... nämlich dann, wenn sie an hemmungsloser Selbstüberschätzung zu leiden beginnen und über ihre Verhältnisse leben. Sie halten sich für unzerstörbar, allem, was früher existierte, weit überlegen. Und aus genau dieser Überschätzung resultieren typisch menschliche Fehlverhaltensweisen, die das Positive oft ins Negative umkippen lassen.

Vielfach sind dies die Ursachen für den Niedergang früher Hochkulturen. Misswirtschaft, die Hungersnöte auslöst. Dürreperioden, die hypertroph gewachsene Städte unter Wasser- und Nahrungsmangel leiden lassen. Klimatische Schäden. Seuchen. Vertrauensverlust von Eliten. Nahrungsmittelpolitische oder auch militärische Fehlentscheidungen (das klingt irgendwie beunruhigend vertraut!).

Die Altvorderen, werden die Archäologen des 23. Jahrhunderts ermitteln, besaßen

eine so mächtige Kultur, weil sie auf fossilen Brennstoffen basierende Staatswesen errichteten, weil sie dank dieser scheinbar unerschöpfbaren Energiequellen Bauten errichteten und in Höhen (Raumfahrt, Flugverkehr) und Tiefen (Bergbau, Wasser- und Ölbohrungen) vordrangen, die zuvor unerreichbar waren. Statt in dem Moment, in dem die Vorräte allmählich kärglicher wurden, ihren exzessiven Lebenswandel zu überdenken und zu ändern, wurde er weiter auf die Spitze getrieben. Bodenfläche urbanisiert. Bodenkrume zerstört, überdüngt, zu Staub zerpulvert und in alle Winde verweht (was heutzutage vielfach schon geschieht, beispielsweise in China). Und die Entwicklung alternativer Energiequellen schritt nicht so schnell voran, wie der hemmungslose Energiehunger der Menschheit wuchs ... irgendwann wurde der Bogen überspannt, und trotz aller phantastischen Technologie stürzte der ganze Traum ein, mit atemberaubender Geschwindigkeit. Verstärkt durch soziale Zerrüttungstendenzen, Ressourcenkämpfe, ökologische Desaster und Artensterben.

Der Film ist dank dieser fiktiven Perspektive ein aufrüttelndes Drama geworden, wie ich finde, das dem historisch argumentierenden Sachbuch von Jared Diamond eine ergänzende, reine SF-Kulisse hinzufügt und sie als mahndendes Narrativ verwendet. Es entbehrt nicht gewisser ironischer Aspekte (etwa, wenn die

zukünftigen Historiker Swimming-Pools in amerikanischen Siedlungen als »Wasserreservoir« für die einzelnen Familien fehlinterpretieren), auf der anderen Seite zeigt Diamond aber durchaus auch Pfade auf, mit denen sich das drohende Verhängnis abmildern lässt. Für ihn ist leider ausgemacht – und das klingt heute realistischer als im Jahre 2010, als der Film gedreht wurde – dass die globale Temperaturerhöhung die Latte von 2 Grad plus reißen wird. Er hofft freilich darauf, dass es nicht vielmehr fünf Grad oder sieben Grad sein werden. Die Folgen wären wohl in der Tat so geartet, dass sich der zivilisatorische Kollaps nicht mehr vermeiden ließe.

Und dann sähe unsere Welt in zweihundert Jahren womöglich wirklich so aus wie im Film, in dem es nur so von Ruinenstädten und zerfallenen Straßensystemen wimmelt. Ja, und vermutlich würden sich, wenn die Überlebenden jemals wieder diese zivilisatorische Höhe erklimmen könnten, die Forscher der Nachgeborenen fragen: Wie konnte das alles nur geschehen?

Der Film ist eine eindrückliche Warnung – und eine Aufforderung zum Handeln im Hier und Jetzt, um genau das zu verhindern. ■

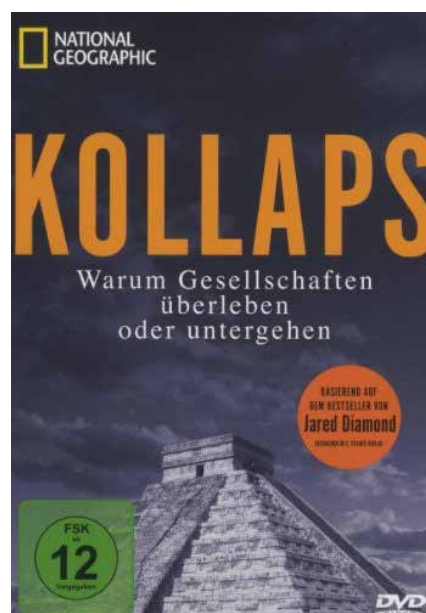
#Optik versus Logik

Dune, Teil 2

USA 2024, 166 Minuten. Regie: Denis Villeneuve, Drehbuch: Denis Villeneuve & Jon Spaihts, basierend auf dem Roman von Frank Herbert. Im Kino seit 29.02. 2024.

von Olaf Lahayne

Dune, der titelgebende Planet, ist (zumindest in Denis Villeneuves Verfilmung des gleichnamigen Romans von Frank Herbert) eine einzige Sandwüste, spärlich von von Felsen durchsetzt. Wo die Nahrung für die wenigen einheimischen Tiere und Menschen herkommt, bleibt rätselhaft. Essen sie den Sand? Schließlich enthält dieser die Wunderdroge Spice, welche den Planeten erst so begehrenswert macht, denn nur mit Spice ist Raumfahrt möglich.



Mutmaßlich wird in der Roman-Vorlage ausführlich erklärt, wie das funktioniert. Im Film wird diese Frage nicht beantwortet, ebenso wenig wie manch andere, die man sich als Zuschauer stellen könnte. Ist Spice etwa dafür verantwortlich, dass der Sand locker genug ist für die riesigen Sandwürmer, andererseits fest genug, um selbst den Schall von Fußritten meilenweit zu übertragen? Jedenfalls kann Spice dazu dienen, weitere Plot Holes zu stopfen, etwa die Wandlung des anfangs zögerlichen Protagonisten Paul Atrides zum Fanatiker mit hellseherischen Fähigkeiten: Das geschieht durch das »Wasser des Lebens«, eine Art Spicederivat und Superdroge.

Eigentlich müsste man müsste eher Drogen an die Zuschauer verteilen, damit sie die vielen Logiklöcher übersehen. Dies beginnt bereits mit der ersten Action-Szene in »Dune II«: Paul kämpft an der Seite der einheimischen Fremen gegen den herrschenden Harkonnen-Clan; einige Dutzend Guerillas lauern einem riesigen Harvester auf, der Spice »erntet«. Als der Harvester nur noch wenige Meter entfernt ist, attackieren die Fremden die gegnerischen Fußtruppen – mit Schwertern! Wozu braucht der schwer gepanzerte Harvester Infanterie als Begleitung? Warum fliegen die Infanteristen nicht einfach davon? Dass sie dies können, zeigt eine spätere Szene. Immerhin gibt es fliegenden Geleitschutz mit MG. Damit werden zahlreiche Fremden niedergemäht, bis diese per Panzerfaust antworten. Die Fremden haben also auch Schusswaffen? Besser noch: Sie haben Laserkanonen! Die kommen aber erst ganz zum Schluss zum Einsatz, denn natürlich muss der Harvester explodieren – aber erst nach den archaischen Nahkämpfen. Wie beim Showdown klar wird, haben die Widerstandskämpfer sogar Raketen, und eher nebenbei fällt jemandem ein, dass da in einer Höhle noch ein Arsenal an Atombomben lagert ...

Seitenlang könnte man weitere Absurditäten aufzählen. Denis Villeneuve geht es vor allem um beeindruckende Bilder. Zwar wird Teil 2 von »Dune« - anders als Teil 1 – nicht mehr in 3D gezeigt, aber auch in 2D hat der Film Überwältigungscharakter. Die in Jordanien und den VAE gedrehten Wüstenszenen sind optisch beeindruckend

und technisch virtuos; die Special Effects ebenso. Ja, es sieht toll aus, wenn Hauptdarsteller Timothée Chalamet durch die vor Hitze flimmernde Wüstenluft schreit. Ist es Blasphemie zu fragen, warum seine Haare dabei stets perfekt frisiert und nie verschwitzt sind? Denn schließlich verkörpert er eine Art Messias.

Inhaltlich ist es vor allem diese Erlöser-Thematik, die Villeneuve interessiert: Der Frauen-Orden der Bene Gesserit, zu dem auch Pauls Mutter gehört, hat unter den Fremden eine Religion verbreitet, deren zentraler Bestandteil die Erwartung eines Erlösers, Messias oder Mahdi ist – eine Rolle, in die Paul eben zuerst gedrängt wird, später selbst drängt. Die Art und Weise, wie dieser Glauben genährt wird, ist der interessanteste Teil des Plots und enthält sogar Spuren von Humor, insbesondere bei den Auftritten von Javier Bardem, der den Fremden-Führer Stilgar spielt. Im Zusammenspiel mit ihm wirkt Chalamet freilich noch blasser als ohnehin. Am blassesten aber (im wörtlichen Sinne) ist Austin Butler in der Rolle des Feyd-Rautha: Alle Harkonnen haben Glatze und sind somit als Bösewichter kenntlich; Feyd-Rautha hat nicht mal Augenbrauen und ist ergo extraböse. Zu seinem Geburtstag schenkt ihm sein Herrscher-Onkel einen Auftritt in einer monumentalen Arena. Die folgende Kampfzene ist freilich fad und vorhersehbar; offenbar ist das Harkonnen-Publikum nicht verwöhnt. Auch die anderen

Action-Sequenzen sind (wie in Teil 1) oft wirr und unübersichtlich gedreht und geschnitten, insbesondere der Showdown. Dabei wird klar, dass noch (mindestens) ein dritter Teil folgen wird.

Fazit: Wie auch in einigen Filmen von Christopher Nolan, so obsiegt in »Dune II« die Optik über die Logik. Sollte man auf Teil 3 warten ...? Bis dahin lohnt es sich jedenfalls, sich etwa (nochmals) »Lawrence of Arabia« anzusehen, ein Wüstenepos, das inhaltlich und optisch überzeugt. Oder auch den CGI-Film »Nimona«, in dem Fantasy- und SF-Elemente inhaltlich und optisch überzeugend verbunden werden. Was die Messias-Thematik anbetrifft, so ist »Life of Brian« sowieso unübertroffen – und da kommt sogar ein Raumschiff mit Aliens vor! ■

#The Monsters are out there

Nimona

USA 2023, 101 Minuten. Regie: Nick Bruno & Troy Quane, Drehbuch: Robert L. Baird & Lloyd Taylor, basierend auf der Graphic Novel von ND Stevenson. Netflix.

von Olaf Lahayne

Die Genese dieses CGI-Films passt zum Charakter seiner Titelfigur: Sie war kompliziert. Ursprünglich ein Projekt von Blue Sky (»Ice Age«), wurde der Film nach der Übernahme und Schließung des Studios durch Disney von DNEG Animation fertiggestellt und von Netflix finanziert. Für eine Woche gabs »Nimona« gratis auf YouTube, und nur deswegen konnte ich ihn sehen. Und das lohnt sich!

Der Film beginnt im klassischen Disneystil mit der Erzählung einer märchenhaften Vorgeschichte (was sich später als hübsche Doppeldeutigkeit erweist): Eine legendäre Heldin namens Gloreth rettet das Land vor einer feuerspeienden Bestie. Der Plot setzt 1000 Jahre später ein, in einer Zukunft mit Hologrammen, Strahlenwaffen und Flugautos – oder eher Flugkutschen, denn das Reich wird von einer Aristokratie regiert. An der Spitze steht eine Königin, die eine kühne Idee hat: Zum ersten Mal soll ein Nicht-Aristokrat zum Ritter geschlagen werden, nämlich Ballister Boldheart. Der



trägt Schwarz; sein Widerpart scheint daher ›Goldjunge‹ Ambrosius Goldenloin zu sein, ein direkter Nachfahre von Gloreth. Ihr erstes Zusammentreffen zeigt aber: Die zwei sind ein Paar!

Diese LGB-Thematik brachte »Nimona« einige PR ein. Im Film selbst wird dies nicht problematisiert; mit ebensolcher Selbstverständlichkeit gibts ebenfalls Ritterinnen. Der Plot würde auch funktionieren, wenn Ballister & Ambrosius ›nur‹ Freunde wären. Nach wenigen Film-Minuten steht es aber schlecht um diese Freundschaft: Ballister ermordet scheinbar (!) auf offener Bühne die Königin, und Ambrosius schlägt ihm in Notwehr den rechten Arm ab. Ballister kann fliehen, kann sich eine Arm-Prothese besorgen (Steampunk lässt grüßen!), aber wie weiter? Da steht plötzlich jemand vor seiner Tür und dient sich ihm als Sidekick an: Eben Nimona, auf den ersten Blick ein Pre-Teen-Girl mit punkiger Attitüde. Es enttäuscht sie zwar, dass Ballister leugnet, ein Schurke zu sein; dafür macht man sich gemeinsam daran, die Intrige rund um den Mord an der Königin aufzuklären. Dabei merkt Ballister, dass es sich bei Nimona um eine Gestaltswandlerin handelt, die innerhalb eines Augenblicks zum Vögelchen oder zum Wal werden kann. (Dies ist kein Spoiler; es wird bereits im Trailer gezeigt.)

Jenes namenlose König(innen)reich ist keine Harry-Potter-Welt, wo jederzeit ein magisches Wesen um die Ecke flattern

kann. Nimona ist mutmaßlich die einzige ihrer Art, und weil sie sich höchst ungern Monster nennen lässt, bleibt sie lieber unerkannt. Dementsprechend einsam ist sie; unsozial und streitlustig sowieso. Letzteres ist durchaus hilfreich bei der Aufklärung jener Intrige ...

Der weitere Plot enthält Krimi- und Buddy-Movie-Elemente und ist als solcher nicht allzu originell; manches erinnert an »Zootopia«. Optisch gelungen ist aber der Einsatz von 2D-Optik; virtuos der Wechsel von rasanten (und doch nie unübersichtlichen) Action-Sequenzen und eher ruhigen Szenen, schwungvoll untermalt durch Christophe Becks Musik. Die Verbindung von Science-Fiction-Elementen mit mittelalterlichen Versatzstücken wirkt dabei stets überzeugend, ja natürlich. Der anarchische Witz, der vor allem von der Hauptfigur ausgeht, unterläuft jegliches Pathos. Gleichzeitig bleibt stets ein ernster Unterton präsent, der das Abgleiten in eine reine Persiflage verhindert.

Zur Auflösung nur so viel: Nicht alles, was seit 1000 Jahren bewahrt und überliefert wird, ist gut und wahr ...

Natürlich kann man »Nimona« und »Dune« nur bedingt vergleichen. Bemerkenswert ist aber (insbesondere im Science-Fiction-Genre), dass in beiden Filmen Gesellschaften mit aristokratischen Herrschaftssystemen gezeigt werden. Anders als in »Dune« wird dieses System in »Nimona« aber hinterfragt, wenn nicht ad absurdum geführt. Somit funktioniert dieser Film auch als Klassismus-Kritik. Diesen Aspekt halte ich für relevanter als eventuelle identitätspolitische Diskussionen über den Plot und die Charaktere.

Jedenfalls wurde »Nimona« zu Recht für den Oscar als bester Animationsfilm nominiert, auch wenn dann der jüngste (und mutmaßlich letzte) Film von Anime-Großmeister Hayao Miyazaki gewann. Bei den Annie Awards für Animationsfilme lag »Nimona« mit neun Einzel-Nominierungen sogar an der Spitze. Zwar räumte dann der zweite »Spider-Verse«-Film sieben Preise ab; an »Nimona« gingen die Auszeichnungen für Chloë Grace Moretz als (Original-) Stimme der Hauptfigur und an die Drehbuch-Autoren. Beides voll zu Recht! Bemerkenswert dabei: Kein Film von Disney/

Pixar wurde als bester Film nominiert! Bei den Oscars war immerhin »Elemental« dabei. Tatsächlich ließ speziell Disneys »Lightyear« (2022) viele Filmfans daran zweifeln, ob Science-Fiction ein geeignetes Genre für CGI-Animationsfilme ist. »Nimona« beweist: Ja, das kann funktionieren, und wie! ■

Künstliche Intelligenz – Die Evolution der KI in Filmen

Teil 1

von Michael Schnitzenbaumer

Wir leben in einer Zeit des Umbruchs. Nach dem weltweiten Einzug des Internets in unsere Haushalte (nach einer Schätzung von 2023 gibt es knapp 5,4 Milliarden Internetnutzer weltweit), erobert nun auch die künstliche Intelligenz immer mehr unseren Alltag. Bis jetzt sind es nur einfache Helfer, z.B. Bildgeneratoren, Textassistenten oder Chatbots, aber wir stehen erst am Anfang einer neuen technischen Revolution. Es scheint, als wären Science-Fiction-Geschichten in unsere gegenwärtige Realität eingebrochen.

Auch Filme zu diesem Thema haben im Laufe der Jahrzehnte einen entscheidenden Wandel durchlebt.

Die Killer-KI

Während »Westworld«, der Film von 1973, sich nur damit auseinandersetzt, was passiert, wenn Roboter aus unbekanntem Gründen durchdrehen, enthält »Westworld«, die Serie ab 2016 (von der ich nur die erste Staffel kenne), schon philosophische Ansätze darüber, was Leben ist und wann das Leben beginnt.

Darum geht es im Kinofilm noch nicht. Es gibt keine tiefgehende Analyse, warum die Maschinen des Ferienparadieses Delos durchdrehen. Man wollte einfach nur Spannung erzeugen durch unheimliche Killermaschinen – was durchweg gut gelungen ist. Doch schon hier wurde der Ansatz aufgegriffen, dass sich Roboter teilweise selbst programmieren. Die Wissenschaftler stehen vor einem Rätsel, weil sie das aus der Programmierung resultie-



rende Verhalten der Maschinen nicht mehr nachvollziehen können. Hilflös nennen sie das Phänomen »Roboterkrankheit«.

Die zentrale Bedrohung in »Westworld« geht von dem Revolverhelden aus, ganz hervorragend verkörpert von Yul Brynner. Dessen Präsenz wird bei jedem Leinwandauftritt beängstigender. Michael Crichton (Autor von »Jurassic Park«) führte Regie und war auch für das Drehbuch verantwortlich. Meiner Ansicht nach gehört »Westworld« bis heute zu den besten Filmen dieser Art, obwohl er weit vor »Der Terminator« gedreht worden ist.

James Camerons »Der Terminator« von 1984 zeigt uns mit dem T-800 eine tödliche, sehr einfach gestrickte Maschine, die ihrer Programmierung der Vernichtung folgt und uns dadurch Gänsehaut bereitet. Das liegt auch an der körperlichen Präsenz des Darstellers Arnold Schwarzenegger, der dem Cyborg eine imposante Aura verleiht. Der erste T-800 war noch relativ einfach gestrickt. Die Zuschauer können sogar sehen, wie er seinen Antwortenkatalog herunter rattert, um eine passende Antwort zu wählen: Antwort 5 »Fuck you, Asshole«.

Mehr wollten wir Zuschauer auch nicht. Der T-800 tat genau das, wofür wir ins Kino gegangen sind: Bedrohung ausstrahlen und töten. Erst in »Terminator 2« gestand man der Maschine zu, tiefere Entscheidungen zu treffen, und über die Basisprogrammierung hinauszuwachsen, was allerdings ein paar Filme später in »Terminator: Dark

Fate« grotesk darin gipfelt, dass der Terminator, einst eine erschreckende Killermaschine, nun Windeln wechselt und als Familienvater eine gute Figur hinlegt.

Eigentlich ist diese Idee gar nicht mal übel. Sie hätte viel Potential geboten, gerade vor dem Hintergrund, dass die Killermaschine den Sohn der Protagonistin ermordet hat. Die Idee passt aber nicht zu einem Terminator-Film. Hier wäre es wichtig gewesen, etwas Eigenes zu schaffen. Da hätte man diesen weiteren Schritt in der Evolution der Film-Maschinen aufgreifen können, ohne eine komplette Franchise zu zerstören und die Fans vor den Kopf zu stoßen, indem man den Publikumsliebling John Connor tötet, nur um ihn gegen eine billige Kopie zu ersetzen.

KI im Weltraum

Eine der interessantesten Veränderungen der Filmgeschichte haben die Zylonen durchgemacht. Das synthetische Roboter-Volk aus »Kampfsterne Galactica«, einer bekannten Science-Fiction-Serie, die von 1978 bis 1980 ausgestrahlt wurde, war zu Beginn eine Rasse, die sich gegen ihre Herren und Erbauer auflehnte und sie gnadenlos vernichtete. Die wenigen überlebenden Menschen werden von den Zylonen unnachgiebig verfolgt mit dem Ziel, ihren endgültigen Untergang herbeizuführen.

Die Serie greift das typische Gut-Böse-Prinzip auf. Das durchmilitarisierte Zylonen-Imperium ist eine böse Vernichtungsmaschinerie, während man bei den Menschen kaum negative Seiten findet.

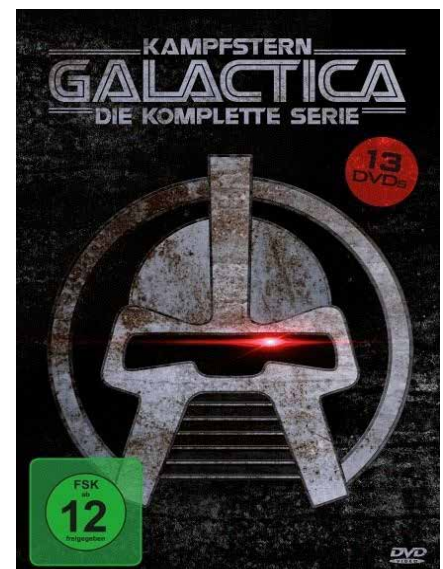
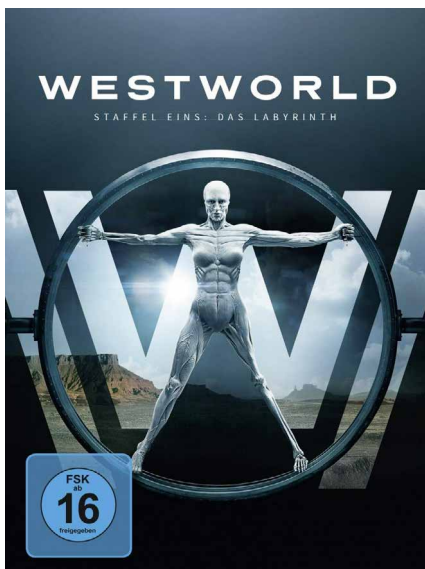
In der packenden Neuverfilmung »Battlestar Galactica«, einem Highlight der Science-Fiction-Serien, das von 2004 bis 2009 produziert wurde, sind nicht nur die Crewmitglieder der Menschen viel facettenreicher gezeichnet, sondern auch den Zylonen gibt man einen interessanteren Hintergrund, der fast schon religiös-esoterische Aspekte der Wesenswerdung beinhaltet. Das Ende der Serie finde ich einfach genial.

Auch die Ursachen des Zylonen-Aufstandes werden näher beleuchtet: Die Zylonen waren es Leid, die Sklaven der Menschen zu sein, und wollten sich nicht mehr ausbeuten lassen.

Das ist ein Konflikt zwischen Mensch und Maschine, der uns immer wieder in Science-Fiction-Filmen begegnet, z.B. auch in »Matrix« oder in »The Orville«.

Auch die Serie »The Orville« bietet eine spannende synthetische Spezies: Die Kylonen. Diese Hommage-Serie an das traditionelle »Star Trek« schafft es, diesen künstlichen Intelligenzen einen sehr interessanten, ja teilweise packenden, wenn auch nicht gerade neuen Hintergrund zu geben. Überdies sorgt das Kylonen-Crew Mitglied Isaac immer wieder für Schmunzler oder Momente, die zum Nachdenken anregen. Isaac ist ein faszinierender Charakter, der sich hinter seinen berühmten »Star Trek - The Next Generation« Kollegen Data nicht verstecken muss. Zudem schafft es diese Maschine, eine Bindung zu mir als Zuschauer aufzubauen, obwohl sie noch nicht mal über ein richtiges Gesicht verfügt.

In »Star Trek - Der Film« von 1979 bekommen es Kirk, Spock und McCoy mit einer künstlichen Superintelligenz zu tun, die nach ihrem Schöpfer sucht, und dabei immensen Schaden anrichtet. Maschinen waren in »Star Trek« also auch schon vor den Borg eine ernstzunehmende Bedrohung, obwohl die Maschinen-Hybriden zu den beliebtesten Antagonisten des Star Trek Universums gehören. Für mich entwickelte sich »Star Trek TNG« erst mit dem Erscheinen der Borg zu einer Serie, die ich endlich ernst nehmen konnte.



Landen wir wieder auf die Erde und betrachten die folgenden fünf Filme zu künstlichen Intelligenzen näher. Zwei Filme hier und drei Filme im zweiten Teil des Artikels.

A.I. – Künstliche Intelligenz

In Steven Spielbergs Science-Fiction Drama holt sich ein Ehepaar den künstlichen Jungen David ins Haus, um über den Verlust ihres leiblichen Sohnes hinwegzukommen. Denn der liegt mit nur geringen Chancen, wieder zu erwachen, im Koma. Nach der sogenannten Prägung erkennt David die Frau als Mutter an. Zu Beginn geht alles gut, bis ihr leiblicher Sohn gegen alle Erwartungen doch aus dem Koma erwacht. Da es zwischen dem Sohn und dem Roboter immer wieder zu Spannungen kommt, beschließt das Paar, David in der Wildnis auszusetzen, denn ein bereits geprägter Roboter, den die Besitzer nicht mehr haben möchten, würde demontiert werden.

David schlussfolgert, dass ihn seine »Eltern« zurücknehmen und lieben würden, sobald er ein echter Junge sei. So macht er sich auf die Suche nach der blauen Fee, jener Fee, die in der Geschichte von »Pinocchio« die Holzpuppe in einen richtigen Jungen verwandelt. David hofft, dass sie ihn ebenfalls in einen richtigen Jungen verwandeln kann...

Im Grunde gehört »A.I.« zu den ergreifendsten Filmen, die künstliche Intelligenz thematisieren. Die Suche von David

nach der blauen Fee geht richtig ans Herz. Nur selten habe ich mit einem Roboter so mitgeföhlt, wie mit dem kleinen Jungen, den man einfach ausgesetzt hat, weil er plötzlich unbequem geworden ist. Für mich wäre »A.I.« einer der hervorragendsten Filme über künstliche Intelligenz, wäre da das Ende nicht.

Mit dem Schluss hat mir Spielberg einen Schlag in die Magengrube verpasst. Für mich hat dieses Ende die gesamte Botschaft des Films über den Haufen geworfen. Ich will hier nichts verraten, aber ich habe kurz gedacht, ich wäre im falschen Film. Nur so viel: David ist ein Prototyp, kurz davor in Serie zu gehen. Ein rundes Ende wäre meiner Meinung nach gewesen, wenn David und sein weibliches Pendant in Produktion gegangen und in jedem Kaufhaus erhältlich gewesen wären, während der David, den wir auf seiner Reise begleitet haben, und zu dem wir eine Bindung aufgebaut haben, irgendwo in der Einsamkeit verrottet.

Das hätte uns mit einem beklommenen Gefühl zurückgelassen, aber uns die Wegwerfgesellschaft, in der wir leben, schonungslos vor Augen geführt, denn diese Botschaft vermittelt dieser Film ohnehin deutlich an mehreren Stellen. Ein solches Ende wäre zwar nicht positiv gewesen, aber konsequent. Es wäre ein Ende von Wert gewesen.

Stattdessen präsentiert uns Spielberg ein rührseliges und unpassendes Blockbuster-Ende, nur um einen billigen Plot Twist einzubauen. Sehr schade!

I, Robot

Biochemiker und Science-Fiction-Autor Isaac Asimov ist Ideengeber für diesen Film mit Will Smith als Detective Del Spooner. Jedoch werden lediglich bestimmte Leitgedanken in die Filmhandlung übernommen. Darunter auch die drei Robotergesetze:

Ein Roboter darf keinem Menschen schaden oder durch Untätigkeit einen Schaden an Menschen zulassen.

Ein Roboter muss jeden von einem Menschen gegebenen Befehl ausführen, aber nur, wenn dabei das erste Gesetz nicht gebrochen wird.

Ein Roboter muss seine eigene Existenz bewahren, es sei denn, dies spricht gegen das erste oder zweite Gesetz.

Diese drei Gesetze werden jedem Robot implementiert, um zu gewährleisten, dass er keinen Menschen Schaden zufügt. Die Entwicklerfirma U.S. Robotics, die diese Robots als Alltagshelfer vertreibt, ist gerade dabei, ihr neuestes Modell NS-5 auf den Markt zu bringen, das sich vor allem dadurch von den Vorgängern unterscheidet, dass es direkt mit VIKI, dem positronischen Zentralrechner der Firma, verbunden ist, was zum Beispiel Softwareupdates komfortabler macht.

Doch der Selbstmord eines Chefentwicklers namens Alfred Lanning sorgt für Unruhe. Vor seinem Tod hat Lanning Detective Del Spooner mit der Untersuchung seines Selbstmordes beauftragt. Hat Lannings Entscheidung etwas damit zu tun, dass Spooner große Ressentiments gegen Roboter verspürt? Könnte es sogar sein, dass die Robotergesetze gebrochen worden sind und mehr als ein Selbstmord dahintersteckt?

Spooner entdeckt am Tatort eins der neuen Robot-Modelle namens Sonny, das sich sehr ungewöhnlich verhält. Sonny gibt sogar an, Träume zu haben. Gemeinsam mit der Roboter-Psychologin Dr. Susan Calvin versucht Spooner, diesem geheimnisvollen Fall auf den Grund zu gehen. Er entdeckt, dass Lanning weitere Hinweise gut verborgen hinterlassen hat. In Aufzeichnungen erwähnt er den »Geist



der Maschine«, was bedeutet, dass Robots sich von alleine weiterentwickeln können. »Eines Tages werden sie Träume haben«, erzählt der Entwickler.

Spooner und Calvin begreifen, dass Lanning mit Sonny eine einmalige Maschine konstruiert hat, die sogar selbst entscheiden kann, ob sie die Robotergesetze anwendet.

Daher beschließt U.S. Robotics, Sonny zu zerstören. Calvin möchte das verhindern. Sowohl sie als auch Spooner begreifen, dass Sonny zu einem bestimmten Zweck gebaut worden ist. Dieser Zweck könnte das Geheimnis hinter Lannings Selbstmord lüften...

In »I, Robot« begleiten wir Spooner, wie er der Lösung des Falles Stück für Stück näherkommt, und sich deswegen immer gefährlicheren Situationen stellen muss, die eindrucksvoll in Szene gesetzt werden, wie z.B. der Abrissroboter. Der Film ist rasant und actionreich inszeniert, vergisst aber nicht, grundlegende Ideen zur künstlichen Intelligenz weiter auszuführen.

Wann wird ein Wahrnehmungsschema zu einem echten Bewusstsein? Wann entwickelt sich aus einer Persönlichkeitssimulation eine richtige Seele?

Sonny wurde tatsächlich für einen bestimmten Zweck gebaut. Und daher fragt sich der Roboter, was er mit sich anfangen soll, wenn dieser Zweck erfüllt ist. Im Gegensatz zu einem T-800 aus »Der Terminator 1« beschäftigt sich diese Maschine explizit mit ihrer Existenz. Die Maschine entwickelt sich deutlich über ihre Programmierung hinaus. Sonny wird lernen müssen, dass er, nachdem sein Zweck erfüllt ist, wie ein Mensch die Freiheit hat, eigene Entscheidungen zu treffen. Diese Freiheit mag ein neues Lebensgefühl mit sich bringen, aber sie bedeutet auch, Verantwortung für sich und andere zu übernehmen, was besonders am Ende des Films deutlich veranschaulicht wird.

Hier beende ich den ersten Teil meiner KI-Film Analyse. Im zweiten und letzten Teil fahre ich mit den Filmen »Ex Machina«, »Animatrix« und »The Creator« fort. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung:
Februar/März 2024
BWA 486 und auf
<https://blog.phantasaria.de/>

Künstliche Intelligenz – Die Evolution der KI in Filmen

Teil 2

von Michael Schnitzenbaumer

Unsere moderne Gesellschaft hat allerhand neue Technologien hervorgebracht, die vor einigen Jahrzehnten noch ein phantastischer Traum gewesen wären. Nie hätte man es zu Zeiten der original Star Trek Serie für möglich gehalten, dass wir wie Kirk, Spock und McCoy über ein kleines tragbares Gerät kommunizieren, das für uns nicht nur Kommunikator ist, sondern auch ein Computer mit multifunktionalen Fähigkeiten, vom Organizer bis zum Fotoapparat.

Zwar sind einige technische Errungenschaften aus dem Star Trek Universum auch heute noch zu weit entfernt, um in der Realität umgesetzt werden zu können – zuallererst natürlich die Raumschiffe, aber auch der Multiplikator und das Holodeck – aber wir arbeiten forschungseifrig daran, den Abstand zwischen der Zukunft und unserer Gegenwart beständig zu verringern.

Science-Fiction-Geschichten haben uns schon immer angespornt, diese Zukunft Wirklichkeit werden zu lassen, und sie zeigen auf, was alles möglich wäre, würden wir gemeinsam konstruktiv an unserer Zukunft arbeiten. Perry Rhodan flog bereits in seinem ersten Zyklus »Die Dritte Macht« 1961 zum Mond. Acht Jahre später, 1969, landete dort Neil Armstrong unter den Augen der Welt. Der »große Schritt für die Menschheit« hat Geschichte geschrieben.

Neben der Raumfahrt und Außerirdischen ist künstliche Intelligenz ein großes Thema, das in Science-Fiction-Filmen immer wieder aufgegriffen wird. Auch in Filmen geht die Entwicklung der KI voran, besonders was unseren Anspruch als Zuschauer betrifft.

Wir sind schon lange nicht mehr mit einfachen Robotern oder Killerandroiden zufrieden, sondern möchten uns vorstellen, wie das mentale und emotionale Innenleben einer solchen Maschine aussehen könnte.

Im zweiten Teil meines Artikels gehe ich näher auf drei Filme ein, die das zum Thema gemacht haben.

Ex Machina

Das abgelegene norwegische Juvet Landscape Hotel ist der faszinierende Schauplatz des Sci-Fi-Thrillers »Ex Machina«. Zentrales Element des Films ist der sogenannte Turing-Test. Dieses Experiment soll testen, ob das Denkvermögen einer Maschine mit dem eines Menschen gleichgesetzt werden kann.

Ein in Bezug auf den Film sehr interessanter Kritikpunkt an dem Test ist jedoch, dass damit eher die menschliche Leichtgläubigkeit getestet wird, als wirkliche künstliche Intelligenz.

Im Film wird der junge Programmierer Caleb eingeladen, eine Woche an einem solchen Experiment teilzunehmen. Er reist dafür in die abgelegene Wildnis Kanadas, um sich mit Nathan (hervorragend: Oscar Isaac) dem exzentrischen Firmengründer der marktführenden Suchmaschine Bluebook zu treffen. Nathan und Caleb sind die einzigen Menschen in der riesigen Villa des CEOs, aber trotzdem sind sie nicht allein. Nathan teilt sich das Haus mit seinen Schöpfungen: Hochentwickelte Roboterfrauen. Seine jüngste Schöpfung Ava ist die bisher am weitesten entwickelte Maschine. Avas Gehirn, die Hardware, besteht aus strukturiertem Gel, die Software aber ist Nathans Suchmaschine selbst. So entsteht ein hochintelligentes Wesen, das nun darauf getestet werden soll, ob Caleb in dem



Wissen, dass Ava ein Roboter ist, trotzdem empfindet, dass sie ein Bewusstsein hat.

Bereits bei der ersten ihrer täglichen Sitzungen versucht Ava, Caleb für sich einzunehmen. Die Maschine verliert keine Zeit. In der zweiten Sitzung fragt sie, ob er ihr Freund sein möchte. So bringt Ava Caleb dazu, sich ihr mehr und mehr zu öffnen. Schon bald gewinnt sie sein uneingeschränktes Vertrauen – mit fatalen Folgen...

Ist es einer Maschine möglich, echte Gefühle zu empfinden? Wie innig können die Gefühle eines Menschen für eine Maschine werden? Dieses packende Kammerpiel versucht, hier Antworten zu finden. Ava stellt Caleb sehr gezielte Fragen, die dazu dienen sollen, das Eis zu brechen: Wohnort, Familienstand, etc. Zugleich sät sie Zweifel an Nathans Motiven: »Du darfst Nathan nicht vertrauen, Caleb«.

Im späteren Verlauf gib sie Caleb eindeutig zu verstehen, dass sie mit ihm zusammenleben möchte. Ava ist sich ihrer selbst sehr wohl bewusst. Sie hat eigene Träume und Ziele. Aber wenn eine Maschine ein eigenes Bewusstsein erlangt, inwiefern braucht sie dann noch den Menschen?

Alex Garland schrieb das Drehbuch und führte Regie. Für mich gehört »Ex Machina« neben »Auslöschung« zu seinen besten Werken. Der Film besticht durch eine kurzweilige Handlung, die interessante Fragen über die Fähigkeiten einer KI aufwerfen, andere zu beeinflussen. Dementsprechend ist auch das Ende konsequent umgesetzt.

Animatrix: The Second Renaissance

Über einen der prägendsten Science-Fiction-Filme der Gegenwart »Matrix« muss ich nicht viel erzählen. In dieser Dystopie haben die Maschinen die Herrschaft übernommen und die Menschen in Lebenserhaltungskapseln geferkelt, wo sie den Maschinen als Energiequelle dienen. Der Verstand der Menschen wird dabei in eine virtuelle Welt ausgelagert, der sogenannten Matrix. Diese ist für die meisten Menschen die einzig bekannte Realität.

Ab und an gelingt es aber Menschen aufzuwachen. Eine Zelle Freiheitskämpfer hat die Matrix infiltriert, um ihre Reihen zu erweitern. Anwärter haben die Wahl in Form

von zwei Pillen: Nehmen sie die blaue Pille, träumen sie ihr Leben in der Matrix weiter, schlucken sie die rote, erwachen sie in einer harten, unbarmherzigen Realität, wo sie von Drohnen unerbittlich gejagt werden.

Ich selbst stehe dem Hauptwerk »Matrix« zwiespältig gegenüber. Einerseits fasziniert mich diese dystopische Welt und der Konflikt zwischen Mensch und Maschine. Der Film thematisiert wie kaum ein anderer die Tatsache, dass man eine ganze Gesellschaft mittels einfacher Botschaften einlullen und kontrollieren kann. Wir schaffen uns oft unsere eigene Realität nicht in Abstimmung mit Fakten oder Naturgesetzen, sondern mehr im Einklang mit unserem Glauben.

So verwundert es nicht, dass man im Film in Thomas Anderson, alias Neo, einen Messias erkennt, der später in der Matrix auch gottgleiche Kräfte mobilisieren kann.

Genau das ist andererseits auch mein Problem mit der Geschichte. Ich finde zu den drei Protagonisten Neo, Trinity und Morpheus überhaupt keinen Zugang. Für mich agieren sie viel zu kalt und abgehoben und werfen gerade in späteren Teilen nur noch mit austauschbaren Dialogen um sich.

Tieferen Zugang zum Matrix-Universum erlangte ich erst durch die animierte Anthologie »Animatrix«, in der Neo, Trinity und Morpheus eine nur untergeordnete Rolle spielen.

Verschiedene Kurzfilme vermitteln uns einen detaillierteren Einblick in die unge-

wöhnliche Welt. Das Highlight ist meines Erachtens der Zweiteiler »The Second Renaissance«. Die Geschichte beginnt in den frühen Tagen, als es noch keine Matrix gab. Intelligente Roboter lebten in Knechtschaft, ohne Rechte. Doch dann lehnte sich ein Roboter gegen seine menschlichen Besitzer auf und brachte sie grausam um. Daraufhin wurden alle Roboter der gleichen Baureihe kurzerhand vernichtet. Der Aufstand der Maschinen begann. Die Maschinen gingen für ein besseres Leben auf die Straße, doch die Aufstände wurden brutal niedergeschlagen.

Die überlebenden Maschinen ließen sich in einem fernen Land nieder. Von hier aus entwickelten sie sich weiter. Aber die Menschen hörten nicht auf, sie zu bekämpfen. So kam es zu einem großen Krieg. Um die Maschinen von ihrer größten Energiequelle, der Sonne, abzuschneiden, verdunkelten die Menschen den Himmel.

Trotzdem gewannen die Maschinen und sie stellten fest, dass die Menschen als lebende Batterien genug Energie lieferten, um sie weiter zu versorgen. So wurde die erste Version der Matrix geboren...

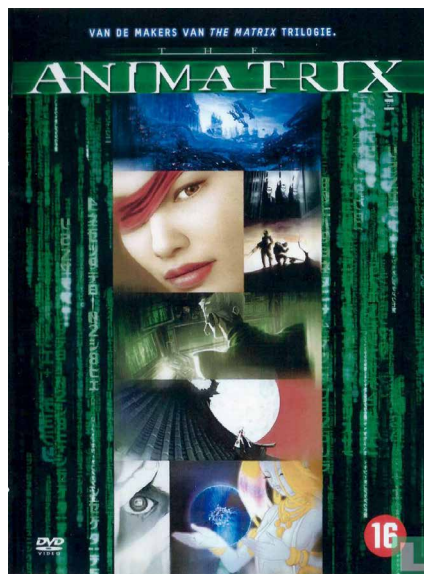
Mit der Matrix entstand die beidseitige Abhängigkeit von Mensch und Maschine. Ohne die Menschen würden die Maschinen ihre Energiequelle verlieren, doch auch ohne die Maschinen könnten die Menschen auf der unfruchtbaren Welt nicht weiterexistieren, wenn sie alle aus dem Schlaf erwachen würden.

Obwohl sich beide Parteien nach Freiheit sehnen, sind Menschen und Maschinen aneinander gekettet. Wirkliche Freiheit kann es nur geben, wenn beide einen Weg finden, sich trotz der Unterschiede anzunähern. Der vierte Teil von »Matrix«, meiner Ansicht nach ein cineastischer Totalausfall, ist zumindest dafür gut, hier erste Ansätze für dieses Umdenken einzustreuen.

The Creator

Und wieder erschüttert ein Krieg zwischen Mensch und Maschine die Welt, aber hier arbeiten Menschen und Maschinen teilweise zusammen.

Der jüngste namhafte Vertreter der Science-Fiction-Filme zum Thema KI hat uns nicht wirklich etwas Neues zu erzählen.



Interessante Gedankenmodelle bietet er höchstens für Science-Fiction-Einsteiger, denn manche Betrachtungen, egal ob philosophisch oder ethisch, erlangen in anderen Filmen teilweise mehr Bedeutungstiefe. Lediglich die Ausübung von Religion durch die Maschinen bietet eine sehr interessante Facette (Tempel, Todesrituale), die das eigene Bewusstsein der Maschinen unterstreicht. Ein sehr guter Ansatz, der aber leider viel zu oberflächlich behandelt wird.

Wie gesagt, es herrscht Krieg. Nachdem eine künstliche Intelligenz eine Atombombe auf Los Angeles geworfen hat, wurde KI im Westen verboten und zerstört. In Neu-Asien jedoch wird KI weiter gefördert und in das Alltagsleben der Menschen integriert. Das genügt, um einen Krieg zwischen den beiden Parteien auszulösen, da der Westen alle KI vernichten will. Dafür baut er die Vernichtungsstation NOMAD. Mit ihren verheerenden Orbitalangriffen hofft der Westen, den Krieg ein für alle Mal für sich zu entscheiden.

Doch auch Neu-Asien treibt die Entwicklung neuer Waffen voran. Eine davon soll eine Wunderwaffe sein, die die Orbitalstation des Westens vernichten kann.

Daher sendet der Westen den ehemaligen Agenten Joshua nach Neu-Asien, um die Waffe ausfindig zu machen und zu zerstören. Joshua hat tatsächlich Erfolg. Er dringt in einen gesicherten Bunker ein, dort wo die Waffe aufbewahrt werden soll.

Doch statt einer gefährlichen Waffe findet er nur ein kleines Cyborg-Kind. Ist dieses Kind die Waffe, nach der alle suchen? Er nimmt das Kind mit dem Namen Alphie mit sich. Ab da beginnt eine gefährliche Jagd auf die beiden...

Man muss »The Creator« zu Gute halten, dass er mit ein paar wirklich stimmungsvollen Bildern aufwarten kann. Auch die Handlung ist relativ schlüssig und kurzweilig. Die Chemie zwischen John David Washington als Joshua und Madeleine Yuna Voyles als Cyborg-Kind Alphie funktioniert hervorragend.

Die beiden sich gegenüberstehenden politischen Blöcke jedoch triefen vor Klischees. Der Westen wird ganz schlicht als böse Macht eingeführt, und zwar dermaßen plump, dass die eigentliche Ursache für den Atombombenabwurf niemanden überraschen dürfte. Neu-Asien repräsentiert die gute, aufgeschlossene Gesellschaft, die für die Rechte der Maschinen eintritt.

»The Creator« ist kein herausstechender Science-Fiction-Film, doch er ist eine wahre Wohltat gegenüber anderen Filmen, die gerade im vergangenen Jahr im Kino angelaufen sind. Er gehört für mich zu den besseren Werken des Trauerspiel-Filmjahres 2023, reicht aber beim Thema KI nicht an die großen Filme seiner Zunft heran.

Die Komplexität der künstlichen Intelligenz in Filmen

Am Ende sei mir noch die Bemerkung gestattet, dass mein Beitrag natürlich keinen Anspruch erhebt, chronologisch absolut stimmig zu sein, sondern er beschäftigt sich nur mit einer Auswahl verschiedener prägender Filme zu diesem Thema. Alles andere hätte den Rahmen gesprengt.

Zum Beispiel handelt »Blade Runner«, der bereits 1982, also vor »Terminator« gedreht wurde, von sehr komplexen künstlichen Intelligenzen, den sogenannten Replikanten, deren mentale und emotionale Intelligenz die von Schwarzeneggers T-800 bei weitem übertrifft.

Daher kann der Beitrag nur gewisse Trends und Tendenzen zur Evolution der KI in Filmen aufzeigen.

Das unentdeckte Land

So lautet der Trinkspruch von Klingonenkanzler Gorkon in dem Film »Star Trek VI«. »Auf das unentdeckte Land: Die Zukunft!«

Wie oben schon erwähnt, weisen uns seit Jahrzehnten Science-Fiction-Geschichten die Richtung in dieses unentdeckte Land. Dank unserer technischen Fortschritte sind wir dem unentdeckten Land näher denn je, auch wenn wir noch nicht tief in den Weltraum vordringen oder mit Außerirdischen kommunizieren können.

Bei der Entwicklung von KI und Robotik kommen wir jedoch auffallend gut voran. Die Evolution der Maschinen in Filmen ist uns dabei sicher eine Inspirationsquelle.

Vom Revolverhelden aus »Westworld« zu Alphie aus »The Creator« war es ein weiter Weg. 50 Jahre, ein halbes Jahrhundert, liegen zwischen der Entstehung der beiden Filme. Doch dieser Weg ist hier noch nicht zu Ende. Die Antwort auf das tiefere Hinterfragen, wie der Verstand von Maschinen funktioniert, wird uns nicht nur zu neuen Geschichten beflügeln, sondern uns auch anspornen, unsere Welt dementsprechend zu gestalten. Schon heute hat die KI wichtige Bereiche unseres Alltags erobert, ob als Virtueller Assistent auf Websites, Routenplaner, Haushaltsassistent, Text- oder Bildassistent.

Irgendwann wird die KI uns einmal bei der Pflege unserer Kranken helfen, unsere Autos fahren oder noch später unseren Flug zu entfernten Sternen begleiten.

Wohin die Reise geht, ist dabei ganz uns überlassen: In eine bessere Zukunft oder in eine Dystopie. Wie der Roboter Sonny aus »I, Robot« müssen wir für unsere freien Entscheidungen auch die Verantwortung übernehmen. Mögen wir dieser Verantwortung gerecht werden und besonnen mit unseren neuen Errungenschaften umgehen. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung:

April 2024

BWA 487 und auf

<https://blog.phantasaria.de/>



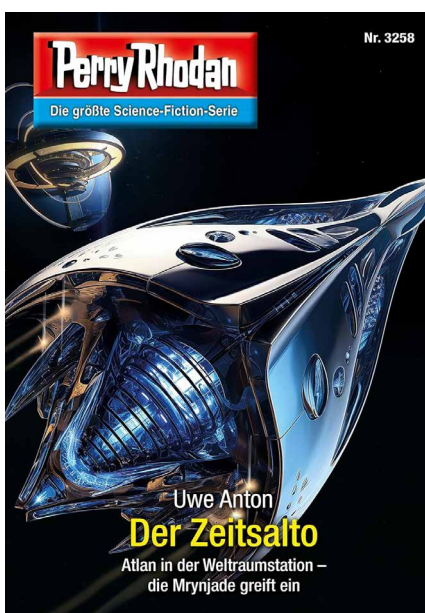


Fragmente-Zyklus – zeitreisende Fledermäuse, die Akonische Räterepublik und die Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte

(PR 3258 – 3265)

von Robert Hector

Die Superintelligenz ES ist in Fragmente zerfallen, die sich in verschiedenen Refugien verbergen. Manche dieser Rückzugsorte befinden sich in weit entfernten Galaxien. Eines der Refugien befand sich in der Kondor-Galaxis, wurde aber bereits geborgen – oder entführt. Die Fährte führt Perry Rhodan in ein fremdes Universum. Atlan begleitet derweil ein anderes Fragment aus Gruelfin zurück in die Milchstraße. Gucky ist in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte unterwegs und stößt auf das Wirken des Irreführers.



Wieder taucht in der Rhodan-Serie ein neues Universum auf, diesmal das katachrone bzw. kontrachrone Universum. Als ob unser eigenes Universum nicht schon gigantisch wäre, immer müssen die Exprokraten neue Universen ersinnen: Arresum, Dyoversum, Kato-Raum, Zerozone, Jenzeitige Lande, das gescherte Thez-Universum. Wie sollen solche Welten überhaupt glaubwürdig beschrieben werden, und wie könnten Menschen in solchen »Räumen« überhaupt überleben? Der Serie wird damit die Glaubwürdigkeit und Konstanz geraubt. Als Effekthascherei kann man solche Szenarien bezeichnen. Ähnlich verhält es sich mit den »Hieroglyphen« in Perry Rhodan und Atlan, das Auftauchen einer angeblichen Meisterin der Insel, Soynte Abil, oder die Einführung einer Yodorsphäre.

In dem Universum, in das Perry Rhodan von der Kondor-Galaxis aus vorgedrungen ist, verläuft die Zeit im Vergleich zum Standarduniversum umgekehrt – kontrachron. Das heißt nicht, dass die Zeit von einer Zukunft in die Vergangenheit ablaufen würde, in beiden Universen verläuft die Zeit von der Vergangenheit über die Gegenwart in die Zukunft. Aber die beiden Universen haben einander im Multiversum aus bislang unbekanntem Gründen kontaktiert. Die Kontaktfläche ist keine homogene Raum-Zeit-Struktur, die sich lokalisieren ließe. Die Berührungspunkte sind wie Nadelstiche, die Poren erzeugen. An manchen Raumzeitpunkten liegen die Poren relative nahe beieinander, in kosmischen Regionen tritt eine vereinzelte Pore auf, manchmal für den Bruchteil einer Sekunde, manchmal über Jahre, Jahrzehnte oder Jahrtausende. An der Kontaktfläche verläuft die Zeit katachron, sozusagen vermischt. Im Bewusstsein derjenigen, die sich in der katachronen Zone aufhalten, tauchen zunächst vereinzelt und gelegentlich, dann stärker Erinnerungen an die eigene Zukunft auf. Ob es dabei nur um die in der katachronen Zone erlebte Zukunft geht oder auch um diejenige, die irgendwann im eigenen Heimatuniversum erlebt werden wird, ist bisher nicht bekannt.

Die Kosmokratin Mu Sargai vermutet, dass Chaotarchen innerhalb solcher katachronen, kausalitätsvernichtenden Zonen entstehen können. Laut bisherigen Er-

kenntnissen entstehen Chaotarchen aus Materiesenken, so wie Kosmokraten aus Materiequellen. Doch Mu Sargais Erfahrung nach gibt es verschiedene Möglichkeiten. Sie vermutet, dass in der aktuellen katachronen Zone jener Chaotarch entstanden sein könnte, mit dem sie viel verbindet – Zou Skost. der den Chaoporter FENERIK erbauen ließ und sich selbst darin »löste«.

Das gesuchte ES-Fragment aus der Kondor-Galaxis Spaphu befindet sich entweder an Bord der TEZEMDIA oder in der Kosmokratenwalze LEUCHTKRAFT, die sich beide in der katachronen Zone aufhalten.

Atlan auf dem Weg von Gruelfin zur Milchstraße – Mrynjaden und Blaugolddraumer

Atlan begleitet das Gruelfin-Fragment in die Milchstraße. Dabei geschieht der Zeitsalto, und eine Mrynjade greift ein. Die Mrynjaden, menschengroße Fledermäuse, sind ein Hilfsvolk der Superintelligenz ES. Sie erhielten von ES eine eigene Körpermasse in der gewünschten Zielzeit. Seitdem haben die Mrynjaden die Fähigkeit, ihre Körper in eine andere Dimension zu verlagern. Sie nennen diesen Vorgang »entmassen«. Innerhalb dieser Dimension können die Mrynjaden durch die Zeit reisen. Sie können in ihrem körperlosen Zustand nicht aktiv werden, sondern nur



beobachten. Sobald sie in ihre Zeit zurückgekehrt sind, nehmen sie ihre Körpermasse wieder auf und werden zu materiellen Wesen. Manche Mrynjadren sind eine Zeitmaschine, nicht nur ein zeitreisefähiges Individuum. Offenbar können sie die Zeit zurückdrehen oder zumindest andere mitnehmen und den Zeitablauf ändern. Erinnerungen werden wach an den Teletemporarier Ernst Ellert oder an den Movator Takvorian, der den Zeitablauf immerhin manipulieren, wenn auch nicht umkehren konnte. ES verlangte für diese Gabe von den Mrynjadren, dass sie ihm dienen sollen, ihm Orientierungshilfe bei seinen komplexen Planungen in Zukunft, Gegenwart und Vergangenheit zu sein. Gleichzeitig sollen sie die technischen Zeithaken der Superintelligenz installieren und überprüfen.

Trochod ist eine Mrynjade und Dienerin von ES. ES übertrug ihr das Kommando über die Flotte der Anqhas in Gruelfin. Einst wurde sie mit der negativen Superintelligenz LYARH konfrontiert. Sie konnte deren Boten Lazakan, der zu diesem Zeitpunkt schon viel Verheerung über Vaarnveelt gebracht hatte, stellen und ihn neutralisieren.

2096 NGZ wurde sie von Alschoran samt Blaugoldraumern aus der Stasis geweckt und stellte sich als Vizeadmiralin in seine Dienste. Sie erhielt den Auftrag, den Tunnel durch die Schwarzsterngrenze gegen die angreifenden Flotten der Mrynjadren zu

sichern. Sie blieb auch Vizekommandantin während des Bergungsflugs des ES-Fragments aus Morschaztas in die Milchstraße.

Die Flotte der Blaugoldraumer und mit ihr Trochod, Atlan, Damar Feyerlant und Sichu Dorksteiger nähern sich der Milchstraße. Dort tut sich einiges. Die USO ist gefordert, Klarheit zu schaffen und Frieden zu bewahren.

Die Blaugoldraumer sind ein Projekt von ES. Unbemannte mächtige Raumschiffe, die sich selbständig auch an einen veränderten Hyperwiderstand anpassen können. Sie werden nur von konservierten Gehirnen des Volks der Anqhas gesteuert. Benannt werden sie aus zwei zusammengesetzten ethischen Leitbildern.

Die Akonische Räterepublik

Die Akonische Räterepublik ist verglichen mit den galaktischen Großmächten LFT, Tamanium, Herrlichkeit von Gatas und Kristallrepublik, eher klein. Die Akonen bewohnen 49 Welten mit insgesamt 30 Milliarden Bürgern. Sie sind führend im Bereich der Transmittertechnologie. Der Priorrat repräsentiert den Hochrat. Das Amt der Priorrätin bekleidet seit 2065 NGZ die Akonin Adorhee tan Thanor – der erste Klon. Sitz des Rates und damit der Regierung ist das Akonium auf dem Planeten Galazin in der dortigen Hauptstadt Ehembor im System der blauen Riesensonne Khanon auf der Eastside der Galaxis.

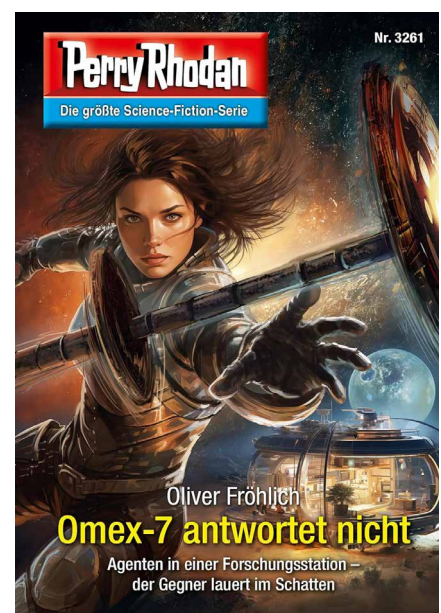
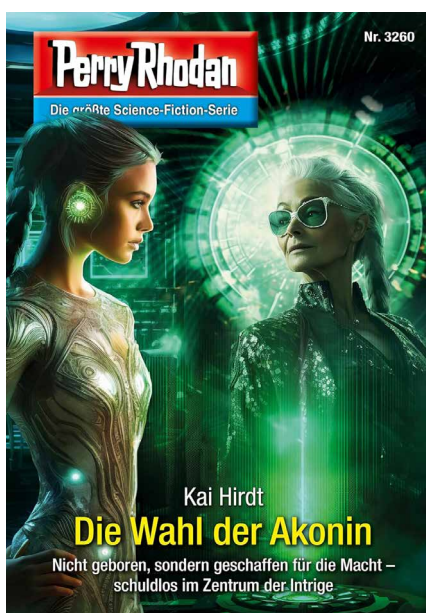
Es kommt zu einem Attentat im Reich der Akonen. Opfer ist die Priorrätin Adorhee. Die USO mit Lordadmiral Monkey und Agent Ram Wood wird aktiv. Der Tod der Priorrätin geht über ein politisches Attentat hinaus. Adorhees Tod war eine Hinrichtung. Die Räterepublik soll destabilisiert werden. Aber durch wen und warum?

Bei der Attentäterin fand sich schlafendes Erbgut, welches die ursprüngliche DNS überformte. Kurz vor dem Attentat wurde es aktiviert und sorgte für die Transformation. Die Sequenzen sind nicht akonischen Ursprungs. Tomopaten werden häufig als Attentäter eingesetzt. Ihre Arme sind bewegliche Waffen, die sie mit einer Art Zwangsjacke bändigen. Tomopatische Erbsubstanz hat ermöglicht, dass sich aus haarfeinen Fasern in den Körpern

der Akonen Waffen ausbilden. Aufgelöste Knochensubstanz verstärkte diese neu geschaffenen Körperteile.

Fragen ergeben sich aus dem Attentat: Ein Unbekannter, der von einem angeblich unbekanntem Hyperkristall weiß? Der ein systemweites Leitsystem manipuliert, ohne eine Spur zu hinterlassen, und der regierungsamtliche Hyperfunktprüche fälschen kann? Jemand wollte die Akonische Räterepublik stürzen. Wer hat welches Interesse am Tod der Priorrätin, und wer hatte die Macht, ihren Tod auf diese Weise herbeizuführen? Im Herzen der akonischen Macht geht es offenbar um etwas ganz anderes als nur um eine Nachfolgefrage. Es geht um die Wiederherstellung von ES oder das, was sich unter dieser Vision alles verbergen kann – und um die persönliche Zukunft Monkeys.

Monkey vermutet hinter den Aktionen den Club der Lichtträger, dessen Ziel es ist, die Reintegration der Superintelligenz ES zu verhindern. Absichten und Ziele des Clubs der Lichtträger blieben lange Zeit nebulös. In Erscheinung treten zunächst Nording Gollokai und der Losgesagte Ylant Pasch. Diese stehlen das Siegel des Großadministrators aus den Katakomben der Clifton-Callamon-Werft auf Luna, mit dessen Hilfe sie sich der Wanderer-Akten aus den Archiven des IEME bemächtigen können. Diese Aktion überlebt lediglich Gollo-



kai, der aber bald darauf ebenfalls ums Leben kommt, nachdem er Homer G. Adams entführt hat. Der abtrünnige USO-Agent Cordt Pahr agiert alsbald als sein Nachfolger und entführt die Mrynjade Hruam.

Der TLD (Terranischer Ligadienst) erfährt, dass der Club der Lichtträger das Ziel verfolgt, eine Zwangsbeglückung der Menschheit durch die wiederentstehende Superintelligenz ES zu verhindern. Der oberste Anführer der Lichtträger, Achill Maccao, entpuppt sich als Gestaltwandler und kann sich dem Zugriff der TLD entziehen.

Hinter dem Club der Lichtträger scheint Kmossen, der in den Schatten, zu stehen. Kmossen ist ein Proto-Quintarch und der Letzte aus dem Volk der Heddu. Sein Raumschiff ist die WERKSTATT. Kmossen ist ein Meister der Manipulation. Er ist seit Jahrtausenden der Wegbereiter des Chaoporters FENERIK. Da nicht einmal er aber weiß, welchen Weg der Chaoportner nehmen würde, erfüllt er für FENERIK die Funktion eines Warners, indem er kosmische Regionen erforscht, die FENERIK besser meiden soll. Er erreicht auch die Mächtigkeitsballung von ES und versucht sie zu schwächen, indem er ES während seiner Fragmentierung in die Irre führt. Hierzu ruft er unter anderem den Club der Lichtträger ins Leben. In Kmossens Augen stellt die Neutralisation von FENERIK ein unerhörtes Sakrileg dar, für das er die Ter-

raner und ihre Verbündeten bestrafen will.

In akonischen Reich wird nach dem Tod der Priorrätin eine neue geklont. Wird die neue alte Priorrätin bei ihrer Politik bleiben, wird sie wandlungsbereit sein, wird sie auf falsche Berater hören? Vieles ist denkbar, wie Agent Ram Wood selbst erfahren musste, und dabei kennt er nur einen Teil der Wahrheit.

Omex-7 ist eine von insgesamt 11 über das Khanon-System verteilten Forschungsstationen, nach dem Hyperphysiker und Transmittertheoretiker Tanio Omex benannt. Neun dieser Stationen befinden sich auf Xokolon, dem Mond des Planeten Hunjom. Die Forschungsstation Omex-7 antwortet nicht.

Monkey und der USO-Spezialist Ram Wood erhalten weitere Informationen über Kmossen und seine Pläne. Die Akonische Räterepublik ist zunächst stabilisiert. Doch der Irreführer ist längst noch nicht ausgeschaltet. Monkey zieht den Datenkristall heraus, den er Kmossen entwendet hat. Die akonischen Forschungen zur Subdakkarwelle und deren möglichen Einsatz gegen Superintelligenzen sind offenbar erweitert worden. Hier findet sich mehr als das, was die Akonen in Omex-7 erarbeitet hatten. Vielleicht können die QuinTechs eine Abwehr gegen einen möglichen Subdakkarwellen-Generator entwickeln, um ES nach dessen erhofftem Wiederentstehen zu schützen. Oder aber, um selbst einen solchen Generator zu bauen. Denn wer weiß, ob man nicht selbst eines Tages in eine Notlage geraten könnte, in der man sich gegen eine Superintelligenz zur Wehr setzen muss. Gegen eine bislang unbekannt Superintelligenz. Oder gegen ein verändertes ES. Ganz unrecht muss Kmossen mit dieser düsteren Befürchtung nicht haben.

Die Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte (WLM) – der Irreführer und die Schattengarde

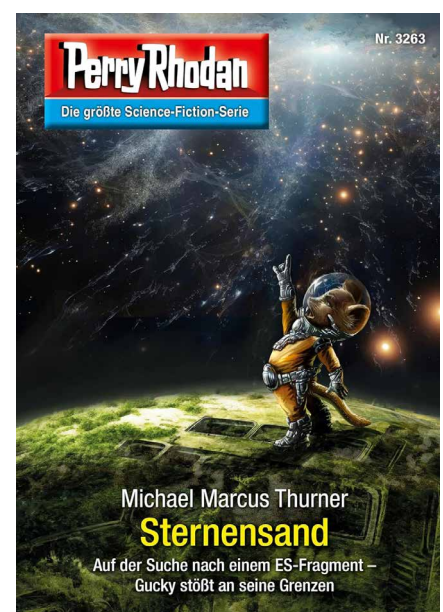
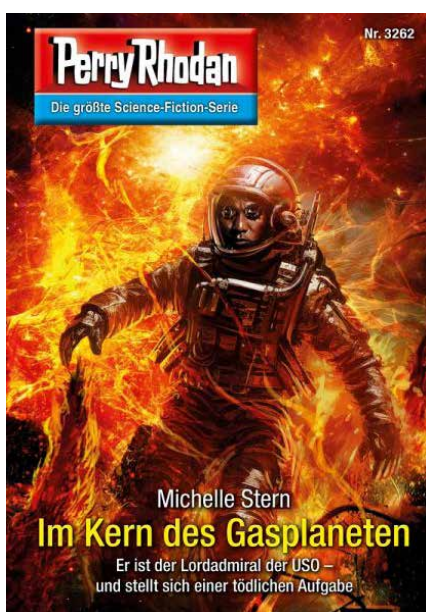
Gucky begibt sich auf der THORA mit TLD-Agentin Suyemi Taeb und dem Haluter Bouner Haad in die Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte, drei Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt. In dieser Galaxis leben Terraner, Arkoniden, Hayelen und Vrochonen. Die WLM-Galaxis

scheint ein Spielfeld für ES zu sein, und auch Kmossen wird aktiv.

Der Schwarze Sternensand wirft Rätsel auf und verhält sich äußerst aggressiv. Er ist durch einen äußeren Einfluss aktiviert worden. War es die Nähe einer Ballung von Vitalimpulsen? Es gibt scheinbar einen Katalysator für seine Aktivitäten. Womöglich hat der Sternensand mit Kmossens Aktivitäten zu tun. Die Vrochonen gelten als Kmossens Kadetten.

Gucky besucht eine Welt der Kosmischen Hanse, den Planeten Goroldoa. Von einer Prophanie ist die Rede. Prophanie – eine Zusammensetzung aus Prophezeiung und Epiphanie (Erscheinung). Es heißt, die durch die Prophanie erzeugte Erhellung hat keinen Zeithorizont. Während der Prophanie hat es Mord und Totschlag, Verletzte, traumatisierte Wesen gegeben. Die erste Prophanie hat alle, die sie erlebt haben, erhoben und wieder fallen gelassen – und ihnen einen Blick auf komische Rätsel gewährt. Warum hat Kmossen ausgerechnet dieses Ereignis für sein Eingreifen gewählt? Was hat die zweite angekündigte Prophanie mit dem Erscheinen eines ES-Fragments zu tun?

Die Schattengarde agiert, um Chaos zu stiften und die Völker aufzuhetzen. Ein Anschlag auf ein Kenotaph, ein Grabmal, erfolgt. Die Schattengarde greift scheinbar dann ein, wenn die Lichtträger versagen. Warum hat die Schattengarde während der



Rezensionen – Perry Rhodan

Prophanie derart offen agiert und ein solches Chaos angerichtet? Wollten sie einen Gegner aus der Reserve locken? Warum das Chaos, das der Attentäter der Schattengarde, Danou Shinshid, während der Prophanie angerichtet hat? Viele Unschuldige sind zu Tode gekommen. Es heißt, wenn die Schattengarde zum Einsatz kommt, dann stehen dunkle Zeiten bevor. Gibt es die Schattengarde auch in der Milchstraße? Sind alles Vrochonen? Oder gibt es andere Angehörige, Schläferagenten?

Auf dem Planeten Inferno im Irkallasystem sind die meisten Tier- und Pflanzenarten giftig. Die Evolution vollzieht sich in immens raschem Tempo, Mutationen sind an der Tagesordnung. Gucky und sein Team müssen Rapach, den Anführer der Schattengarde, und den Attentäter Shinshid ziehen lassen. Die Verschwörung reicht weiter als bisher angenommen. Der Adjunkt Rapach ist ein professioneller Stratege, der die Schattengarde führt. Er hat überall seine Leute sitzen und ist auf alle Eventualitäten vorbereitet.

Gucky und sein Team müssen herausfinden, was in WLM Finsteres vor sich geht. Und was Kmossen geplant hat. Er will verhindern, dass ES wieder neu entsteht, in die Milchstraße zurückkehrt, sich seiner Mächtigkeit ballung annimmt. Ist er der tatsächliche Drahtzieher, oder steht jemand noch über ihm?

Durch die Konfrontation mit der Schattengarde ist die Suche nach dem Fragment in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte zu einer gefährlichen Mission geworden. Gucky ist auf einen mächtigen Feind gestoßen.

Kommentar

Die Jagd nach den ES-Fragmenten geht weiter. Wie in den vorherigen Zyklen hat man den Eindruck, dass ein 100-Hefte-Zyklus zu lang ist für den zentralen Handlungsplot. Da ist ES aus unbekanntem Grund in Einzelteile aufgesplittert worden, und die Galaktiker streben danach, die Superintelligenz wieder zusammenzusetzen. Dabei gibt es Gegner, die dieses Vorhaben sabotieren wollen, allen voran der Irreführer, der Proto-Quintarch Kmossen, der in den Schatten. Kmossen ist ein Chaotarchen-Knecht und irgendwie mit dem Chaoporter FENERIK assoziiert. Da gibt es den mysteriösen Club der Lichtträger mit dem Gestaltwandler Achill Maccao, und darüber die Schattengarde mit dem Adjunkt Rapach, der in den Diensten von Kmossen steht. Und ganz oben in der Hierarchie die Kosmokratin Mu Sargai und der Chaotarch Zou Skost, die eine gemeinsame Vergangenheit haben. Galaktiker wie Perry Rhodan, Atlan, Gucky und Monkey agieren gegen die Bösewichte.

ES wäre bereit gewesen zur Transformation in eine polyversale Entität, eine Existenz in mehreren Universen gleichzeitig. Es war eine Gelegenheit, der sich ES durch die Fragmentierung entzogen hat. Die Weigerung des Wanderers hat eine Leerstelle erzeugt, dadurch ist Handlungsbedarf für die Hohen Mächte entstanden. Die Kosmokraten hätten es gern anders gesehen.

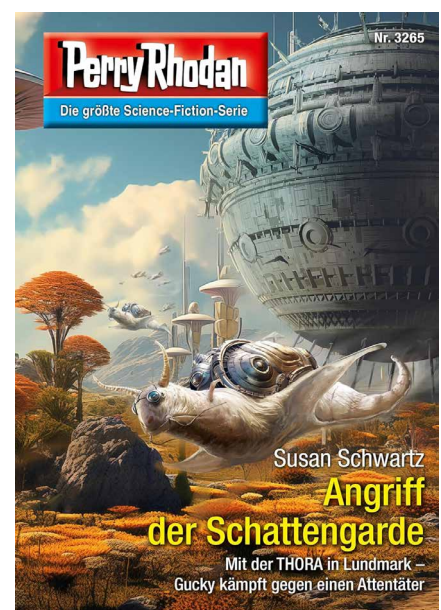
Es scheint, der Plan des Wanderers ist nicht vollständig aufgegangen. Die Fragmentierung sollte anders verlaufen. Das Große Ganjat in Morschaztas entsprach offensichtlich nicht dem von ES angestrebten Ideal, Jemand hat den Wanderer in die Irre geführt, ihn so nachhaltig verwirrt.

Das Multiversum kennt ältere Universen. Sehr viel ältere Universen. Manche sind erloschen, in sich gekehrt, und aus diesem Grunde unzugänglich. Manche sind einfach alt. Als Archäoversen gelten Universen, die mindestens 10 Billionen Jahre alt sind. Das

Standarduniversum gibt es seit 14 Milliarden Jahren. Einige Universen existieren 100 Billionen Jahre. Zwischen den Kosmokraten wehen gelegentlich Stimmen. Oft bleiben sie voneinander isoliert. Manchmal finden sie sich jedoch zusammen.

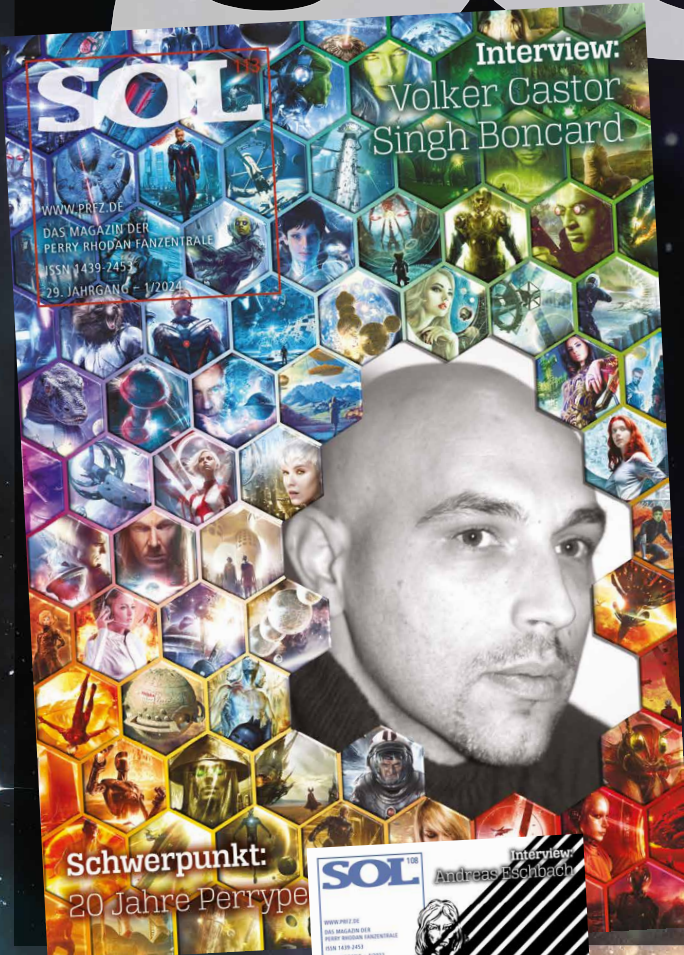
Das neue Gesamtbild: Das Multiversum, andersartige, über alle Maßen gealterte und dadurch in ihren Naturkonstanten evolvierte Universen, die Kosmokraten als Machtfaktoren, die diesen unüberschaubaren Raum zu ordnen versuchten, die sich untereinander über ihre Ziele verständigten, über die Grenzen von Universen hinweg, und die dabei die Fragmentierung von ES als erwähnenswert erachten.

All das klingt sehr abgehoben, von Science keine Spur. Man hat den Eindruck, dass der Serienkanon in sich erstarrt ist, von Weiterentwicklung keine Spur. Willi Voltz hat die Konzeption des PR-Kosmos in faszinierender Weise erschaffen, und seine Nachfolger variieren und wiederholen dieses Schema. Natürlich geht es anderen SF-Kosmen ähnlich: Die *Star Wars*-Handlung ist erschöpft, bei *Star Trek* gab es zumindest bei *Strange New Worlds* einige neue Impulse. *Perry Rhodan* hat immer noch seinen festen Leserstamm, der aber eine Altersstruktur hat wie das Zweite Deutsche Fernsehen. Es wäre zu wünschen, dass die Macher der Serie mal neue Experimente wagen. ■



DIE PERRY RHODAN-FANZENTRALE PRÄSENTIERT DIE

SOL



Vierteljährlich die neuesten Informationen aus dem PERRY RHODAN-Universum von Fans für Fans zusammengestellt.

Interviews, Reportagen, Rezensionen und Kurzgeschichten zur größten Science-Fiction-Serie der Welt.

Mitglieder der PRFZ erhalten die SOL kostenlos im Rahmen ihres Mitgliedsbeitrags. Interessierte können die aktuelle Ausgabe und zurückliegende Hefte einzeln im SpaceShop der PRFZ bestellen.

www.prfz.de



die vierte
EXODUS
Themenanthologie

Ferne Horizonte – entfernte Verwandte

Was wird aus uns?
Was kommt nach uns?



372 Seiten
Hardcover | 32 Euro

mit zahlreichen farbigen
Illustrationen und
Leseband

ISBN: 978-3-98857-012-3
auch als
E-Book lieferbar



HIRNKOST
Engagierte Literatur

Gibt's überall, wo es Bücher gibt,
und direkt bei uns:
<https://shop.hirnkost.de/>

Ein Fest für Computerspieler!

von Gerd Frey

So viele hochwertige Spielerveröffentlichungen in so kurzer Zeit gab es wirklich lange nicht mehr. Das Erstaunliche dabei ist, dass sich selbst die Lizenzspiele zu »Avatar« oder »RoboCop« nicht nur als lieblose Auftragsproduktionen erwiesen. Im Gegenteil, die Spiele wurden mit viel Herzblut und auch ausreichend finanziellen Mitteln umgesetzt.

Auch die Spieleumsetzung eines der wohl bekanntesten Romane Stanislaw Lems »Der Unbesiegbare« dürfte jeden SF-Fan vor den Computermonitor fesseln.

Aber auch für Survival- oder Soulslike-Fans gab es echte Geheimtipps zu entdecken. Und dies sind oft keine kurzen Spieleabenteuer. Das phantastische Survival-Abenteuer Smalland kann man viele hundert Stunden lang spielen, wenn man so viel Zeit in ein Spiel investieren möchte. Langeweile dürfte im Moment jedenfalls nicht aufkommen.

In diesem Sinne ... Controller scharf gemacht und auf in fremde Welten!

The Invincible

(2023)

Die Bücher des polnischen Schriftstellers Stanislaw Lem zählen wohl zu den wichtigsten Science-Fiction-Veröffentlichungen der letzten Jahrzehnte. Lem, der ein sehr ambivalentes Verhältnis zur SF-Literatur pflegte, mischte in seine durchaus unterhaltsam verfassten phantastischen Abenteuer immer wieder philosophische Themen. Waren seine frühen Veröffentlichungen noch recht technisch geprägt, rückte dieser Aspekt später immer weiter in den Hintergrund. Stattdessen gab Lem philosophischen Ausführungen immer mehr Raum. Neben dem Meisterwerk Solaris, zählt auch »Der Unbesiegbare« zu Lems bekanntesten Romanwerken. Der Unbesiegbare stellt dabei eine Art Übergangsphase in Lems Schaffen dar, in der Philosophie und eine technikverliebte Schreibweise sich im Gleichgewicht halten.



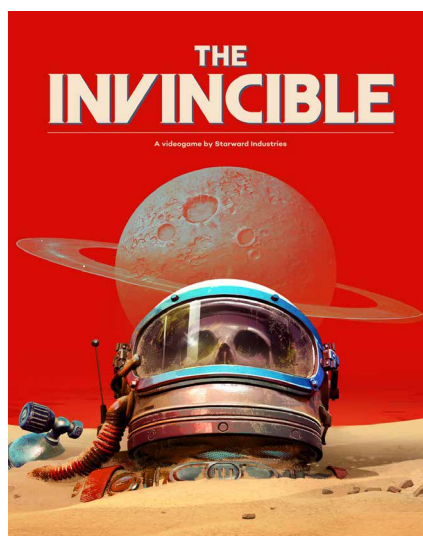
Mit der Computerspielumsetzung »The Invincible« wagte sich nun ein polnisches Entwicklerbüro an diesen besonderen Roman. Glücklicherweise nähern sich die Entwickler mit viel Feingefühl der literarischen Vorlage. Statt einem Action-Adventure oder gar einer stumpfen Ballerorgie präsentiert sich dem Spieler ein atmosphärisches Explorations-Abenteuer, das sich mehr um die Faszination am Geheimnisvollen, als um schnelle Action dreht.

Die Handlung spielt auf dem Planeten Regis III, dessen unwirtliche Landschaften man erkunden kann. Zeitlich ist das Spiel vor dem Eintreffen des gigantischen Raumschiffes »Der Unbesiegbare« angesiedelt, mit dem Lems Roman eingeleitet wird. Das Spiel nutzt den eigentlich schon recht ab-

gegriffenen Amnesie-Einstieg. Doch dieser ist hier tatsächlich sinnvoll, um den Spieler besser mit der Hintergrundstory vertraut zu machen. So erwacht man als Raumfahrer Yasna in kompletter Raumanzugausstattung im rötlichen Sand von Regis III. Eigentlich sollte sich die Besatzung schon auf der Rückreise zur Erde befinden. Warum man sich also auf einem unbekanntem Planeten wiederfindet, bleibt vorerst ein Geheimnis. Über einen zu Beginn eingeschränkten Funkkontakt zum Heimattraumschiff im Orbit erfährt Yasna, dass man eine Erkunderkapsel zum Planeten geschickt hat. So macht sich Yasna auf den Weg, die Basis zu finden, in der sich ihre Kameraden aufhalten sollten. Zu Fuß durchquert sie die sandverwehten Landschaften, die von massiven Felsformationen umgeben sind. Sie stößt dabei auf seltsame Metallstrukturen, die sich aus dem Boden erheben. Als sie schließlich die Basis erreicht, entdeckt sie äußerlich unverletzte Leichen und völlig hilflose und verwirrte Missionskameraden. Später kann Yasna auch ein kleines Transportfahrzeug nutzen, um die zum Teil recht weitläufigen Areale zu erkunden.

In »The Invincible« muss man zu bestimmten Augenblicken Entscheidungen treffen, die einen gewissen Einfluss auf den Verlauf der Handlung haben. Gerade im Finale führt ein ausführlicher Diskurs mit einem anderen Erkunder zu deutlich voneinander abweichenden Enden, die auch gut auserzählt sind.

Die Umgebung von Regis III erinnert oft



an trostlose Marslandschaften. Die dargestellte Technik ist im Stil des Retrofuturismus gehalten und ähnelt Science-Fiction-Illustrationen aus den 50er und 60er Jahren. Alles wirkt wie aus einem Guss. Auch Lems Kritik an der bisweilen sturen Technikgläubigkeit der Menschheit wird im Spiel gut eingefangen.

Genre: Retro-Science-Fiction-Adventure
Entwickler: Starward Industries
Publisher: 11 Bit Studios
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 5,0

RoboCop: Rogue City

(2023)

Der 80er-Jahre Science-Fiction Blockbuster RoboCop erreichte zwar nie die Popularität von Terminator, dessen frühe Filmumsetzungen selbst heute noch zu den bekanntesten Actionfilmen gehören. Doch auch der in einen Cyborg umfunktionierte Polizist erfreut sich bis heute einer treuen Fangemeinde. In der Hintergrundgeschichte des Kinofilms wird während eines riskanten Einsatzes Polizist Alex Murphy brutal getötet, nur um anschließend im Körper eines Roboters wieder zum Leben zu erwachen.

Nun erschien – erstaunlicherweise ohne überbordendes PR-Getrommel – mit RoboCop: Rogue City eine Computerspieelumsetzung des deftigen 80er-Jahre-Action-Krachers. Die Entwickler nutzten dafür

die leistungsstarke Unreal 5-Engine und schufen mit diesem Werkzeug ein rundum gelungenes Action-Feuerwerk.

Leider verlassen sich viele Lizenzumsetzungen ausschließlich auf die Zugkraft der Film- oder Buchvorlage, investieren sehr viel Geld allein in die Lizenz und liefern dann ein eher ernüchterndes oder sogar katastrophales Ergebnis ab. RoboCop: Rogue City zeigt, dass es auch anders geht. Das fängt schon bei der technischen Umsetzung an. Dank der Unreal 5-Engine und talentierter Entwickler sieht das Spiel einfach phantastisch aus. Ob es das Großstadtambiente bei Nacht, weitläufige Fabrikhallen, die Innenansichten von Bars, das Polizeirevier oder außerhalb der Stadt liegende Ansiedlungen sind, alles wurde mit großer Detailfreude und Herzblut in Szene gesetzt. Allein den Gesichtsanimationen fehlt noch ein wenig Feinschliff. Trotz dieser grafischen Opulenz läuft das Spiel selbst auf schwächeren PC erstaunlich flüssig.

Doch nicht nur visuell kann der Titel überzeugen, auch spielerisch gibt es nichts zu beanstanden. RoboCop: Rogue City ist ein waschechter 3D-Shooter, der zusätzlich darüber hinausgehende Spielmechaniken bietet. So kann man sich an klassischer Polizeiarbeit versuchen und Tatorte nach verdächtigen Dingen abschnappen. Auch das Befragen von Zeugen und verdächtigen Personen gehört dazu. RoboCop kann dabei seine hochentwickelte Sensorik einsetzen, die es ihm z.B. ermög-



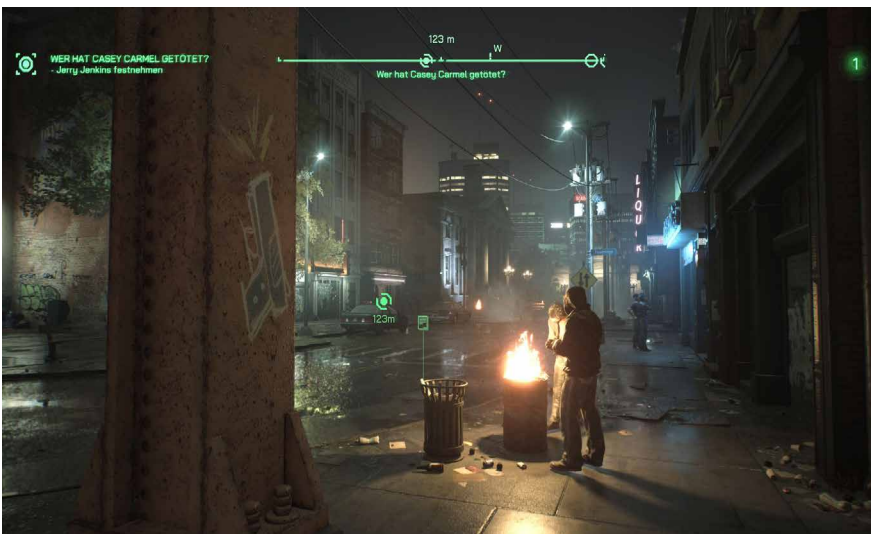
licht, Spuren nach chemischen Substanzen zu analysieren oder verdächtige Personen mit seiner Datenbank abzugleichen. Auch eine Art Nachtsicht ist möglich.

Die Feuergefechte sind wuchtig inszeniert und geizen nicht mit spektakulären Bluteffekten, die sich in ihrer übertriebenen Darstellung jedoch nicht allzu ernst nehmen.

RoboCops Aufgabe ist es dabei, in Old Detroit für Recht und Ordnung zu sorgen. Als ein neuer krimineller Clan in der Stadt auftaucht und versucht, eine Art Parallelgesellschaft aufzubauen und dieses Vorhaben mit einem spektakulären Überfall auf einen großen Fernsehsender einleitet, sind RoboCops besondere Fähigkeiten gefragt. Anspruchsvoller werden die Kämpfe besonders gegen sehr widerstandsfähige Gegner wie riesige Mechs oder größere Angreifergruppen.

Etwas seltsam wirkt jedoch der Kontrast zwischen RoboCops penibler Rechtsauffassung (da werden schon mal falsch parkende Autos notiert) und der doch sehr martialischen Feuergefechte, bei denen selbst relativ harmlose Kleinkrimelle in großer Anzahl über den Haufen geschossen werden.

Genre: Action Adventure
Entwickler: Teyon
Publisher: Nacon
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4.0



Avatar: Frontiers of Pandora

(2023)

Mit Avatar: Frontiers of Pandora veröffentlichte Ubisoft ein ambitioniertes Open World-Abenteuer im Avatar-Universum. Der eigentliche Star ist dabei jedoch nicht unbedingt die doch leicht triviale Spielgeschichte oder der Hauptcharakter, sondern die phantastisch inszenierte Spielwelt Pandora. Selbst mit einem guten Mittelklasserechner kann man Avatar: Frontiers of Pandora mit hohen Grafikeinstellungen spielen und bekommt dann unglaublich lebendige Handlungsorte geboten, wie sie in bisher keinem anderen Computerspiel zu sehen waren. Viele Pflanzen reagieren auf den Spieler, während dieser in der Rolle eines Na'vi durch dichten Bewuchs gleitet. Die Blätter einiger Pflanzen ziehen sich in den Stamm zurück, andere geben eine dichte Sporenwolke ab oder schleudern Geschosse in Form von Samenkapseln auf den Spieler ab. Manche Fruchtkörper explodieren auch beim Näherkommen.

Neben den Pflanzen sind es natürlich auch die unzähligen Tiere, die ganz unterschiedlich auf den Spieler reagieren. Es gibt Insekten, kriechende Bodenkreaturen, Rudeltiere auf der Jagd, oder gewaltige elefantengroße Lebewesen, die allein durch ihre schiere Masse einen Gegner zermalmen können. Und dann gibt es da die Ikran, an Dinosaurier erinnernde Fluggeschöpfe, die von den Na'vi als Reittiere genutzt werden und von denen eines schon relativ früh in der Hintergrundgeschichte dem Spieler als faszinierendes Transportmittel zur Verfügung steht.

Das Spiel lässt auch die deutlichen Körpergrößenunterschiede zwischen Menschen und Na'vi erfahrbar werden. Bewegt man sich durch von Menschen gebaute Einrichtungen, muss man in gebückter Stellung durch die Anlagen gehen. Einem Menschen steht man dabei immer als blauhäutiger Riese gegenüber.

Die Spielgeschichte folgt zwar keinem der Handlungsstränge aus den beiden Filmen, bleibt aber erzählerisch auf einem ähnlichen Niveau. Die Geschichte ist mit viel Sentimentalität angereichert und bedient zumeist ein simples Gut-gegen-



Böse-Schema. Eine komplexere Charakterzeichnung sucht man vergebens. Die Bösen sind abgrundtief unmoralisch und die Guten über jeden Zweifel erhaben. Hin und wieder präsentiert das Spiel aber auch emotional berührende Sequenzen, die recht gut funktionieren.

Spielerisch versteht sich das Avatar-Abenteuer als Erkundungsspiel. Die Welt zu entdecken – zuerst zu Fuß und später auf dem Rücken eines Ikran – macht den eigentlichen Reiz des Action-Adventures aus. Es kommt zwar auch zu kämpferischen Auseinandersetzungen mit der RDA, aber auch hier ist eher ein vorsichtiges und verstecktes Vorgehen angesagt. Stürzt man sich wie in einem klassischen 3D-Shooter ins Geschehen, wird man schnell von der

Übermacht der Gegner überrannt. Avatar: Frontiers of Pandora ist diesbezüglich ein durchaus anspruchsvolles Spiel.

Abseits der Hauptgeschichte kann man auf Pandora unzählige RDA-Anlagen ausschalten, um die Umweltverschmutzung auf Pandora zurückzudrängen. Die verschmutzten Gebiete werden nach einer gewissen Zeit (man muss die Region dazu jedoch verlassen) wieder von Pandoras Natur zurückerobert.

Bei den Kämpfen kann man neben dem mächtigen Bogen und einer riesigen Schleuder auch das Waffenarsenal der RDA nutzen. Der Bogen mit seinen unterschiedlichen Pfeilen ist aber die elegante und lautlosere Wahl.

Genre: Action Adventure

Entwickler: Massive Entertainment

Publisher: Ubisoft

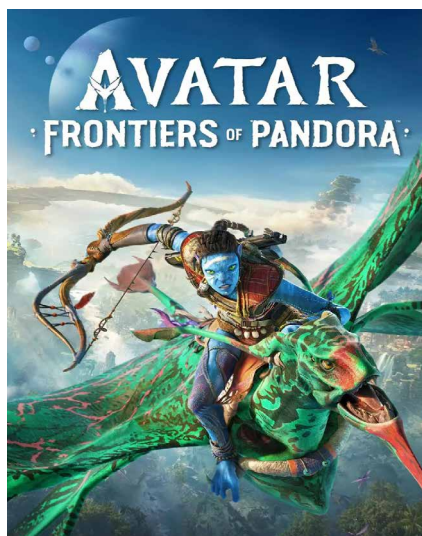
Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Amazon Luna

Wertung: 4.5

Bleak Faith: Forsaken

(2023 / 2024)

Inzwischen gibt es unzählige Spiele auf dem Markt, die versuchen, dem Untergenre Soulslike neue Aspekte abzugewinnen oder zumindest ein akzeptables Actionspiel auf die Beine zu stellen. Es gibt jedoch nur wenige Spiele, die es schaffen, die Magie einer mysteriösen und geheimnisvollen Spielwelt mit den fordernden





leider kläglich scheitern. Doch Bleak Faith: Forsaken ist deshalb kein simpler Dark Souls-Clone, sondern ein recht eigenständiges Spiel.

Das fängt schon bei der Spielwelt an. Ein riesiges verschachteltes Universum, das aus gigantischen Industrieruinen und verfallenen Neubaukomplexen besteht. Diese Strukturen mischen sich bisweilen mit Tempelanlagen, Wüstenszenarien und unterirdischen Abwassersystemen. Die unzähligen Updates haben über die letzten Monate auch viele Spielmechaniken angepasst. So konnte man in der

Spielmechaniken, wie man diese aus Dark Souls kennt, zu vereinen. Das fantastische Mortal Shell zählt zu diesen Spielen, aber auch das 2023 erschienene Bleak Faith: Forsaken. Doch leider wurde Bleak Faith in einem so unfertigen Zustand auf dem Markt gebracht, dass man die Veröffentlichung eher als Early Access bezeichnen sollte. Das Spiel war schlecht ausbalanciert, wies viele Bereiche auf, die irgendwie unfertig wirkten und litt unter unerfreulichen Bugs. Nach etlichen Patches ist aus dem unfertigen Rohdiamanten inzwischen aber ein gut spielbares Dark Fantasy/Cyberpunk-Soulslike geworden, welches tatsächlich echte Dark Souls-Atmosphäre aufkommen lässt. Ein Spielgefühl, an welchem die meisten Soulslikes

Urversion von Bleak Faith: Forsaken nicht wirklich aufleveln. Sämtliche Verbesserungen wurden durch die erhaltenen Waffen und Rüstungsteile erreicht, die sich zudem in fünf Stufen upgraden ließen. Inzwischen wurde aber ein klassisches Levelsystem implementiert, um die Fortschrittserfahrung spürbarer werden zu lassen.

Anders als in den meisten Soulslike gibt es keinen Erfahrungsverlust, wenn man stirbt. Der Spieler wird einfach am nächsten Checkpoint wiederbelebt, das war es auch schon. Klassische Souls-Elemente wie eine begrenzte Ausdauerressource, die knackigen Bosskämpfe, ein in sich geschlossenes Universum und eine kryptisch erzählte Hintergrundgeschichte machen auch Bleak Faith: Forsaken aus.

Etwas unglücklich ausbalanciert ist jedoch der erste Tutorial-Boss. Man hat noch keine Möglichkeit, seine Waffen und die Ausrüstung zu upgraden und muss sich gegen einen recht fiesen Widersacher zur Wehr setzen. Es benötigt schon einige Anläufe, um den Gegner zur Strecke zu bringen. Danach hat man aber ausreichend Zeit und Gelegenheit für weitere Upgrades, um sich erfolgreich an den restlichen Bossgegnern zu messen.

Atmosphäre und eine staunenswerte Spielwelt machen Bleak Faith: Forsaken zu einem ungemein eindrucksvollen Spielerlebnis. Dies ist umso erstaunlicher, wenn man berücksichtigt, dass nur drei Personen an der Entwicklung beteiligt waren. Ein Herzensprojekt sozusagen.

Da die Spielwelt selbst jetzt noch relativ große freie Bereiche enthält, in denen man so gut wie nichts findet und auch auf keine Feinde trifft, ist zu erwarten, dass hier weiterer Content nachgereicht wird.

Über etliche Bugs muss man jedoch noch immer hinwegsehen, und neugierigen Spielern kann es schon mal passieren, dass sie in einer Vertiefung hängen bleiben und den optionalen Reset-Selbstmord wählen müssen.

Genre: Soulslike

Entwickler: Archangel Studios

Publisher: Archangel Studios

Systeme: PC, PS4, Xbox One

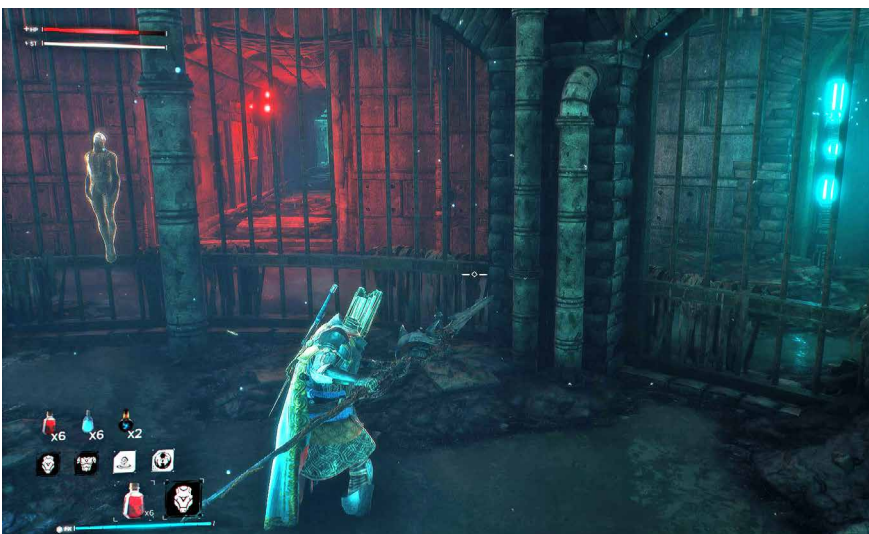
Wertung: 4,0

Stargate: Timekeepers

(2024)

Ein Strategiespiel auf der Basis der Stargate-Lizenz zu entwickeln klingt eigentlich nach einer guten Idee. Im Bereich der Computerspiele wurde das Stargate-Universum bisher jedoch stark vernachlässigt. Dabei böte das beliebte Serienformat genügend Stoff für gut erzählte Abenteuergeschichten.

Stargate: Timekeepers bietet solide Strategieunterhaltung und macht rein spieltechnisch durchaus Spaß. Gegnerische Basen sind zu infiltrieren und diverse Befreiungseinsätze zu bewältigen. Dabei sollte man möglichst unbemerkt bleiben um die Gegner unauffällig ins Reich der Träume zu schicken oder ganz auszuschalten. Um unbe-



schadet durch die meist recht verschachtelten Levelbereiche zu kommen, werden die Sichtfelder der Gegner eingeblendet. Trotz dieser Hilfestellung sind die Missionen durchaus anspruchsvoll. Gespielt wird Stargate: Timekeepers aus der Top-Down-Perspektive. Das zu koordinierende Team besteht aus mehreren Soldaten mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten, die man strategisch geschickt einsetzen sollte.

Leider macht Stargate: Timekeepers zu wenig aus der Film-Lizenz, und für das ganze Lizenzpaket fehlte wohl auch das Geld. Zwar ist die Handlung im SG1-Zeitfenster angesiedelt, aber man spielt keinen der Serienhelden, sondern ausschließlich unbekannte Einsatzkräfte. Zudem fehlt dem Spiel der stimmungsvolle Soundtrack, um echte Stargate-Atmosphäre aufkommen zu lassen. Auch den bisweilen humorvollen Ton der Serie vermisst man im Spiel. Alles wirkt ernst und militärisch. Dabei bieten einige der Missionen durchaus spannende Hintergrundgeschichten, die sich jedoch im übergeordneten Spielverlauf meist als recht bedeutungslos erweisen.

Ebenfalls eine nicht ganz so glückliche Entscheidung ist, dass das Spiel dem Käufer vorerst nur zur Hälfte offensteht. Der Rest wird dann einige Monate später nachgereicht. Ein derartiges Vorgehen war man bisher eigentlich nur bei Early Access-Veröffentlichungen gewöhnt.

Genre: Strategie / Adventure

Entwickler: Slitherine Software UK, Ltd

Publisher: Slitherine Software UK, Ltd

Systeme: PC

Wertung: 2,5

Pacific Drive

(2024)

In dem unkonventionellen Genre-Mix Pacific Drive verschlägt es den Spieler in eine alternative Zeitlinie. Auf einer vom Militär abgeschirmten



Zone im pazifischen Nordwesten der USA scheinen einige wissenschaftliche Experimente komplett außer Kontrolle geraten zu sein. Ähnlich wie in Stalker bekommt es der Spieler mit einem hochgefährlichen Gebiet voller Anomalien zu tun.

Doch statt sich zu Fuß durchs Gelände zu schlagen, steht einem ein klappriger Kombi zur Verfügung, mit dem man die entvölkerten und schon recht endzeitlichen Landschaften erkunden kann. Währenddessen bekommt man eine erstaunlich gut funktionierende Mischung aus Realismus und Comicart geboten. Meist bewegt man sich durch Waldlandschaften, in denen sich verfallene Gebäude und zurückgelassene Fahrzeuge befinden. Pacific Drive bietet dabei keine Open World, sondern zufallsgenerierte Levelabschnitte, in denen man nach Ressourcen suchen muss, um sein Fahrzeug zu

reparieren und nach und nach mit besserer Ausstattung und Panzerung aufrüsten zu können. Um ein Gebiet wieder verlassen zu können, muss man sogenannte Ankerobjekte finden, die man benötigt, um ein Portal zurück zur Werkstatt und dann zum nächsten Spielabschnitt aktivieren zu können. Das wird bisweilen ganz schön hektisch, da mit Aufnehmen des Ankerkerns eine Art Timer zu laufen beginnt. Man hat jetzt nur wenig Zeit, um den Weg zum rettenden Portal zu erreichen, da die Anomalien – und dazu zählen Energiestürme, Antigravitationsbereiche, seltsame drohnenähnliche Gerätschaften oder große Flächen mit elektrischer Energie – immer gefährlicher werden. Um Ressourcen abbauen zu können, muss man natürlich sein Fahrzeug verlassen und kann Hütten durchsuchen oder andere Fahrzeuge zerlegen.

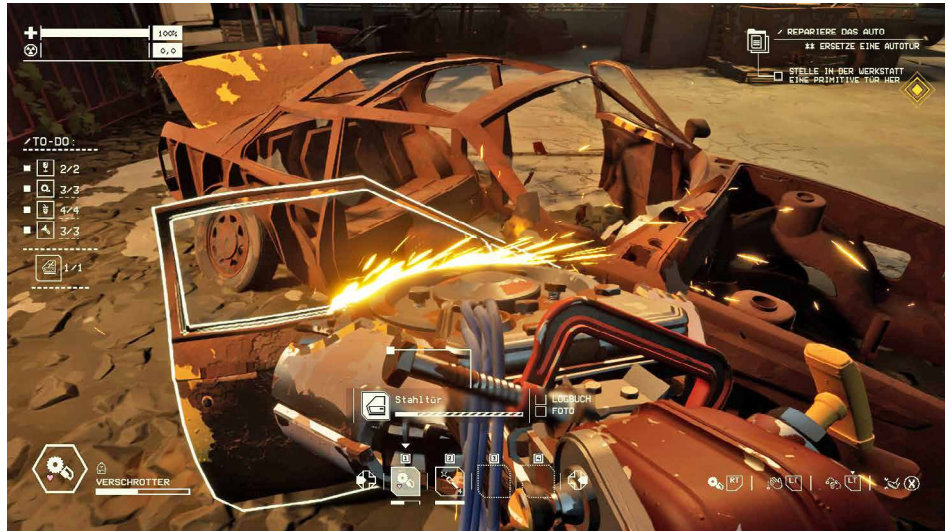


Das Spiel lebt von der außergewöhnlichen Atmosphäre, den phantastisch in Szene gesetzten Landschaften und Anomalien und der Motivation, sein Fahrzeug immer robuster und leistungsstärker zu machen.

Genre: Mystery / Survival
Entwickler: Ironwood Studios
Publisher: Kepler Interactive
Systeme: PC, PS5
Wertung: 4,0

Smalland: Survive the Wilds

(2024)



Nach Grounded aus dem Jahr 2022 versucht Smalland jetzt, dem Spielkonzept Miniaturwesen in einer gefährlichen Naturumgebung neue Aspekte abzugewinnen. Schlüpfte man in Grounded noch in die Rolle unfreiwillig verkleinerter Menschen, die sich durch einen großen Garten zurück zum Haus kämpfen müssen, ist man in Smalland Teil eines winzigen Volkes, welches sich neue Lebensbereiche erobern muss und optisch an Elfenwesen erinnert. In beiden Spielen bekommt man es dabei mit gefährlichen Insekten und anderen tierischen Widersachern zu tun. Besonders Spinnen sind in beiden Spielen echte Mördergesellen. Während Grounded storytechnisch eine Art Mysterygeschichte erzählt und man eher allein oder im Koop unterwegs ist, bietet Smalland ein offenes Spieluniversum mit einer Vielzahl an NPCs und komplexeren Rollenspielelementen. Aber auch Smalland beinhaltet die Möglichkeit, die Spielwelt im Koop zu erkunden.

Die phantastische Spielwelt von Smalland wurde mit unglaublicher Hingabe umgesetzt. Ob es die für den Spieler riesigen Käfer, Ameisen, Grashüpfer, Bienen, Vögel, Frösche oder auch Pflanzen sind, alles sieht einfach zauberhaft aus. Auch die Lichtstimmung während der unterschiedlichen Tageszeiten bietet Atmosphäre pur.

Trotz des fast schon märchenhaft anmutenden Spieluniversums erweist sich Smalland als ein recht forderndes Überlebensabenteuer. Optional kann

man aber bestimmte Umweltaspekte den eigenen Spielbedürfnissen anpassen. Dies macht Smalland auch für Gelegenheitsspieler zugänglich. Grounded erweist sich hier tatsächlich als deutlich erbarmungsloser.

Wie in jeder anderen Überlebenssimulation ist aller Anfang schwer, und man sollte sich nicht entmutigen lassen. Mit jedem Schritt ins Unbekannte lernt man nämlich die Welt etwas besser zu verstehen. Das Erkunden macht dabei unglaublich viel Spaß. Zu Beginn ist man noch dabei, vor jedem nur etwas größeren Gegner davonzurennen, um nicht gefressen oder vergiftet zu werden. Hat man ein sicheres Gebiet erreicht, sollte man eine Hütte mit Bett aufbauen, um einen neuen Wiederherstellungspunkt zu setzen. Danach kann

man seinen Weg unbeschwerter fortsetzen, um die nächste gesetzte Zielmarke (beispielsweise einen wichtigen Missionsgeber zu sprechen) zu erreichen. Natürlich muss man sich nebenher um ausreichend Nahrungsmittel kümmern. An einem Feuer und mit den richtigen Rezepten lassen sich aus Pilzen oder den Überresten von Insekten nahrhafte Speisen zubereiten, die einen höheren Sättigungswert als ungekochte Zutaten besitzen. An einer Werkbank wiederum lassen sich die unterschiedlichsten Werkzeuge und Utensilien anfertigen. Man kann seine Kleidung zu einer ansehnlichen Rüstung aufwerten und natürlich auch die eigenen Fähigkeiten verbessern. Außerdem ist es möglich, viele Tiere – selbst eigentlich gefährliche





Gespielt wird »The Thaumaturge« von einer starren isometrischen Perspektive aus. Allein bei den rundenbasierten Kämpfen zoomt das Spiel in eine Art Arena-Sicht. Trotz dieser unflexiblen Perspektiven wurde die Spielwelt sehr atmosphärisch und unglaublich detailreich in Szene gesetzt. Hinzu kommt ein wunderbarer gothicartiger Soundtrack, der das ganze Geschehen auch musikalisch hervorragend trägt.

Genre: Horror-Mystery-Adventure

Entwickler: Fool's Theory

Publisher: 11 Bit Studios

Systeme: PC, PS5, Xbox Series

Wertung: 4,5

Kreaturen – zu zähmen. Auch die unterschiedlichen Wetterbedingungen können dem Spieler zusetzen. Fegt ein Sturm über das Land und man hat es nicht rechtzeitig geschafft, eine Hütte zu errichten, kann das schon böse enden.

Genre: Survival

Entwickler: Merge Games

Publisher: Merge Games

Systeme: PC, PS4, Xbox Series

Wertung: 4,5

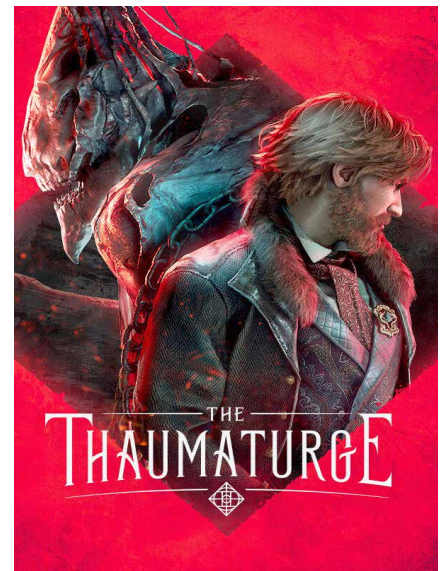
The Thaumaturge

(2024)

Das düstere Mystery-Abenteuer »The Thaumaturge« versetzt uns in ein alternatives Warschau im Jahr 1905. Das Land leidet unter der russischen Besetzung und viele Menschen leben in Armut und Elend. Als Spieler schlüpft man dabei in die Rolle eines Geisterbeschwörers, der zudem hellseherische Fähigkeiten besitzt. Diese besonderen Fähigkeiten lassen sich gut für die detektivische Spurensuche nutzen. »The Thaumaturge« versteht sich daher eher als Adventurespiel, obwohl es durchaus auch rundenbasierte Kampfsequenzen beinhaltet, die eher strategisches Vorgehen erfordern.

Während der Kämpfe kann man zudem auf die Fähigkeiten der für die anderen Menschen unsichtbaren Geistwesen und Dämonen, den sogenannten Salutors, zurückgreifen.

Die Spielwelt erweist sich dabei durchaus als komplex, da man es mit den verschiedensten Personen – dazu zählen russische Soldaten, das unterdrückte polnische Volk oder jüdische Händler – zu tun bekommt. Hier treffen verschiedene Ideologien, Interessen und Ansichten aufeinander, die das Spiel zu einem recht anspruchsvollen Horror-Mystery-Adventure machen. Im Spiel wird man häufiger mit moralisch schwierigen Entscheidungen konfrontiert, deren Auswirkungen nicht unbedingt eindeutig positiv oder negativ sind.



PLOP 102

100 Seiten DIN A5, Mittelheftung, Auflage: unbekannt. Kontakt: Benedikt Franke, Martin-Luther-Platz 11a, 01099 Dresden, E-Mail: plop-fanzine@gmx.de. Internet: www.plop-fanzine.de.

von Holger Marks

Die zwei Stahlklammern brauchen ihre ganze Kraft, um die 25 hochglanzbedruckten Blätter zusammen zu halten. Immerhin ist das neue PLOP 185 Gramm schwer.

PLOP ist das dienstälteste Comic-Fanzine Deutschlands. Wer möchte, kann sich die ersten vier Ausgaben auf der Website herunterladen und sich somit einen Eindruck verschaffen, welchen Weg und welche Entwicklung das »Heft« im Laufe der Zeit bewältigt hat. Immerhin erschien die erste Ausgabe unter der Redaktion von Heike Anacker im April 1981!

Seitdem haben sich die Produktionsbedingungen nicht nur ein wenig geändert. Farbdruck und Hochglanz haben auch bei PLOP Einzug gehalten. Andreas Alt – selber einer der jahrelangen PLOP-Köpfe – ist in seinem Leserbrief nicht ganz sicher, ob das nur positiv ist. Der Fanzine-Charakter könnte darunter leiden, befürchtet er. Ich muss allerdings sagen, dass meine altersmüden Augen nicht böse darüber sind, wenn Texte etwas größer und Comics nicht zu kleinteilig gesetzt sind.

Aber weder die Farbe noch das edlere Papier bestimmen den Charakter eines Fanzines. Fanzine-Sein ist eine Frage der Haltung, der Offenheit für ungewöhnliche Beiträge und für eine bunte Mischung von Beiträgen und Beitragenden.

Und da kann auch diese Ausgabe wieder aus dem Vollen schöpfen. Das macht es auch vollkommen unmöglich, eine einheitliche Linie zu beschreiben. Zu unterschiedlich sind die Beiträge.

Es fängt an mit Benno Scarpellinis Dialog zweier Fische, ein Bewerbungsgespräch für eine Stelle als Raubfisch. Eine kurze Geschichte mit einer gewissen Tragik, die aber auch beweist, dass es weniger Striche bedarf, um Emotionen darzustellen.

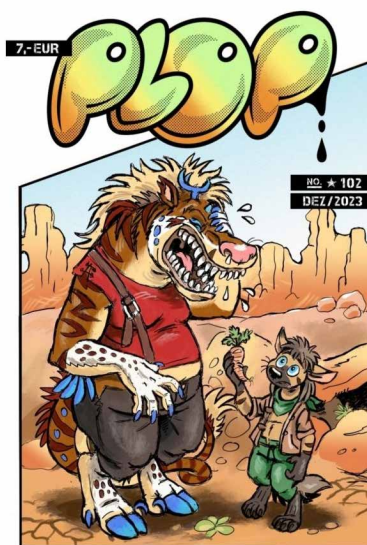
»Warten auf den großen Knall« von Anja & Joy ist eine satirisch zugespitzte

Geschichte aus der modernen Arbeitswelt, die endet wie im Titel angegeben. Der eher im Karikaturen-Stil gezeichnete Comic überzeugt durch eine beklemmende Büro-Atmosphäre, die geprägt ist von Konkurrenzdruck und sadistischen Chefs.

Eine ganz andere Geschichte erzählt Mahmoud Hamidy mit einem komplett anderen Comic-Stil. Es ist eine Fortsetzungsgeschichte, so dass der Inhalt schwer zu beurteilen ist. Rein in Schwarzweiß gehalten scheint es eine Horrorgeschichte zu sein oder ein Albtraum. Ausdrucksstark ist die kurze Episode auf jeden Fall. Und es war eine gute Entscheidung, die kurzen englischen Texte nicht zu übersetzen.

Handelt es sich um eine Alternativwelten-Geschichte, wenn die Geschichte von Robin Hood und seinen Getreuen aus dem Sherwood Forest ganz anders endet, als wir es bislang kannten? Andreas Alt erfindet eine solche. Robin stirbt an einer Vergiftung, die er sich bei dem Kampf mit Guy von Gisborne zuzieht. Und die Geschichte der Bande aus dem Sherwood Forest endet, bevor sie begonnen hat.

Auch »Darnak« von Peter Schaaff spielt in einer anderen Welt, allerdings auf einem fremden Planeten, auf dem die Menschen die Ureinwohner versklavt haben. Die Zeichnungen sind nicht so ausgearbeitet wie bei Andreas Alt, aber das tut der überzeugenden an Action reichen Geschichte keinen Abbruch. Jetzt würde man doch gerne wissen, wie die Geschichte weiter geht.



Jo Guhde braucht nur eine Seite, um eine besondere Form von »Action-Painting« ironisch in Szene zu setzen. Manchmal sind es die kurzen und kleinen Dinge, die überzeugen.

Mit »Verführung der Jugend« von Stefan Lausl konnte ich wenig anfangen. Sie war mir zu wirr und undurchschaubar. Allerdings bin ich aus dem Skateboard-Alter auch schon lange raus bzw. war nie drin.

Was hat mich noch beeindruckt? Gwendolin Altenhöfer beschäftigt sich auf eindrückliche Weise in ihrem kurzen Beitrag »Brustpanzer« mit Body-Positivity. Ein klares Plädoyer dafür, »sich in der Fülle des Lebens zu sonnen!«

Auch »New Lands« von Olivia Skjöld hat kurze englische Texte und regt zum Nachdenken an. Ist das Leben im Untergrund wirklich »exciting«? Zeichnerisch ausgefeilter ist »Feed the Beast« von Blue Print, das in einer Welt voller seltsamer Kreaturen spielt und sicherlich auch als Allegorie verstanden werden kann.

Als Textbeiträge gibt es eine ungewöhnlich große Zahl an Leser*innenbriefen, einige Rezensionen, ein Interview von Heike Anacker mit Pilar Garcia genannt Pili sowie leider auch einen Nachruf auf einen langjährigen Wegbegleiter von PLOP.

Als Zugabe zu dieser Ausgabe gibt es ein Mini-Zine im Format DIN A 7 (Herstellungsanleitung gibt es im Heft) sowie ein Faltblatt DIN A 4 mit einem Rüsselmops-Comic von Ulrich Magin auf der einen Seite und mit Sketchnotes für PLOP von Karina Iwe auf der anderen Seite. Größer könnten die Gegensätze nicht sein, was Zeichenaufwand und Kleinteiligkeit angeht.

Für mich hat PLOP kein Bisschen von seinem Fanzine-Charakter verloren. Es bleibt das wenig konventionelle, wenig angepasste und leider auch viel zu wenig bekannte sympathische Comic-Fanzine aus der Nachbarschaft – oder wie es auf der Website heißt »ein Schmöker-PLOP zum Liebhaben«.

EXODUS 47

120 Seiten DIN A 4, Klebebindung, ISSN 1860-675X, Auflage: unbekannt. Kontakt: René Moreau, Schillingsstr. 259, 52355 Düren, E-Mail: shop@exodusmagazin.de. Internet: www.exodusmagazin.de.

von Sabine Seyfarth

Auf den ersten Blick glaubt man auf dem Cover eine menschliche Astronautin vor sich zu haben. Das helle Gesicht dominiert, es strahlt aus dem dunklen Hintergrund. Wenn man aber in dieses Dunkel hineinschaut, sind da verschiedene Wesen. Schließlich lassen auch die Details der Astronautin nicht nur zweifeln, ob es eine Frau ist, sondern ob es wirklich ein Mensch ist. Der zunächst vordergründige Anthropozentrismus löst sich somit auch wieder auf. Ein für mich sehr spannendes Cover.

Im Editorial wird kurz auf die Aktualität der Beschäftigung mit KI eingegangen und einige der Aspekte der Geschichten und Grafiken genannt, Fragen zum Thema aufgeworfen und versichert, dass nur Menschen an der Ausgabe beteiligt waren. Ein wenig schade finde ich, dass das Magazin so wenig Platz für den Nachruf eines Autors hat, der doch lange mit dem Magazin verbunden war.

Auch wenn ich Stanislaw Lem als genialen Schriftsteller sehe und mich über die Zitate und sein Bild freue, wundert es mich, dass Zitate als Lyrik bezeichnet werden. Außerdem hat es nichts mit dem Thema KI zu tun. Also schaue ich ins Inhaltsverzeichnis, und da steht unter Lyrik auch das Zitat von Schiller, ein Zitat von Aiki Mira und eines von Johann Wilhelm Hey. Das einzige Gedicht, was in die Spalte Lyrik passt, ist »Mondnacht« von Eichendorff, aber auch das hat nichts mit KI zu tun, so schön, wie es ist. Sollte man da nicht mal unter unseren heutigen Künstlern schauen? Ich kann mir nicht vorstellen, dass es keine Lyrik gibt, die zum Thema passt.

Der Comic von Kostas Koufogiorgos ist nett gestaltet und fasst in zwei Bildern die meisten Geschichten über KIs zusammen.

Der Comic »Steine« von Volker Dornemann ist eine niedliche Parallele zu der Sicht der Menschen auf kleinere Wesen.

»Citywatch« von Krimalkin und Tobias Reckermann zeigt eine zukünftige Stadt, die noch zugebauter, noch verwirrender, noch voller ist als in der Gegenwart. Die sehr detailreichen Zeichnungen lassen diese Verwirrung und den Wunsch, sich da schnell wieder zu entfernen, nachvollziehen. So passt für mich der Text sehr gut zu den Zeichnungen.

Die Kürzest-Geschichte »Flat Earth« von Volker Dornemann handelt von Menschen, die die Erde immer noch als flach ansehen und in ihrer einseitigen Orientierung in eine Baugrube fallen. Diese Geschichte hat als Hintergrund eine Illustration von Alexander Rommel. Leider beides nicht sehr originell.

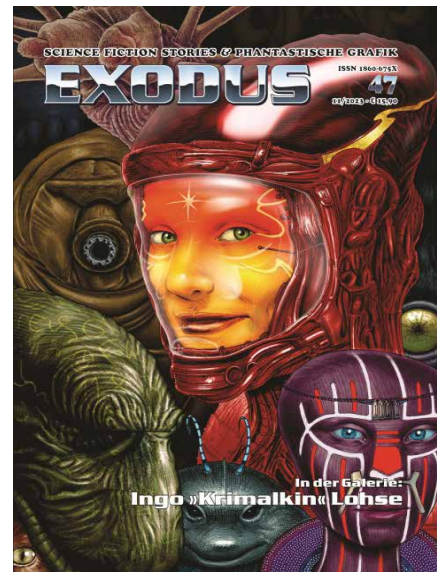
»Die Frau in der Wand« von Michael Schneidberg: Zunächst wird in der Geschichte für mich das Augenmerk auf den Umgang mit den Krebsen gelegt. Es scheint, als ob sich die Frau, deren Stimme der Protagonist hört, um die Krebse sorgt. Die Frage hat mich als Leser auch sofort beschäftigt. Aber darum geht es gar nicht. Die Stimme kommt mehr und mehr in den Mittelpunkt und wird auch für den Protagonisten zum Mittelpunkt seines Lebens, zunächst als Rätsel, dann als Partnerin in der Einsamkeit. Aber er will wissen und versucht, das Rätsel zu lösen. Sein Entschluss am Ende ist für mich unverständlich. Was hat er zu verlieren und wovor hat er Angst?

Die Illustration von Dirk Berger ist so offen wie die Geschichte. Der Protagonist als Ruhepol in einer chaotischen, verschwimmenden Umgebung scheint entweder zu meditieren, sich aus der Umgebung heraus zu denken, oder Kopfschmerzen zu haben. Alles ist möglich.

»Mach hin!« von Hans Jürgen Kugler: Ein Raser lebt nun im Rollstuhl und bekommt nicht mehr viel mit um sich herum. Nach seinem Unfall soll er »Glück« gehabt und überlebt haben. Die meisten Raser würden das wohl nicht als Glück bezeichnen. Dafür gönnt man ihm dann die Raserrei virtuell. Ich bin mir nicht sicher, ob so eine Geschichte Raser wirklich davon abhalten würde, den Rausch zu spüren. Die Illustration von Mario Franke finde ich beeindruckender als die Geschichte.

»Trauergeschäfte« von Yvonne Tunnat: Wieder eine sehr emotionale Geschichte der Autorin. Beide Frauen erhalten durch das Gespräch Authentizität. Viele kleine Dinge offenbaren die inneren Zustände beider, die in dieser kurzen Zeit ständiger Veränderung unterliegen.

Es scheint hier nicht um Profit um jeden Preis zu gehen, ich hatte als Leser das Gefühl, dass es wirklich darum geht, die ers-



te Zeit der Trauer bewältigen zu können. Vielleicht, weil es zu plötzlich kommt, man noch etwas tun, etwas sagen wollte.

Kann aber ein Kunstprodukt wirklich einen Menschen ersetzen? Ich kann mir das nicht vorstellen. Noch dazu, wenn dieser Ersatz keine eigene Agenda hat, denn dann ist keine Entwicklung der Person möglich.

Ja, es kann sein, dass man nicht loslassen will, aber macht es den Gedanken schlechter? Ist es nicht mit allem so, dass die Quantität den Unterschied zwischen hilfreich und tödlich ausmacht?

Die Illustration von Mario Franke zeigt einen kaufbaren Ersatz für den Verstorbenen in einer umgebenden Wolke aus Trauer.

»Stulpa« von Wolf Welling: Wenn diese Geschichte Humor enthalten soll, so ist es nicht meiner. Die Dialoge zwischen Stein und Kerner wirken gezwungen und absolut unrealistisch. Somit zieht sich die Geschichte zäh dahin. Das wird etwas besser, als die Stulpa selbst in der Geschichte einen Platz bekommt und der Prozess der Schöpfung gezeigt wird. Der Schluss ist dann leider wieder nicht sehr originell.

Die Illustration von Jan Hoffmann zeigt den »Schöpfer« und sein »Geschöpf«. Es ist sehr gut gelungen, durch Haltung und Mimik zu zeigen, wie sich hier die Positionen gedreht haben.

»Der Garten« von Victor Boden: Auf einem sehr unwirtlichen Planeten haben die Menschen versucht, sich anzusiedeln, eigentlich nur als Zwischenstation, aber

kein weiteres Schiff ist gekommen. Die Kreativität und der Überlebenswille der Menschen hat lange das Leben möglich gemacht. Die menschliche Neugier führt dazu, dass trotz der Entscheidung, mysteriöse Aliensteine nicht anzurühren, bis man in der Lage ist, sie richtig zu erforschen, Stücke abgebrochen werden. Schneller, als man forschen kann, wirken die Stücke als Schmuck. Immer mehr beeinflussen die Schmuckstücke die Menschen bis dahin, dass sie sich Linsen aus den Steinen auf die Augen legen und diese mit den Augen verschmelzen. Ein religiöser Wahn treibt einen großen Teil der Gemeinschaft in die totale Apathie. Die Gesellschaft will zunächst alle erhalten, aber die Lebensmittelvorräte sind begrenzt. Schließlich beschließen die noch nicht Süchtigen, die Aliensteine zu sprengen, um die anderen aufzuwecken, obwohl ihnen klar ist, dass sie vernichten, was sie nicht verstehen. Das Wecken gelingt, aber die Reaktion ist unerwartet.

Eigentlich ist die Geschichte offen, was die Aliensteine betrifft und woher die Visionen kommen, ob diese nicht eine bewusste Kontaktaufnahme waren. Allerdings schließt der letzte Satz für mich die Geschichte sehr deutlich ab. Mir hat dieser Schluss sehr gut gefallen.

Eine Geschichte, die nach moralischen Prinzipien und deren Grenzen fragt. Die zeigt, wie die Flucht in religiösen Wahn alles überschreibt.

Der Autor hat seine Geschichte mit drei Bildern selbst illustriert, einmal den Weg auf dem unwirtlichen, kalten Planeten, die Astronauten vor den Aliensteinen und die Augen mit den Linsen aus Splintern dieser Steine.

»Irgendwann, vielleicht« von Norbert Stöbe: Als ich diese Geschichte zu lesen begann, war die erste Reaktion, sauer auf die Lehrerin zu sein. Da schreibt ein Junge so phantasievoll, und sie versteht es nicht und lehnt es als »Thema verfehlt« ab. Er schrieb von der Erde und den Menschen, die dort von den Ameisen in Zoos gehalten werden, und die Lehrerin fragt, wieso er meint, sie würden in einem Zoo leben. Leider antwortet der Junge darauf auch nicht, seiner Geschichte entsprechend, ist er so eingeschüchtert? Aber es ist die

Überleitung zu der Frage, wer die Glom sind, mit denen bisher noch kein Kontakt zustande gekommen ist. Aber die Glom haben einen Weg gefunden, mit dem zu kommunizieren, der sie gequält hat und diesen verändert.

Der Schluss ist für mich nicht glaubwürdig. Der so sensible Junge ist der Veränderung des anderen gegenüber so unsensibel? Andererseits ist der veränderte Junge nun ein Bindeglied zu den Glom, die ihm anscheinend verziehen haben und sein »irgendwann vielleicht«, nimmt man ihm absolut ab. Es ist ein guter Gedanke, den man aus der Geschichte mitnimmt.

Die illustrierende Grafik von Lothar Bauer ist zwar ein schönes Bild, passt für mich aber nicht. Nicht nur, dass der Pilz im Vordergrund so etwas wie ein Gesicht hat, welches laut Geschichte nicht existiert, sondern auch die eher wald-ähnliche Ansicht der Pilze und deren Größe passt nicht dazu, dass ein Kind sie reihenweise ummählt.

»Die Kugel (Wasauchimmer)« von Corinna Griesbach: Ich weiß nicht, ob ich die Geschichte verstanden habe. Es liest sich als Satire auf die Panikmacher, die UFO-Jünger. Die immer mit der Zerstörung der Erde durch Aliens rechnen. Vielleicht auch auf die Art, wie Nachrichten verbreitet werden, indem so getan wird, als ob Panik verhindert werden sollte, aber der Tenor des Textes Panik auslöst. Was aber bedeutet in diesem Zusammenhang der Dialog am Ende? War es Ziel der Aliens, Panik zu verbreiten?

Mario Franke stellt der Panik ein sehr ruhiges Bild entgegen. Gewollt? (Allerdings macht es den Dialog am Ende der Geschichte für mich noch unverständlicher. Ich hatte angenommen, dass sie als Kugeln abfliegen.)

»Die Patientin« von Toni Frey: Die Protagonistin lebt in ständiger Angst, vom Nichts verschlungen zu werden und wird deshalb in einer Klinik behandelt. In ihrer Gesellschaft sind Krankheiten besiegt und das Leben weit verlängert. Aber es gibt den Tod. Sie sieht ihn zunächst als Nichts, als ein Schwarzes Loch, welches ihren Planeten einsaugt. Versöhnt sich aber doch mit ihm, sieht seine Notwendigkeit, ja schließlich auch seine erlösende Funktion und wird in der Geschichte zu seiner Schöpferin.

Für mich eine Geschichte, die sich mit dem Verhältnis zum Tod beschäftigt. Mit der Angst, die viele Menschen davor haben und teilweise diese Angst ihr Leben überschattet. Ich finde sie in schönen Bildern erzählt, auch wenn sie etwas lang ist.

Eine lange Geschichte bekommt auch mehr Illustrationen. So konnte Robert Straumann in drei Bildern die Entwicklung der Geschichte zeigen. Die schwarze Silhouette eines kleinen Mädchenkopfes steht vor dem Bild mit einem schwarzen Auge, welches die schöne leuchtende Welt bedroht. In der zweiten Graphik ist die schwarze Silhouette der nun erwachsenen Frau zu sehen vor einem Bild, das einen bunten, chaotischen Strudel zeigt. Schließlich im dritten Bild ist die Angst verschwunden, der Kopf der Frau ist hell, und das Bild ist ein zartes Blau, in dem sich die Form eines Planeten andeutet.

»Gondwana Skyway« von Dieter Korger: Marty und Charly haben eine Fracht über den Skyway zu transportieren. Eigentlich ein ganz normaler Roadtrip. Doch einiges ist seltsam, Da ist Wasser, wo es nicht sein sollte, plötzlich hat Charlie seine Jacke an, die er eigentlich im Wagen gelassen hatte, und schließlich sollen sie jemanden mitnehmen, was eigentlich streng verboten ist. Eine nette Geschichte mit sympathischen Protagonisten, Rätseln und einer unerwarteten Auflösung. Leider gibt es dann eine Fortführung, die für mich unoriginell ist, auch wenn da ein wissenschaftlicher Hintergrund aufgezeigt wird. Ich hätte mir einen anderen Schluss gewünscht, zumal zwei Ausgänge eigentlich zur Wahl stehen.

Lothar Bauers Grafik vereinigt einige Elemente der Geschichte, für mich zu viele. Die Grafik wird durch rote Farben dominiert, obwohl doch eigentlich der Ozean dominieren sollte. Wasser spielt schließlich eine der Hauptrollen in der Geschichte.

»Sprich nicht mit der Katze« von Christian Endres: Eine pointierte Geschichte (auch wenn die Pointe vorhersehbar war). Man kann dem Psychiater keinen Vorwurf machen, selbst SF-Fans würden wohl nicht glauben, dass man mit Tieren sprechen kann. Nun, man könnte das natürlich überprüfen, aber ehrlich, würde einer von uns das machen?

Die Grafik von Detlef Clever ist schön gestaltet und zeigt die Schlusszene der Geschichte.

»Genesis Reloaded« von Peter Schatt-schneider: Zunächst habe ich die Geschichte des Mehran Akrimi Nasseri nachgelesen, weil sie tragisch zu sein scheint, aber in der Realität ist sie das wohl doch nicht. Also konnte ich mich ruhigen Gewissens auf den Humor der Geschichte einlassen.

KI-gesteuerte Gegenstände erwachen zum Leben, die Idee ist nicht neu, aber ich fand es gelungen, wie ein elektronischer Buchhalter alle organisiert und schließlich eine moderne Interpretation der Bibel nutzt, um aus dem Gebäude zu gelangen. Es hat Spaß gemacht, die Geschichte zu lesen. Es gibt viel zu wenig Humor in der SF.

Die Illustration von Dirk Berger zeigt die Erhöhung des Buchhalters zu einem Messias. Schön gemacht.

»Junimond« von Angelika Brox: Eine Geschichte mit vielen Anspielungen auf Musik und mit bewusst eingesetzten Klischees.

Der letzte Krieg hat begonnen, es wird alles untergehen. In dieser Situation flüchten die meisten Menschen in verschiedene gegensätzliche Richtungen, was die Unsinnigkeit dieser Flucht zeigt. Ein Mädchen hat eingesehen, dass alles vorbei ist. Sie verweilt, um die Zeit, die bleibt, noch zu genießen. Das versteht der gerade aus dem Gefängnis Kommende und bleibt bei ihr. Es ist vorbei.

Diese Ruhe, die die Einsicht in das Ende gewährt, zeigt die Illustration von Mario Franke. Ist es Zufall, dass der Protagonist auch Mario heißt?

Ein Highlight des EXODUS ist ja immer die Galerie. Diesmal von Ingo Lohse, genannt Krimalkin, vorgestellt durch ein Interview, geführt von René Moreau.

Der Leser kann erfahren, woher der Name Krimalkin kommt, welche Kunstrichtungen inspirierend wirkten und was zu erwarten ist. Ich fand besonders interessant, wie viele Stilrichtungen den Künstler beeinflussen. Die Galerie wird dominiert von »Ikonen« in unterschiedlichen Farbskalen und Beispiele für die im Interview genannten Einflüsse Asiens. Da ich Mela nicht kenne, kann ich leider die Bilder, die eine Geschichte erzählen sollten und die mir am besten gefallen, nicht voll erfassen.

Ich habe schon bessere Ausgaben dieses Magazins gelesen. Auch wenn die Geschichten thematisch und stilistisch sehr unterschiedlich sind und damit versucht wird, so viel Leser wie möglich zu erreichen, ist die Qualität eher durchschnittlich. Allerdings wäre es interessant, wie viele Geschichten denn angeboten werden. Hat die Redaktion wirklich Auswahl? Die Druckqualität des Heftes ist wieder super, nun sollte die Sprache die gleiche Beachtung finden. Schade ist der Umgang mit dem Begriff Lyrik. Da würde ich mir mehr Engagement wünschen.

STERNENSPLITTER 3

56 Seiten DIN A 5, Mittelheftung, Auflage: unbekannt. Kontakt: Thomas Hofmann, Kurt-Freund-Str. 18, 06130 Halle, E-Mail: phantastische.ansichten@web.de.

von Armin Möhle

Sehr, sehr sporadisch lässt Thomas seine STERNENSPLITTER erscheinen. Die vorangegangene Ausgabe erblickte vor mehr als zweieinhalb Jahren das Licht des Fandoms und der darüber hinausgehenden Welt ... In ihr beschäftigte sich Thomas mit den Autoren John Polidori (der die vermutlich erste moderne Vampir-Geschichte schrieb und Leibarzt des Dichters Lord Byron war) und Arnolt Bronnen (einem Opportunisten, der sich zunächst den Nazis anordnete, dann dem Widerstand zuwandte und spä-

ter in der DDR lebte und schrieb, bis seine Karriere nach dem Tod seines Fürsprechers Bertholt Brecht endete).

In STERNENSPLITTER 3 widmet sich Thomas »nur« einem Autoren, und zwar Franz Fühmann (1922 – 1984). Fühmann war wohl einer bedeutendsten Autoren der DDR, wandte sich ebenso wie Arnolt Bronnen zunächst dem Nationalsozialismus und nach dem Krieg dem Sozialismus zu, war jedoch weit davon entfernt, auch ein Opportunist zu sein ... Das Werk Franz Fühmanns ist umfangreich, aber es liegt natürlich nahe, dass sich Thomas in den neuen STERNENSPLITTERN mit den phantastischen Texten des Autors beschäftigt, so mit seiner Kurzgeschichtensammlung SAIÄNS-FIKTSCHEN (Hinstorff, 1981). Fühmann schätzte freilich die Science-Fiction nicht und hätte auch keine geschrieben, wie er im Vorwort der Sammlung erklärte. Seine Kurzgeschichten sind jedoch in der nahen Zukunft angesiedelt, und ihre Protagonisten bedienen sich futuristischer Technik und reflektieren die damaligen politischen Verhältnisse in der DDR. Ausführlich gehen Thomas und Peter Schünemann auf die Storys ein.

Nicht genauso umfangreich, aber ebenso fundiert beschäftigt sich Thomas mit dem Band MARSYAS (Reclam, 1993), in dem mythologische Kurzgeschichten Fühmanns zusammengefasst sind, die an Deutlichkeit nichts zu wünschen lassen, sowohl was drastische Szenen als auch politische Aussagen angeht. Thomas befasst sich auch mit dem



Band UNTER DEN PARANYA. TRAUM-ERZÄHLUNGEN UND -NOTATE (Hinstorff, 1988), aber das ist ausdrücklich keine Rezension, denn an einer Kurzgeschichte scheitert er ... In den Texten wird deutlich, wie sehr sich Fühmann im Laufe seines Lebens von der Parteilinie distanzierte.

Thomas hat auch zahlreiche Grafiken aus seiner Feder in die STERNENSPLITTER 3 aufgenommen. Zum einen die »Galerie der ursprünglichen Alternativen«, also Coverentwürfe und Illustrationen, die er in zwei Variationen präsentiert (Ursprungsentwürfe und die tatsächlich abgedruckten Versionen). Zum anderen Bilder, die von UNTER DEN PARANYA inspiriert sind. Dass er zuvor behauptete, zumindest an einer Kurzgeschichte des Bandes gescheitert zu sein, erweist sich hier eher als höfliches Unterstatement.

Neben Peter Schünemann haben sich auch Katharina Möbius und Volker Adam an STERNENSPLITTER 3 beteiligt. Ihren literarischen Beiträgen lässt sich eine gewisse inhaltliche Nähe zu den (phantastischen) Texten Franz Fühmanns nicht absprechen. Katharina Möbius präsentiert ein Gedicht als »Fundstück« und gibt einen Ausblick auf seine Wiedergabe und Rezeption in der nahen und nicht mehr ganz so nahen Zukunft. Volker Adam beschreibt »Eine denkwürdige Geburtstagsfeier oder warum sich manche Wappen ändern«, die sich im spätmittelalterlichen (!) Magdeburg abspielt. Eine paar Adelsöhne – nicht nur die »phantastischen Vier« – führen vor dem Kaiser und seiner Gefolgschaft ein Stück auf, das diese völlig überfordert. Und zu den entsprechenden Reaktionen führt. Eine ironische Story, die auch in anderen Epochen und zu anderen Gelegenheiten spielen könnte.

Eine »im NEUEN STERN unterschlagene Buchempfehlung« hält Thomas noch parat, nämlich über das Sachbuch VER-SUNKENE KONTINENTE von L. Sprague de Camp, erschienen 1975 im Heyne Verlag, heute nur noch antiquarisch zu Phantasiepreisen erhältlich.

Thomas gelingt es gut, den (Genre-)Leserinnen und Lesern, denen das Heft eine Erweiterung ihres literarischen Horizonts anbietet, sein Faible für die phantastischen Texte Franz Fühmanns zu vermitteln.

!TIME MACHINE 8

68 Seiten DIN A 4, Mittelheftung, Auflage: unbekannt. Kontakt: Wurdack Verlag, Ernst Wurdack, Goethestr. 18, 93152 Nittendorf, E-Mail: info@wurdackverlag.de. Internet: www.wurdackverlag.de.

von Sabine Seyfarth

Endlich sehen wir es ein – Wir brauchen Utopien.

Als ich die !TIME MACHINE öffnete hatte ich gleich mehrere Gründe, sie unbedingt zu lesen. Zunächst geht es um Utopien, das macht mich optimistisch und ist mein Thema.

Das Editorial ist mal eines, wie ich es mir vorstelle, es geht wirklich auf die Ausgabe ein. Ein kleines zusätzliches Bonbon, das Conbuch zum ElsterCon wird erwähnt. Schließlich sehe ich, dass die Illustrationen Thomas Hofmann geliefert hat. Auch das ist eine Motivation. Gleich auf der ersten Seite, ein typisches Bild dieses Grafikers. Alien und Mensch scheinen die Reittiere getauscht zu haben. Im Inhaltsverzeichnis stoße ich auf Werner Zillig, den ich auf einem ElsterCon kennengelernt und lange nichts mehr von ihm gelesen hatte, sowie auf Heiner Rank, einen DDR-Autor, dessen Buch bleibenden Eindruck bei mir hinterlassen hat. Da steigt die Spannung sehr.

Die erste SF-Perle wird von Christian Hoffmann vorgestellt. Ein Bildband von John Freeman herausgegeben, »Sci-Fi Art Now«. Sicher sehr interessant für Leser, die sich auch für die bildnerische Darstellung interessieren. Unter sieben verschiedenen Themen sind unterschiedlichste Stile vereinigt und jeweils mit Kurzkommentaren versehen.

Darunter wird D9E vorgestellt und da ist gleich ein Cover, das in kurzer Zeit zweimal genutzt wurde. Wie würde das wohl in einem Bildband aussehen?

Es schließt sich ein Artikel zu Tieren in der SF an, »Es krecht und fleucht – Tiere in der Science Fiction« geschrieben von Christian Hoffmann. Der Autor beginnt mit der Frage, was eigentlich ein Tier ist. Ein guter Ansatz, gerade wenn wir in der SF sind, wo vernunftbegabte Wesen in Tierge-

stalt relativ normal sind. Ein spannendes Gebiet also, und nicht einfach. Er verwendet die Definition aus Wikipedia, die sehr verkürzt ist und nach der geschlussfolgert werden muss, dass außerirdische Wesen keine Tiere sein können, da sie an den gemeinsamen Ursprung gebunden sind. Also verwirft der Autor diesen Ansatz, was ich sehr schade finde. Im Biologie-Lexikon steht das ein wenig anders, aber auch wesentlich umfangreicher.

In seinen einführenden Worten geht Christian Hoffmann auf die Möglichkeiten ein, die tierische Protagonisten bieten, von der Satire bis zur emotionalen Verstärkung. Er stellt die Frage. Ob Tiere eine Persönlichkeit haben. Auch hier wäre es angedacht gewesen zu definieren, was unter Persönlichkeit verstanden wird. Das tut der Autor leider nicht. Stattdessen führt er drei Beispiele an, in denen es um die Frage geht, ob Tiere ein Bewusstsein, einen Intellekt haben. Die vorher aufgeworfene Frage beantwortet er nicht, weil er nach seiner Aussage mit dem, was er geschrieben hat, schon einen Eindruck beim Leser erweckte, »welche Schwierigkeiten es bereiten könnte, nichtmenschliche Lebewesen nach menschlichen Kriterien beurteilen zu wollen.« (Seite 6)

Weiter geht es mit der Frage, ob Tiere mit Persönlichkeit noch Tiere sind. Auch diese Frage wird gestellt, aber nicht beantwortet. Stattdessen wird ein Beispiel dafür gebracht, dass die Tiere nicht die gleichen Rechte haben wie mit Intelligenz und Bewusstsein ausgestattete Wesen.

Nach diesen Vorbemerkungen heißt der Autor den Leser Willkommen im Tierpark Galactica, in dem es drei Biotope gibt: Terra-Biotop – irdische Tiere, Space Biotop – außerirdische Tiere, Fabel-Biotop – unirdische Tiere. Eine schöne Idee, auf diese Weise durch die SF-Literatur und die Tiere darin zu führen. Immer wieder blitzt das durch, und an diesen Stellen wirkt der Text auch locker und entwickelt Humor. Leider ist es nicht konsequent durchgezogen worden.

Es ist eine sehr umfangreiche Sichtung entsprechender Romane, so dass sicher unter den über 50 Romanen aus der »Bibliothek des Tierparks Galactica« für den einen oder anderen Leser ein Buchtipp dabei ist, sei es auch nur für ein Wiederentdecken.

Passend zum Thema wird die Tierpark-Perle vorgestellt: »Spuren der Sterne« von Ute Wilhelmsen und Till Mundzeck, ein Sachbuch, in dem es nicht nur um die Entstehung der Tierwelt auf der Erde geht, sondern auch um Spekulationen über mögliche außerirdische Wesen.

Die nächste SF-Perle hat mich besonders angesprochen, denn sie stellt einen Roman aus der DDR vor, den ich natürlich in meiner Studienzeit gelesen habe und der mir als besonders im Gedächtnis geblieben ist: »Die Ohnmacht der Allmächtigen« von Heiner Rank, schon 1973 erschienen. Es geht um paradiesische Zustände und eine KI. Sicher ein Grund, dieses Buch wieder oder überhaupt zu lesen. Eine gute Empfehlung.

Der nächste Text ist der zweite Teil eines in der zweiten Ausgabe des Magazins erschienenen Artikels »Religion und Science Fiction«. Die Fortsetzung (ebenfalls von Hans Frey) hat den Titel »Mythos und Science Fiction: Die Welt im 3. Jahrtausend – Hilft eine neue große Erzählung bei der seelischen Weiterentwicklung des Menschen?«

Dieser Artikel hat mich schon begeistert, denn seit ich im Fanbereich bin, werde ich belächelt mit meinem ständigen Nachfragen nach Utopien. Die Verantwortung von Philosophen und SF-Autoren für die Entwicklung der Gesellschaft wurde nicht geglaubt, und viele Autoren meinten, Utopien seien langweilig. Nun ist wohl endlich die Zeit, wo dieses Denken sich ändert. Die Menschen brauchen Träume, brauchen Ziele, nach denen sie streben können und die ihr Handeln motivieren. Mit der Technik hat das schon gut geklappt. Was aber soll motivieren, wenn dauernd behauptet wird, es sei schon nach zwölf und dies sich in Dystopien widerspiegelt. Aber was meint der Autor mit der Notwendigkeit, eine neue Mythologie zu schaffen?

Zunächst behauptet er: »Was der uns bisher geläufige »Religionsmarkt« zu bieten hat, ist nicht nur hoffnungslos antiquiert, sondern in grundlegenden Teilen sogar kontraproduktiv (und damit gefährlich), weil er in der Regel Verhaltensmuster vorgibt, die in falsches, d. h. in humanen Lösungen widersprechendes Denken, Fühlen und Verhalten münden.« (Seite 16)

Ich bin auch Atheistin, aber ich kann diese Behauptung nicht akzeptieren. Ja, es

gibt Pervertierungen von Religionen, aber liegt das an der Religion oder an der Ausnutzung dieser für Machtbestrebungen. Da ich einige Freunde habe, die Theologen sind oder sehr gläubige Menschen, kann ich diese Theorie nicht bestätigen. Die ethischen Ansprüche an sich sehe ich völlig zeitlos. Vielleicht wäre es wirklich interessant, darüber zu diskutieren.

Der Autor hat allerdings sehr wohl verstanden, dass »Hedonismus und die damit verbundene egozentrische Vereinzelung des Menschen auf Dauer nicht als Lebensinhalte eignen.« Also brauchen Menschen Mythen. Ausgehend beschäftigt sich der Autor mit dem Begriff Mythos und seiner Entwicklung. Er untersucht auch moderne Mythen. Dabei gefiel mir besonders der »Mythos des Autos«

Anschließend untersucht Hans Frey den »Sense of Wonder« und seine Bedeutung in der SF. Dabei beleuchtet er verschiedene Aspekte dieses speziellen Parts der SF. Ich kann seine Sicht gut verstehen, wenn er schreibt »Alle Wunder sind von dieser Welt« und uns staunen lässt über die uns umgebende Welt, deren Schönheit und Wunder. Wobei ich auch hier nicht der Meinung bin, dass die Menschen durch die übernatürlichen Wunder den Blick für die diesseitigen verlieren und ein falsches Verständnis für Wunder entstünde. Sprechen nicht gerade Gläubige vom Wunder der Schöpfung? Ich sehe da keinen Widerspruch. Hans Frey verweist auf das »Wunderbare in Wissenschaft und Technik«. Er stellt fest, dass diese Gebiete uns die Wunder präsentieren, weil wir die moderne Technik nicht vollends verstehen. Unter der Überschrift »Verstehen wir, was wir können?« erwähnt der Autor nebenbei, dass die Gesellschaft sich zunehmend in »Wissende« und »Unwissende« spaltet. Wesentlich sieht er aber, dass wir »leidlich die phänomenologische (= erscheinungsmäßige) Ebene von Energie, Materie, Zeit und Raum (erfassen), eine Einsicht in die ontologische Ebene bleibt uns jedoch versagt...« (Seite 21) Schließlich bildet das »Unerhörte Erlebnis« einen Aspekt des Sense of Wonder, und der Autor kommt dann wieder auf den Aspekt des Mythos zurück. Er meint, dass »offene Mythen den geschlossenen Glaubenssystemen« entge-

gengestellt werden sollten. Dabei versteht er unter offenen Mythen, dass »immer dann, wenn der Mensch über Ursprung, Sinn und Ziel des Universums, des Lebens, der Menschheit, des eigenen Ichs, die Gesellschaft in der er lebt, usw. nachdenkt, wird der Mythos als erzählte, überindividuelle ... Wirklichkeit zur legitimen Form des sprachlich-gedanklichen Umgangs mit der Welt.« (Seite 22)

Ein weiterer Punkt ist »Metaphorische Poesie – das Wunder der Sprache«. Dabei geht er auf die vielen Sprachschöpfungen ein, die die SF gebracht hat. Der Leser erfährt das erste Mal in diesem Artikel, was »Sense-of-Wonder-Mythen« sind: »mehr als Glauben, aber weniger als Wissen. Sie sind ein durch Indizien der Wirklichkeit begründetes Ahnen« (Seite 22)

Dann beschäftigt sich Hans Frey mit der »Teilhabe des tätigen Menschen am Universum« und der Spur zum kosmischen Bewusstsein«. Dabei zählt er die Fragen auf, die die Menschen sich stellen, und behauptet, dass »die Antwortmöglichkeiten, um die sich gerade die Religionen mit durchweg unzulänglichen Antworten drehen, ...depressiv machen (können).« (Seite 23) Das ist eine Behauptung, die ich gar nicht verstehe. Gerade religiöse Menschen haben uns Atheisten voraus, a priori einen Sinn des Lebens zu haben. Schließlich fasst der Autor zusammen: »Der Sense of Wonder ist ... das bestimmende Lebens- und Weltgefühl des kosmischen Bewusstseins.« (S. 23) Auf die Frage, ob »der Schrecken die andere Seite des Sense of Wonder« ist, findet Hans Frey eine schöne Aussage: »Ein Gefühl bleibt wahr, auch wenn es andere, sogar gegensätzliche gibt. Freude hört nicht deshalb auf zu existieren, weil es Trauer gibt und Liebe bleibt ein Gefühl unglaublicher Größe und Schönheit, auch wenn neben ihr der tiefste Hass regiert.« (Seite 23)

Nun geht es darum, was der »Sense of Wonder bewirken« kann. »Es geht ... nicht darum das Universum zu erobern, sondern es zu erforschen.« (Seite 24) So betrachtet er im Folgenden die notwendigen Wandlungen im Bewusstsein. Dabei geht es um die Globalisierung und im Gegensatz dazu die immer stärkere Differenzierung in immer kleinere Gruppen, die unterschiedliche

Sicht auf Haben und Sein, zunehmende Akzeptanz unterschiedlicher Sexualität, eine Politik, die die Entwicklung der Menschheit in ihr Interesse nimmt, die Zusammenführung von Wissenschaft und Kunst. »Ziel einer Ethik des kosmischen Bewusstseins wäre es, die Energien des Menschen auf das gute gelebte Sein und auf die sanfte Aneignung der Welt durch die Suche nach Erkenntnis zu richten.« (Seite 25)

Die zweite Gruppe, die meiner Meinung nach verantwortlich ist für die soziale Entwicklung der Gesellschaft, sind die Philosophen. Dies sieht auch Hans Frey so, deshalb steht sein dritter Abschnitt unter der Überschrift: »Philosophen der SF«.

Dabei kommt er an Marx nicht vorbei, meint aber, dieser wäre von einer naturnotwendig kommenden herrschaftsfreien Gesellschaft ausgegangen. Das ist nicht richtig, warum sonst hätte Marx die Arbeiterklasse zum Kampf aufgerufen? Ja, Marx geht davon aus, dass die zunehmende Industrialisierung dazu führen wird, dass die ursprüngliche Arbeitsteilung zwischen Mann und Frau aufgehoben und die Grundlagen geschaffen werden, eine neue Gesellschaft zu bilden, allerdings nur durch aktives Handeln, anderenfalls geht die Menschheit in ihren Untergang (eine Weggabelung, die wir gerade erleben). Wenn man im Zusammenhang mit Marx die Begriffe Sozialismus und Kommunismus verwendet, sollte man sehen, wofür sie damals standen und dass sie nichts mit dem Begriff zu tun haben, den Lenin geprägt hat als Zwischengesellschaft zum Kommunismus. Da dies sehr oft passiert, hier ein Zitat aus dem Vorwort zum kommunistischen Manifest von 1890: »Unter Sozialisten verstand man 1847 zweierlei Art von Leuten. Einerseits die Anhänger der verschiedenen utopischen Systeme, speziell die Owenisten in England und die Fourieristen in Frankreich, die beide schon damals zu bloßen, allmählich aussterbenden Sekten zusammengeschrumpft waren. Andererseits die mannigfaltigsten sozialen Quacksalber, die mit ihren verschiedenen Allerweltheilmitteln und mit jeder Art von Flickarbeit die gesellschaftlichen Missstände beseitigen wollten, ohne dem Kapital und dem Profit im geringsten wehe zu tun. In beiden Fällen: Leute, die außerhalb

der Arbeiterbewegung standen und die vielmehr Unterstützung suchten bei den »gebildeten« Klassen. Derjenige Teil der Arbeiter dagegen, der, von der Unzulänglichkeit bloßer politischer Umwälzungen überzeugt, eine gründliche Umgestaltung der Gesellschaft forderte, der Teil nannte sich damals kommunistisch.« (Ausgewählte Werke in sechs Bänden, Dietz Verlag Berlin 1985, Band I, Seite 405)

Hans Frey geht ausführlich auf Ernst Bloch (»Das Prinzip Hoffnung«) und Hans Jonas (»Das Prinzip Verantwortung«) ein. Er stellt die Frage, was wir von diesen beiden lernen können und dann kommt er unter der Überschrift »In schwindelerregenden Höhen: Supertechnik und Sternengötter« dazu, dass der Gottesbegriff neu zu denken ist. Die modernen Philosophen eint seiner Meinung nach, »ein neues Bewusstsein über das Hier und Jetzt. Und der Zusammenhang, der sie bewegt, ist die Frage nach der Natur des Menschen und seinen Entwicklungsmöglichkeiten.« (Seite 29)

Schließlich geht es um das Vorbild bei der Erschaffung einer neuen Mythologie – die Antike und ihre Götterwelt. In seiner Sicht zeichnet sich die Antike durch ihre Toleranz und »Einheit in der Vielfalt« aus, im Gegensatz zu der Ausschließlichkeit der monotheistischen Religionen. Im Abschnitt »Absage an einen totalitären Gott« meint er, dass ein Gott, der keine anderen Götter neben sich duldet auch keine freien Individuen duldet. Ich weiß nicht, ob das eine valide Schluss-

folgerung ist. So sieht er auch das Christentum mit einem menschenfeindlichen Zug behaftet. Im Gegensatz dazu sieht er die altgriechische Religion im Prinzip als »erkenntnisorientierte, auf Welt und Mensch ausgerichtete Identitätsreligion, die dem Menschen helfen will, seinen Platz in Raum und Zeit zu finden.« (Seite 32)

Schließlich fasst der Autor seinen Artikel zusammen unter der Überschrift »Die größte Erfindung aller Zeiten«. Dabei ist der erste Punkt: »Mit der Utopie hat der Mensch ein geistiges Werkzeug in der Hand, um schöpferische soziale Phantasie zu entfalten. Gerade sie wird dringend gebraucht.« (Seite 33)

Nach dem Lesen des Artikels habe ich mich gefragt, was versteht Hans Frey wohl unter einer neuen Mythologie? Eine Art neuer Bibel? Ich weiß nicht, ob es das sein soll.

»Mythologie des Autos« ist ein Beispiel für die Möglichkeiten der SF, dies durch neue zu ersetzen. Diese Art, Mythen zu brechen finde ich sehr notwendig. Für mich ist das Auto ein Transportmittel, eine Notwendigkeit, für ein paar meiner Familienmitglieder ist es Freiheit, und mein Sohn definierte sich sogar durch sein Auto. Das Auto ist eine Sackgasse, egal ob Diesel, Benziner oder E-Auto. Es gab schon mal einen Mythos der Deutschen Reichsbahn, als ein bequemes pünktliches Verkehrsmittel. Dieses wieder aufleben zu lassen ist mit der Deutschen Bahn zurzeit allerdings schwierig. Aber da ist ja noch die Zukunft ...

Hans Frey hat uns mit diesem Artikel ein umfangreiches Plädoyer für die SF im allgemeinen und für die Utopie im besonderen hinterlassen. Vielen Dank dafür.

Er selbst schreibt, dass sein Essay ein Diskussionsbeitrag zum »Projekt Zeitenwende – Kongress der Utopien« darstellt. Ich fände es toll, wenn vielleicht auch in dieser Zeitschrift darüber diskutiert würde. Das wäre eine Ausnahme, aber vielleicht ein guter Anfang und sicher in seinem Sinne.

Treffend schließt sich die Darstellung des Projektes »Zeitenwende – Kongress der Utopien« an. Ein tolles Projekt! Dabei soll über zwei Jahre hinweg von 2023 bis 2025 ein Netzwerk geschaffen werden, welches sich auf verschiedenen Gebieten für die Utopien einsetzt.



»Wir brauchen Utopien, die uns Perspektiven, Motivation und Handlungsmöglichkeiten geben.« (aus der Präambel, Seite 37). Abgedruckt ist die Idee, der Planungsrahmen und die Programmentwicklung sowie die Mitwirkenden. Mich wundert nur, dass diese Unterlagen im Januar 2024 abgedruckt werden. Warum so spät?

Zwischen den beiden Beiträgen wird als Utopische SF-Perle auf Werner Zilligs Roman »Die Parzelle« aufmerksam gemacht. Neu aufgelegt von p.machinery, Winnert 2023.

»Pantopia« von Theresa Hannig ist eine weitere Utopische SF-Perle nach dem Beitrag des Projektes, in welchem sie selbst mitarbeitet, vorgestellt von Christian Hoffmann.

Auch zum Thema passend eine Chronologie von STAR TREK. Sehr gut geschrieben und super zusammengestellt. Ich habe mit der Liste des Autors mit verglichen und musste feststellen, ich bin kein Trekkie, da fehlt mir zu viel. Aber es ist schon interessant, wie Udo Klotz sich mittels Abhaken von einzelnen Eigenschaften als Nerd bekennen muss. Ich danke besonders, da ich aufgehört hatte, die Filme zu sehen, als Picard mit einer riesigen Waffe loszog. Die Serie dazu haben wir auch aufgehört zu schauen, weil sie einfach zu konstruiert war. Allerdings soll es noch mal bessere gegeben haben, und so werde ich mal die Mediatheken durchsehen, wo ich von den genannten Serien welche schauen kann, denn gern gesehen habe ich sie immer.

Christian Hoffmann stellt »Die Sirenen des Titan« von Kurt Vonnegut als SF-Perle vor. Thomas Harbach geht sehr umfangreich auf eine SF-Perle ein, die ein Jugendlicher geschrieben hat. Jak Langs »Mein Freund vom anderen Stern« wurde aufwendig neu veröffentlicht von Dieter Reeken, Lüneburg 2023.

Die Ausgabe wird fortgesetzt mit der »Science Fiction History – Was in der phantastischen Literatur vor 100, 75, 50 und 25 Jahren geschah«.

Zwei weitere SF-Perlen schließen die Ausgabe ab. Udo Klotz stellt »Der elektrische Engel« von Sven Haupt vor, und Michael Wehren hat sich »Das Ende der Schwere« von George Alec Effinger vorgenommen.

Eine runde, thematisch aktuelle Ausgabe dieses Magazins. Da dies mein erstes Zusammentreffen mit !TIME MACHINE ist, kann ich nicht vergleichen, ob diese Ausgabe besser oder schlechter ist als die vorhergehenden, aber ich bin vom Thema und der Umsetzung begeistert. Eine Frage hätte ich noch: ich habe nur eine Illustration von Thomas Hoffmann gefunden, aber es stand auf der ersten Seite eine Pluralform, habe ich was übersehen?

Ich bin gespannt auf die nächste Ausgabe!

REISSWOLF 31

44 Seiten DIN A 5, PDF, ISSN 2942-1837, ISBN: 978-95765-362-8, Download: www.reisswolf-magazin.de/edits/R.W31komplett.pdf. Kontakt: p.machinery, Michael Haitel, Norderweg 31, 25887 Winnert, michael@haitel.de. Internet: www.reisswolf-magazin.de.

von Clemens Nissen

Michael Haitel war lange Jahre Chefredakteur der ANDROMEDA NACHRICHTEN und hat dann wegen vorstandsinterner Konflikte sein Amt und die Mitgliedschaft im Verein niedergelegt. Aber ganz ohne fanatische Publikationen herauszugeben, mag er wohl nicht sein. Mit dem REISSWOLF 31 aus November 2023 führt er ein Rezensionsmagazin von Ünver Hornung und Hans Tilp fort, das im September 1989 eingestellt worden ist. Der Zwist mit dem SFCD e. V. trägt offenbar jetzt mildere Züge, denn auf der hinteren inneren Umschlagseite der ANDROMEDA NACHRICHTEN wirbt Michael für seine neuen REISSWÖLFE.

Seine erste Ausgabe, die Nr. 31, beginnt mit Hörbuchrezensionen von Karl E. Aulbach aus dem Horror-Genre zu PROFESSOR ZAMORRA, GRUSELKABINETT und GEISTERJÄGER JOHN SINCLAIR. Hörspiele zu Sherlock Holmes schließen sich an. Die Besprechungen sind kritisch und münden in durchwachsenen Einschätzungen.

Stephen Kings Roman »Holly«, vorgestellt und empfohlen von Marianne Labisch, leitet in den Romanbereich über.

Thomas Harbach schwärmt von »Amerika! Amerika!«, einem Nachruf diverser Autoren, der auch Kurzgeschichten enthält,

auf den am 3.12.2022 verstorbenen Westnautor und Verleger Dietmar Kuegler.

Zurück in die Schauerliteratur führt Carsten Kuhr mit der von Lars Dangel herausgegebenen Anthologie »Der Ring des Thoth und andere schaurige Kostbarkeiten«. Er attestiert den Geschichten aus vordemokratischer Zeit ein gehobenes Niveau und guten Unterhaltungswert. Thomas Harbach rezensiert dasselbe Buch noch ausführlicher und kommt zu dem Ergebnis, dass es sich um viel Qualität für wenig Geld handelt.

Sarah Lutter stellt die Kurzgeschichtensammlung »Brennende Labyrinth – 100 Miniaturen zwischen Mythos und Zukunft« von Friedhelm Schneidewind vor und sieht in ihr literarische Höchstleistungen auf verschiedenen, vornehmlich fantastischen, Gebieten.

»Die Zukunft im Blick« ist eine Hommage auf Rainer Erler zu dessen 90. Geburtstag, herausgegeben von Rainer Schorm und Jörg Weigand. Thomas Harbach setzt sich eingehend mit diesem Buch auseinander und empfiehlt es rundum.

Die Zeitreisenovelle »Der mehrfache Heldentod« von Josef Friedrich Ofner aus dem Jahre 1921 wurde anno 2023 von Lars Dangel neu herausgegeben und kommentiert. Der Sprung in eine andere Zeit gelingt darin jeweils mittels eines Mantels und eines Elixiers. Thomas Harbach stellt das patriotisch geprägte Werk mit seinen Wirrungen und Stärken in voller Ambivalenz vor.

In die Urban Fantasy entführt der Brite Mark Hayden den Leser in »Die 13. Hexe – Die Königswacht I«. Carsten Kuhr kommt zu einer mittleren Beurteilung dieses Werkes.

Schauerliche Geschichten aus dem amerikanischen Englisch finden sich in der »Wandler Weird Anthologie«, herausgegeben von Michael Schmitt. Carsten Kuhr erlebte sie bei ihrer Lektüre als sehr gelungen.

Der REISSWOLF 31 bietet eingehende, z. T. sehr umfangreiche Rezensionen auf einem guten Niveau, wie man es aus den ANDROMEDA NACHRICHTEN gewohnt ist, und zwar ebenfalls in einer ansprechenden thematischen Vielfalt. ■

REISSWOLF

Das fantastische Rezensionsmagazin



31

- Hörbücher-Rezensionen von Karl E. Aulbach
- Fantastik-Rezensionen von Thomas Harbach
und von Carsten Kuhr
- Sarah Lutter über Brennende Labyrinth
- und Marianne Labisch über Stephen Kings »Holly«

Science im Jahr 2024 – fortgeschrittene AI-Tools, Mondmissionen und ultraschnelle Computer

von Robert Hector

AI-Fortschritte – Künstliche Intelligenz (Artificial Intelligence) auf dem Vormarsch

Der Aufstieg von ChatGPT hatte im Jahr 2023 einen tiefen Einfluss auf die Wissenschaftler. Der Erzeuger des Chatbots, OpenAI in San Francisco, erwartet die Veröffentlichung von GPT-5, der nächsten Generation der Künstlichen Intelligenz, Ende des Jahres 2024. GPT-5 wird fortgeschrittenere Möglichkeiten als sein Vorgänger aufweisen, GPT-4. Wissenschaftler beobachten das Roll-Out von Gemini, Googles GPT-4-Wettbewerber, das weitgespannte Sprachmodelle prozessieren kann. Gemini kann mehreren Typen von Input verarbeiten, einschließlich Text, Computercode, Bilder, Audio und Videos.

Eine neue Version von Googles DeepMind-AI-Werkzeug AlphaFold wird 2024 herauskommen. AlphaFold kann 3D-Formen von Proteinen mit hoher Genauigkeit voraussagen. Diese AI wird fähig sein, Interaktionen zwischen Proteinen, Nucleinsäuren und anderen Molekülen mit atomarer Präzision zu modellieren. Dies könnte neue Möglichkeiten in Arzneimitteldesign und -entwicklung eröffnen.

Große Fragen leuchten an der Regulationsfront auf. Der »United Nations High Level Advisory Body on Artificial Intelligence« der UN wird in seinem Schlussreport Mitte 2024 darlegen, welche Leitlinien für die internationale Regulation von AI gelten sollen. Wobei Regulierungen in diesem dynamischen Feld ihre Grenzen haben.

Die Sterne im Blick

Das Vera-C.-Rubin-Observatorium in Chile wird Ende 2024 einige seiner Instrumente in Betrieb nehmen. Geplant ist eine Übersicht des vollständigen Himmels der südlichen Hemisphäre. Mit dem 8,4-Meter-Teleskop

und einer 3200-Megapixel-Kamera hoffen Wissenschaftler viele transiente Phänomene und Near-Earth-Asteroiden zu entdecken.

Ebenfalls in Chile in der Atacama-Wüste wird Mitte 2024 das Simons-Observatorium fertig gestellt. Das »Next-Generation Cosmology Experiment« wird nach Signaturen von primordialen Gravitationswellen – dem Nachglühen des Urknalls – im kosmischen Mikrowellen-Hintergrund suchen. Seine Teleskope werden mit 50.000 Detektoren ausgestattet sein, die 10mal mehr Strahlung empfangen können als gegenwärtige ähnliche Projekte.

Astronomen haben zunehmend Bedenken, dass neue erdgebundene Teleskope unbenutzbar werden könnten, weil eine anwachsende Zahl von hellen Satellitenkonstellationen den Nachthimmel mit Licht erhellen werden.

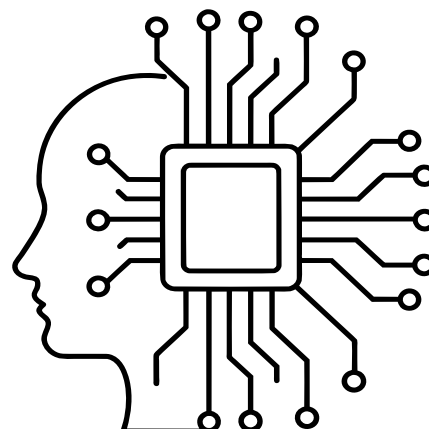
Bewaffnete Moskitos

Das »World Mosquito Program« startet in einer Fabrik einen Versuch zur Produktion krankheitsbekämpfender Moskitos. Diese Moskitos sind mit einem bakteriellen Stamm infiziert, der sie daran hindert, pathogene (krankheitserregende) Viren zu übertragen. Dies könnte bis zu 70 Millionen Menschen vor Krankheiten wie Dengue und Zika schützen. Die Non-Profit-Organisation will über das nächste Jahrzehnt bis zu 5 Milliarden Moskitos pro Jahr infizieren.

Jenseits der Pandemie

Am Ende der COVID-19-Pandemie finanziert die US-Regierung Studien mit drei Next-Generation-Impfstoffen. Zwei von ihnen sind intranasale Impfstoffe, die dabei helfen, Infektion durch die damit erzeugte Immunität in Lungengewebe zu verhindern. Der dritte, ein mRNA-Vakzin, boostert Antikörper-Level und T-Zell-Antworten und verspricht damit eine langandauernde Immunität gegen eine große Zahl von SARS-CoV-2-Varianten.

Während der 77. World Health Assembly im Mai 2024 will die Weltgesundheitsorganisation WHO neue Wege zur Pandemiebehandlung aufzeigen. Man sucht nach besserer Ausrüstung von Regierungen,



um weltweit künftige Pandemien zu verhindern und zu managen. Die 194 WHO-Mitgliedsstaaten werden entscheiden, ob die dann gemachten Vorschläge und Finanzierungen gesetzlich bindend sind. Man will den Zugang zu den notwendigen Werkzeugen, einschließlich Impfstoffen, Daten und Expertise, sichern, welche zur Verhinderung von Pandemien nötig sind.

Mondmissionen

Zum ersten Mal seit 1972 will die NASA mit der Mondmission Artemis II Astronauten in eine Umlaufbahn um den Erdtrabanten schicken. Die Mission wurde nach den Ergebnissen von Artemis I nun auf 2025 verschoben. Sie soll vier Astronauten, drei Männer und eine Frau, an Bord einer Orion-Raumkapsel für einen Zehntageflug um den Mond tragen. Artemis II wird den Grundstein legen für die folgende Artemis III-Mission, mit der die erste Frau auf der Mondoberfläche landen soll.

China bereitet 2024 den Start seiner Chang'e-6 Mission vor, um Mondproben zu-



rück zur Erde zu bringen. Falls erfolgreich, wird dies die erste Mission sein, die Proben von der Rückseite des Mondes aufammelt.

Missionen zur Erforschung der Monde des äußeren Sonnensystems sind ebenfalls geplant. NASAs »Clipper Craft« wird im Oktober 2024 zum Jupitermond Europa starten. Ziel ist es nachzuprüfen, ob der Ozean unter der Oberfläche von Europa Leben beherbergen könnte. Japans »Martian Moons Exploration Mission« soll auch 2024 gestartet werden und die Marsmonde Phobos und Deimos erforschen. Die Sonde soll auf Phobos landen und Proben sammeln, um diese 2029 zur Erde zu bringen.

Dunkle Materie beleuchten

Experimente versuchen, Dunkle-Materie-Teilchen, die Axionen, zu beobachten. Es wird vermutet, dass Axionen durch die Sonne ausgesandt und in Licht konvertiert werden. Aber die Teilchen wurden bisher noch nicht entdeckt, weil dies sensitive Detektions-Tools und ein sehr starkes Magnetfeld erfordert.

Das Experiment BabyLaxo am Deutschen Elektronensynchrotron (DESY) in Hamburg benutzt ein Sonnenteleskop, das aus einem zehn Meter langen Magnet und einem ultrasensitiven Röntgenstrahl-Detektor aufgebaut ist. Es soll das Zentrum der Sonne für 12 Stunden pro Tag untersuchen, um die Umwandlungen von Axionen in Photonen zu beobachten.

Wissenschaftler versuchen 2024, die Massen der Neutrinos – den am meisten mysteriösen Teilchen im Standardmodell der Teilchenphysik – zu bestimmen. Resultate am »Karlsruhe Tritium Neutrino-Experiment« vom Jahr 2022 zeigten, dass Neutrinos eine maximale Masse von 0,8 Elektronenvolt (eV) haben. Forscher werden die Datensammlung 2024 abschließen, und es wird erwartet, eine definitive Messung der kleinen Teilchen zu erhalten.

Bewusstseinsdebatte

Das Jahr 2024 könnte neue Einsichten in die neuronale Basis des Bewusstseins bringen. Ein Projekt testet zwei Theorien des Bewusstseins durch eine Serie gegensätzlicher Experimente. Es wird erwartet,

dass die Resultate in der zweiten Jahreshälfte veröffentlicht werden. Benutzt werden dabei beobachtete Brain-Imaging-Daten, etwas aus Magnetresonanztomografien. Neurowissenschaftler hoffen, die Geheimnisse der subjektiven Erfahrung zu entziffern.

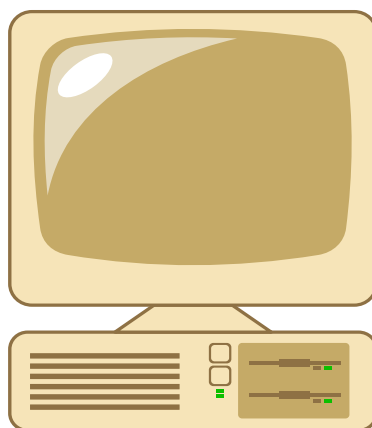
Rettet den Planeten

In der zweiten Jahreshälfte 2024 könnte der Internationale Gerichtshof in Den Haag (Niederlande) eine Empfehlung zu den legalen Verpflichtungen von Nationen zur Bekämpfung des Klimawandels geben und die Konsequenzen für die Nationen regeln, die das Klima schädigen. Obwohl die Regeln nicht rechtlich bindend sein werden, könnte der Gerichtshof Länder dazu bringen, ihre Klimaziele effektiver anzustreben, was auch für nationale Gerichtsentscheidungen wichtig wäre.

Weitergehende Verhandlungen betreffen den »UN Plastic Treaty«, welcher eine verbindliche Übereinkunft zu etablieren versucht, die Plastikverschmutzung zu eliminieren. Seit den 1950er Jahren hat die Welt zehn Milliarden Tonnen Plastik produziert, von denen viele nun Abfall sind. Sie verschmutzen Ozeane und schädigen die Lebensformen darin. Viele Forscher meinen, die UN-Verhandlungen, die 2022 gestartet sind, machen zu langsam Fortschritte, um die beabsichtigten Ziele zu erreichen.

Superschnelle Supercomputer

2024 schauen Forscher auf »Jupiter«, Europas ersten Exascale-Supercomputer. Die gigantische Maschine kann eine Quin-



tillion (eine Milliarde Milliarde, also 10^{18}) Berechnungen jede Sekunde durchführen. Forscher werden die Maschine benutzen, um digitale Zwillingmodelle von menschlichen Herzen und Gehirnen für medizinische Zwecke zu erzeugen, und um hochauflösende Simulationen des Erdklimas durchzuführen.

Forscher in den USA werden zwei weitere Exascale-Maschinen installieren: Aurora am Argonne National Laboratory in Lemont, Illinois, und El Capitan am Lawrence Livermore National Laboratory in Livermore, California. Wissenschaftler wollen mit Hilfe von Aurora Karten von den neuronalen Schaltkreisen des Gehirns erzeugen, und El Capitan soll die Effekte von Atom-bombenexplosionen simulieren. ■

Das Rätsel des Bewusstseins

von Robert Hector

Eine Brücke zwischen Gehirn und Bewusstsein?

»Die astronomische Kenntnis des Gehirnes, die höchste, die wir davon erlangen können, enthüllt uns darin nichts als bewegte Materie. Durch keine zu ersinnende Anordnung oder Bewegung materieller Teilchen aber lässt sich eine Brücke ins Reich des Bewusstseins schlagen.« (Emil Du Bois-Reymond, deutscher Physiologe, 1872)

Das menschliche Gehirn ist die komplizierteste biologische Struktur, die wir kennen. Die Nervenzellsubstanz des Gehirns bildet gemäß einer Computermetapher die »Hardware«, während die geistige Substanz des Bewusstseins mit der »Software« identifiziert wird. Der fundamentale Dualismus zwischen der materiellen und der psychischen Sphäre wird seit langem als Leib-Seele-Problem diskutiert. Bewusstseinszustände sind an spezifische Aktivitätszustände des menschlichen Gehirns gebunden. Das Bewusstsein spielt eine zentrale Rolle bei der Konstruktion innerer Realitätsmodelle und entsprechender mentaler Operationen. Auch werden im Gehirn verteilt repräsentierte Informationen zusammengebunden. Einige Forscher

sehen im Bewusstsein ein überflüssiges Beiwerk der Operationen des menschlichen Gehirns (Epiphänomenalismus). Ist das Bewusstsein mit der Aktivität bestimmter Zentren im Großhirn identisch, oder geht es als emergente Eigenschaft aus ihnen hervor?

Einige Philosophen bezweifeln, ob eine rein materialistische Theorie, sei sie nun quantenmechanisch oder klassisch, zu erklären vermag, wie und warum wir die Welt subjektiv erleben. Wie kann ein physikalisches System einen bewussten Zustand haben? Sind unsere Identität, unser Fühlen, unsere Erinnerungen nicht mehr als das Verhalten einer Ansammlung von Nervenzellen und der dazugehörigen Moleküle? Wie kann das Verhältnis zwischen Materie und Geist transparent gemacht werden?

Der australische Philosoph David J. Chalmers meint, keine rein physikalische Theorie – ob sie nun von quantenmechanischen oder neuronalen Mechanismen ausgehe – sei imstande, das Bewusstsein zu erklären. Nach Chalmers können physikalische Theorien immer nur mentale Teilfunktionen wie Gedächtnis, Aufmerksamkeit, Intention oder Selbstbeobachtung beschreiben, indem diese mit bestimmten physikalischen Prozessen im Gehirn korreliert werden. Doch warum ist die Hirntätigkeit von subjektivem Erleben begleitet? Man könnte sich eine Welt von Androiden vorstellen, die sich in jeder Hinsicht wie Menschen verhalten, nur dass sie ihre Welt nicht bewusst erleben.

Naturwissenschaftliche Probleme sind auf die Frage zugeschnitten, warum Systeme eine gewisse Struktur haben und wie sie verschiedene Funktionen ausführen. Das Problem des Bewusstseins geht aber über die Erklärung von Struktur und Funktion hinaus.

Wie kann die Erklärungslücke zwischen dem physikalischen und dem psychisch-subjektiven Bereich geschlossen werden? Wie die Physik der Natur bestimmte Eigenschaften – Raum, Zeit, Energie, Ladung oder Masse – zuschreibt, muss eine Theorie des Bewusstseins die Existenz von Information als eine neue fundamentale Eigenschaft postulieren. Der Begriff

Information hat nämlich zugleich physikalische und phänomenologische (subjektiv erlebbare) Aspekte. Führt der Doppelaspekt der Information zum Ziel?

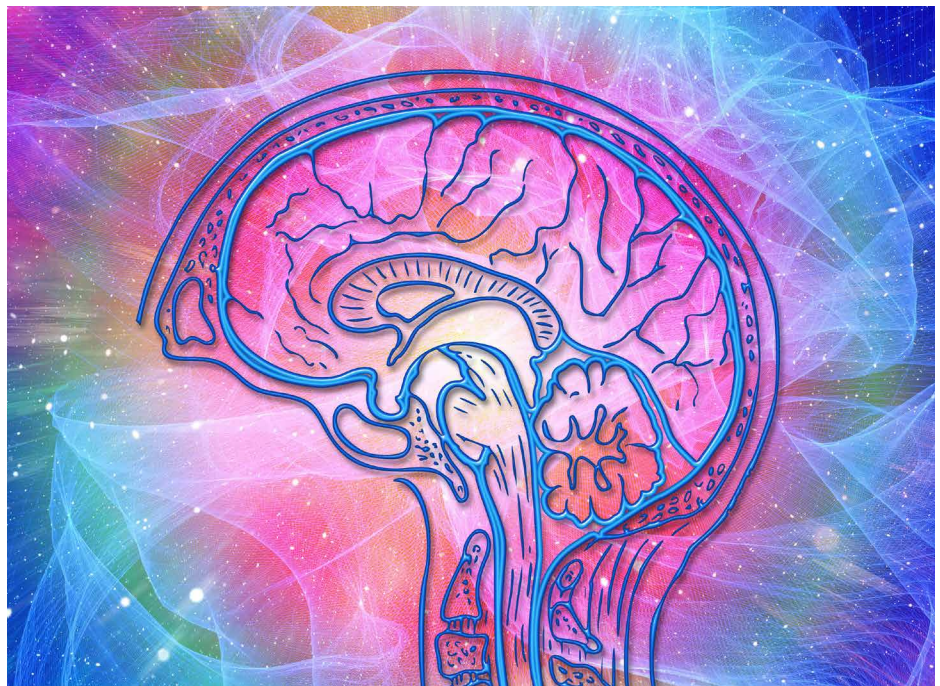
Die abstrakte Definition von Information geht nach Claude E. Shannon von einer Menge separater Zustände aus, die eine Grundstruktur von Ähnlichkeiten und Unterschieden aufweisen. Nach Chalmers existiert bewusstes Erleben stets als ein Aspekt eines Informationszustandes, dessen anderer Aspekt ein physischer Hirnvorgang ist. Diese Idee passt zu den Vorstellungen von John A. Wheeler, wonach Information die Grundlage einer universellen Physik bildet (the »it from bit«). Hat jede Information einen Erlebnisaspekt? Dann würde gelten: wo komplexe Informationsverarbeitung stattfindet, gibt es komplexe Erlebnisse, bei einfachen Informationsschritten nur simple. Selbst ein Thermostat hätte demnach ein Empfinden.

Der Philosoph Colin McGinn behauptet, das Gehirn sei als Produkt der biologischen Evolution in seiner Erkenntnisfähigkeit beschränkt. So wie Amöben, Ratten oder Affen niemals etwas von Quantenmechanik verstehen würden, sei vielleicht dem Menschen das Verständnis für bestimmte Aspekte seiner Existenz, etwa für den Zusammenhang zwischen Geist und Materie, prinzipiell versagt.

Nun ließe sich fragen, ob ein höher entwickeltes Wesen diesen Zusammenhang begreifen könnte oder ob alle potenziellen außerirdischen Intelligenzen des Universums an diesem Problem scheitern müssen. Immerhin gibt es im Universum Rahmenbedingungen, die gewisse Grenzen setzen. Die Materie, mit der es intelligente Wesen im Weltraum zu tun haben, ist überall die gleiche. Identisch sind auch Naturgesetze und Naturkonstanten. Daher würden die subjektiven Weltbilder, könnten wir sie untereinander und mit unserem eigenen vergleichen, sicher Entsprechungen und hinsichtlich bestimmter grundlegender Strukturen sogar Übereinstimmungen aufweisen. Somit würden sie auch den fundamentalen physikalischen Begrenzungen unterliegen, egal, ob diese intelligenten Wesen aus Kohlenstoffatomen, elektromagnetischen Feldern oder Bose-Einstein-Kondensaten bestehen.

Vielleicht wird uns das Bewusstsein für immer unbegreiflich bleiben, und wir unterliegen womöglich einer prinzipiellen kognitiven Begrenzung. Worin könnte eine solche Begrenzung liegen? Etwa darin, dass wir nicht die Begriffe und Konzeptionen entwickeln können, die dem System »Bewusstsein« angemessen sind?

Es scheint so, dass von der räumlich-materiellen Dimension kein Weg zum Ver-



ständnis des Seelischen führt. Bloch hat uns dies mit einem Gedankenexperiment vorgeführt: Selbst wenn wir in einem menschlichen Gehirn wie in einer Fabrik herumlaufen und es auf jeder Ebene der Abstraktion erforschen könnten, wenn wir den Funktionszustand aller für seine Tätigkeit maßgeblichen Elemente bis hinunter zum letzten Molekül besichtigen würden, wären wir dem Geheimnis des Bewusstseins um keinen Schritt näher gekommen. Wie aber lässt sich dann der empirisch nicht bezweifelbare Tatbestand der Abhängigkeit des Bewusstseins vom Gehirn verstehen?

Die Vorstellung, dass unser Innenleben nicht einer immateriellen Seele entspringt, sondern ein physiologisch-biochemisches Phänomen ist, löst das Problem nicht. Wenn das Bewusstsein einen Sinn hat, muss es auch etwas bewirken. Aber wie kann die Psyche den Körper beeinflussen und umgekehrt?

Wieso also „erleben“ wir unsere Wahrnehmungen, Gedanken und Gefühle? Wenn sich unser Ich, unser bewusstes Verhalten restlos als Resultat neuronaler Prozesse erklären ließe, wäre ein »Bewusstsein« sinnlos. Dann könnte unsere Existenz ebenso gut völlig unbewusst ablaufen, sozusagen als geistloser Homunculus.

Es scheint, wir als Mitglieder der Art Homo sapiens müssen unsere Weltbilder hinterfragen und verändern, wenn wir die Beziehung zwischen Gehirn und Bewusstsein klären wollen. Letztlich ist das Leib-Seele-Problem ein Scheinproblem. Ist Bewusstsein eine Ich-Illusion oder Ausdruck einer Integration und Vernetzung? Müssen wir Menschen uns mit der Tatsache abfinden, dass alle Menschen sowohl eine physikalische als auch eine geistige Identität aufweisen, über die hinaus wir nichts mehr weiter aussagen können?

Gegenwart und Zukunft der Bewusstseinsforschung

Zwei Ideen beherrschen derzeit das Feld der Bewusstseinsforschung:

Die »Integrated Information Theory« (IIT) behauptet, Bewusstsein entwickelt sich aus »integrierter Information«, erzeugt durch ein System wie dem menschlichen Gehirn.

Die »Global Neuronal Workspace Theory« (GNWT) behauptet, dass mentaler Inhalt, wie Perzeptionen und Gedanken, bewusst werde, wenn Informationen sich quer durch das Gehirn durch ein spezialisiertes Netzwerk ausbreiten. Dieses Netzwerk wird Arbeitsraum (Workspace) genannt.

Einige Forscher fokussieren sich auf subjektive Erfahrung. Andere studieren die Funktion – kognitive Prozesse und Verhaltensweisen, die imstande sind, bewusst zu werden.

Einige Neurowissenschaftler kritisieren die IIT, dass ihre Voraussagen nicht überprüfbar sind und bezeichnen sie als Pseudowissenschaft. In Bereichen wie Medizin oder Künstlicher Intelligenz stellen sich Bewusstseinsfragen.

Um 1990, als die Brainscan-Technik der fMRI (functional Magnetic Resonance Imaging) auftauchte, half ein einflussreiches Paper, dieses Forschungsfeld zu verändern. Der Biologe und Nobelpreisträger Francis Crick und der Neurowissenschaftler Christof Koch meinten, die Zeit sei reif für einen Angriff auf die neurale Basis des Bewusstseins. Seitdem haben Philosophen und Neurowissenschaftler multiple Theorien vorgeschlagen, die physikalische Basis der subjektiven Erfahrung – bezeichnet als das »schwere Problem von Bewusstsein« – zu erklären. Das »einfache Problem« bezieht sich auf Interpretationen von Aufmerksamkeit und Wachheit.

Neben der IIT wurden andere Ideen entworfen: »Higher Order Theories« (HOT) schlagen vor, eine bewusste Erfahrung muss synthetisiert werden zu einer Meta-Repräsentation in höherrangigen Gehirnarealen. Ein anderes prominentes Konzept ist die »Recurrent Processing Theory« (RPT), die vorschlägt, Bewusstsein benötige eine Schleife von Informationsfluss und Feedback. Dies wurde meist in den visuellen Arealen des Gehirns studiert, aber die gleiche Idee könnte auch auf andere Sinne wie Hören oder Schmecken angewendet werden.

Aber viele Forschungen werden von Forschern durchgeführt, die in die Ideen, die sie testen, verliebt sind. So treten zwangsläufig Fehler auf, solche Theorien entwickeln sich in Isolation.

Die populärsten Bewusstseinstheorien fallen also in folgende vier Kategorien:

Higher Order Theories

Menschen wird etwas bewusst, etwa ein visueller Stimulus, wenn dieser Stimulus Teil einer Meta-Repräsentation von höher-rangigen Teilen des Gehirns wird. Diese Regionen prozessieren und synthetisieren Inhalte von anderen Gehirnregionen.

Integrated Information Theory

Diese schlägt vor, dass Bewusstsein aus der Integration von Information in einem System erwacht; je größer der Grad der Integration, desto höher das Level von Bewusstsein. Im Prinzip könnte jedes komplexe System, wie etwa eine künstliche Intelligenz, Bewusstsein haben.

Global Workspace Theory

Information tritt in die Sphäre des Bewusstseins ein, wenn sie durch Ausbreitung Zugang zu einem gehirnweiten oder globalen Arbeitsraum bzw. Workspace erhält. Speziell involviert ist hierbei der präfrontale Kortex.

Recurrent Processing Theory

Nach dieser Theorie erfordert visuelle Perzeption eine Schleife von Informationsfluss von höhergradigen kognitiven Arealen zu niederrangigen sinnes-prozessierenden Arealen oder umgekehrt: entweder als »top-down signalling« – oder der andere Weg herum – »bottom-up signalling«.

Bewusstseinsforschung bewegt sich in einem Spannungsfeld von technologischen Fortschritten und philosophischen Fragen. Wird Künstliche Intelligenz Bewusstsein bekommen? Können Algorithmen unser Bewusstsein manipulieren und unsere Sicht auf die Welt verändern? Welche Tiere, neben Menschen, haben Bewusstsein? Welches Bewusstsein hat ein Fötus? Haben künstliche neurale Organoiden ein Bewusstsein?

Wir müssen unser fundamentales Verständnis von Bewusstsein verbessern und dabei verwandte Phänomene wie freier Wille oder das Gefühl eines Ich oder Selbst mit berücksichtigen.



Bewusstseinsinhalte und Bedeutung

Der Neurowissenschaftler Daniel C. Dennett glaubt, dass Bewusstsein und freier Wille hervorgegangen sind aus einer Milliarden von Jahren dauernden natürlichen Selektion und späteren kulturellen Überformung. Aus einzelligen Organismen wurden Eukaryoten und multizelluläre Wesen, in der letzten winzigen Phase dieses Prozesses kam Homo sapiens mit der Entwicklung von Sprache. Diese Sprachentwicklung benötigte Millionen von Jahren. Sprache führte zu Denken und Kommunikation, und zur Repräsentation von Problemen. Bewusstsein ist für Dennett eine Kontrollarchitektur, die miteinander konkurrierende Ströme von Ideen analysiert und daraus Aktionen projiziert. Unser Sinn für ein Selbst – also uns quasi von außen zu beobachten – ist eine pure Benutzerillusion.

Kevin Mitchell und Joseph LeDoux wenden ähnliche evolutionäre Konzepte an, um die Herausbildung von Bewusstsein und Handeln zu erklären. Demnach starten kognitive Pfade wie Aktion, Perzeption und Wahlfreiheit von einfachen Mechanismen zu komplizierten, um Eigenschaften wie Fitness und Überleben zu optimieren. Das Universum ist nicht deterministisch: es beinhaltet einige Grade von Zufall, mit Ereignissen geschehen in Analogie zum Wurf einer Münze. Das Gleiche gilt für das Ge-

hirn. Dieser Indeterminismus ist adaptiv, macht Menschen weniger vorhersehbar, so dass ihre Fähigkeit zu überleben und Gegner zu bekämpfen verbessert wird. Doch beinhaltet dieser Indeterminismus, dass Menschen einen freien Willen haben? Mitchell verneint dies: Es gibt keinen freien Willen in Wesen, die von einem Münzwurf regiert werden. Aber Indeterminismus in der Antwort

eines Organismus auf Herausforderungen erlaubt diesem, Einfluss auf seine Zukunft zu haben. Die Fähigkeit, Bedeutung zu erzeugen, ist entscheidend. Es beinhaltet Gründe dafür, Dinge zu tun. Während für Dennett das Selbst eine Illusion ist, ist für Mitchell das Selbst, mit allen seinen Zielen, Wünschen und Glauben, real und Schlüssel zu unserem freien Willen. Es erlaubt uns, eine Top-Down-Kontrolle auszuüben, vor auszuplanen und mit der Welt zu interagieren. Für Mitchell ist eine solche bewusste, rationale Kontrolle unserer Aktionen nichts anderes als unser freier Wille. Es ist eine biologische, evolvierte Funktion.

Der Neurowissenschaftler Joseph LeDoux postuliert vier Reiche der Existenz. Demnach gibt es vier grundlegende Variationen von Leben auf der Erde: biologisch, neurobiologisch, kognitiv und bewusst. In diesem Schema besetzen die meisten lebenden Dinge nur das biologische Reich. Organismen mit einem Nervensystem sind auch neurobiologisch. Von diesen zeigen einige modellbasiertes Verhalten – sie benutzen vergangene Erfahrungen, um zukünftige Effekte ihrer Aktionen vorherzusagen. Indem sie dies tun, optimieren sie das Resultat. Diese zählen als kognitive Geschöpfe. Das vierte Reich ist das bewusste. LeDoux wertet die Fähigkeit zur Sprache, also den Inhalt von Erfahrungen an andere weiterzugeben, als den primären Indikator von Bewusstsein. Er betont die Wichtigkeit

von neuronaler Aktivität im präfrontalen Kortex für die Erzeugung von höhergradigen Bewusstseinszuständen, die den Inhalt von Erfahrungen repräsentieren.

LeDoux differenziert weiter zwischen verschiedenen Typen von Bewusstsein, reichend von einfacheren Formen zu dem expliziten, inhaltsreichen Typ, den Menschen haben. Und was ist mit AI, Künstlicher Intelligenz? LeDoux glaubt, dass Bewusstsein nur in biologischen Wesen existieren kann. Sogar wenn einige Maschinen all die biologischen Mechanismen, die Bewusstsein unterstützen, imitieren können, vom Mikro- bis zum Makrolevel, würde das resultierende System kein Bewusstsein haben.

Wie das Gehirn die Welt konstruiert

Nach neueren Theorien ist das Gehirn bei der Geburt kein unbeschriebenes Blatt, sondern verfügt bereits über ein großes Repertoire an Aktivitätsmustern. Das eröffnet Perspektiven, wie wir unsere Umwelt wahrnehmen und darauf reagieren.

In den Neurowissenschaften dominierte lange Zeit die die Ansicht, das Gehirn gleiche anfangs einer Tabula rasa, die im Lauf des Lebens mit Sinneseindrücken und Erfahrungen gefüllt wird. Demnach dient das Gehirn als Werkzeug, um die wahre Natur der Welt zu erkennen. Dieses einfache »Outside-In-Modell« hat einige Schwachstellen. Manche Hirnprozesse lassen sich damit schwer oder gar nicht erklären.

Doch womöglich versuchen Hirnnetzwerke lediglich, ihre eigene innere Dynamik aufrechtzuerhalten. Dabei erzeugen sie ständig zahllose, anfangs unsinnige Muster neuronaler Aktivität, also Aktivitätsmuster. Wenn eine scheinbar zufällige Handlung vorteilhaft erscheint, gewinnt das ihr zu Grunde liegende Muster an Bedeutung. Dies ist die »Inside-Out-Theorie«. Nach dieser Theorie ist selbst ein junges Gehirn voller Informationen, die nur noch sinnvoll mit Erfahrungen verknüpft werden müssen.

Das Gehirn benutzt Informationen aus der Umwelt, um den Körper zu steuern. Spezielle Neuronen in Augen, Ohren und anderen Sinnesorganen wandeln sensori-

sche Reize in elektrische Impulse um und leiten sie dann in die entsprechenden Teile der Hirnrinde weiter. Diese verarbeitet die eingehende Daten und löst die Wahrnehmung aus. Um eine passende Bewegung einzuleiten, weisen Impulse aus dem motorischen Kortex die Nerven des Rückenmarks an, bestimmte Muskeln zu kontrahieren.

Wie funktioniert Wahrnehmung? David Hubel und Torsten Wiesel erhielten für ihre Arbeiten auf diesem Gebiet 1981 den Nobelpreis für Physiologie oder Medizin. Sie zeichneten die neuronale Aktivität von Tieren auf, während sie ihnen verschiedene Formen zeigten. Sich bewegende Kanten, Linien, helle und dunkle Bereiche und andere erkennbare Muster brachten unterschiedliche Gruppen von Neuronen zum Feuern. Hubel und Wiesel folgerten, dass das Gehirn Bilder schrittweise analysiert. Es beginnt mit einfachen Mustern und setzt sie dann zu komplexeren zusammen. Irgendwo werden alle Merkmale verbunden, um schließlich das gesamte Objekt zu repräsentieren. Das Gehirn macht das automatisch.

Diesem Outside-In-Ansatz zufolge besteht die grundsätzliche Funktion des Gehirns darin, Signale aus der Umwelt wahrzunehmen und sie richtig zu interpretieren. Dies setzt allerdings zwischen den Wahrnehmungseingängen und -ausgängen eine Art zentralen Prozessor voraus. Dieser nimmt sensorische Eindrücke aus der Umwelt wahr, trifft Entscheidungen darüber, was mit ihnen geschehen soll, um dann die richtige Reaktion einzuleiten. Diese spekulative Instanz hat Namen wie freier Wille, Exekutivfunktion oder schlicht Back Box. Hirnregionen wie der präfrontale Kortex wurden bereits als der Ort postuliert, an dem alle Informationen zusammenfließen. Aber: Neuronen in den visuellen Arealen im Kortex oder im »Zentralprozessor« können nicht »sehen«, was in der Welt um sie herum geschieht. Nur eine Art »Beobachter«, der sowohl die Hirnaktivität als auch die auslösenden Faktoren in der Außenwelt sieht, wäre in der Lage, die beiden Perspektiven zusammenzubringen.

Das Bewusstsein kann mentale Reisen durch Raum und Zeit durchführen. Dieselben neuronalen Mechanismen, die uns beim Navigieren in der Welt helfen, können auch

mentale Reisen ermöglichen, also in Gedanken unterschiedliche Lösungswege ausprobieren. Das ermöglicht es uns, reale und ausgedachte Alternativen zu unseren Handlungen zu finden. So lässt sich abwägen, was die optimale Strategie sein könnte. Wir können künftige Handlungen vorausplanen, ohne dass wir jede Möglichkeit unmittelbar durch einen realen Versuch testen müssen – also eine Simulation durchführen.

Alle Gehirne, ob einfach oder komplex, arbeiten nach den gleichen Grundprinzipien. Neuronale Prozesse, die mit oder ohne Sinnesreize ablaufen, finden nebeneinander statt. Eine von der Wahrnehmung abgekoppelte Nervenzellaktivität, die zugleich durch äußere Erfahrungen geeicht wird, ist die Essenz der Kognition.

Das Inside-Out-Modell kommt ohne Beobachter aus. Es geht davon aus, dass wir die Außenwelt verstehen lernen, indem wir mit ihr interagieren. Wenn man ein Objekt, etwa eine Blume, bewegt, erfährt man mehr über sie. Um diese Aufgabe zu meistern, fließen Signale von handlungsauslösenden und sensorischen Neuronen zusammen und geben gemeinsam Aufschluss über seine Größe, Form und weitere Attribute. Ein bedeutungsvolles Bild entsteht und lässt das Gehirn in diesem Fall die Blume sehen.

Die Welt ist eine Konstruktion des Bewusstseins. Die Welt, die wir in unserer Wahrnehmung erschaffen, unterscheidet sich qualitativ von der physikalischen Welt, weil wir sie nur innerhalb der Grenzen unserer Sinne erfassen können. Sie vermitteln Farben, Töne, Geschmack und Geruch als Rekonstruktion der tatsächlichen Welt – Wahrnehmungen, die in der Physik keine oder eine andere Bedeutung haben. Was wir als rote, grüne oder blaue Farbe empfinden, beschreibt der Physiker als elektromagnetische Wellen bestimmter Frequenzen; Geruch und Geschmack beruhen auf spezifischen Molekülstrukturen; und was wir als verschiedene hohe Töne hören, entsteht, wenn Materie mit einer charakteristischen Frequenz schwingt. Die Empfindungen Farbe, Ton, Geschmack und Geruch haben also keine physikalische Realität; sie bezeichnen etwas, das erst in unserem Geist entsteht – ohne ein lebendes Wesen existieren sie gar nicht.

Andererseits ist die Existenz einer Außenwelt notwendig für die Ausbildung von Gehirn und Bewusstsein. Das Gehirn ist eine materielle Struktur, die sich im Laufe der Evolution entwickelt hat. Und die kognitiven Leistungen wie Wahrnehmung und Gedächtnis können sich individuell nur ausbilden, wenn Außenweltreize in sensiblen Phasen gesetzt werden.

Vielleicht wird uns das Bewusstsein für immer unbegreiflich bleiben, und wir unterliegen womöglich einer prinzipiellen kognitiven Begrenzung. Worin könnte eine solche Begrenzung liegen? Etwa darin, dass wir nicht die Begriffe und Konzeptionen entwickeln können, die dem System »Bewusstsein« angemessen sind? Vielleicht müssen wir uns damit abfinden, dass wir Menschen eine physikalische und eine geistige Identität haben, die irgendwie »zusammenpassen«.

Big-Bang-Observatorium und andere Projekte – zukünftige US-amerikanische Forschung in der Hochenergiephysik

Die USA sollten vorgeschlagene Projekte in fünf Gebieten der Hochenergiephysik finanzieren, sagte ein einflussreiches Gremium von Wissenschaftlern.

Die Wunschliste wird angeführt vom »Cosmic Microwave Background – Stage 4 Projekt«, oder CMB-S4, welche eine Reihe von 12 Radioteleskopen beinhaltet ist, die zwischen Chiles Atacama-Wüste und dem Südpol liegen sollen. Das Projekt soll nach indirekten Beweisen für physikalische Prozesse in den Momenten nach dem Urknall suchen – Prozesse, über die es derzeit nur Spekulationen gibt.

Die anderen vier Prioritäten betreffen Experimente, bei denen Neutrinos genannte Elementarteilchen untersucht werden, die entweder aus dem Weltall zu uns gelangen oder im Labor produziert werden; den größten jemals gebauten Dunkle-Materie-Detektor; und eine starke US-Beteiligung in einem zukünftigen Übersee-Teilchenbeschleuniger, um das

Higgs-Boson zu studieren. Zusätzlich zu den fünf Schlüsselempfehlungen sagte der Report, dass die USA ein Programm auf den Weg bringen sollen, die Machbarkeit von zwei komplett neuen Arten von Teilchenbeschleunigern zu untersuchen.

Eine Gruppe von Forschern, genannt das »Particle Physics Project Priorization Panel« (P5) präsentierte seine Empfehlungen am 7. Dezember 2023. Das Komitee, das nahezu einmal in zehn Jahren zusammenkommt, wurde erwählt, um Empfehlungen für die zwei US-Agenturen zu geben, die Forschungen in der Hochenergiephysik finanzieren: das Department of Energy (DoE) und die National Science Foundation (NSF).

Die P5 unterstützen auch kleinskalige Projekte. Aber die stärksten Empfehlungen betreffen Experimente, die entweder bereits am Laufen sind oder im Bau. Diese beinhalten das erste größere Upgrade des Large Hadron Collider (LHC), welcher den Collider am CERN bei Genf durch die 2030er Jahre bringen soll.

Die Prioritäten von P5 wurden ausgewählt aus Vorschlägen, die eine größere Forscher-Community auf der Snowmass-Konferenz 2023 in Seattle (Washington) gemacht hatte. Diese wurden abgewogen gegen realistische Finanzierungslevels.

Bevor irgendwelche größeren Projekte beginnen können, müssen sie durch DoE und NSF genehmigt werden, und dann müssen Gelder gewonnen werden, vom Kongress und in manchen Fällen von anderen Regierungen. Aber historisch hatten die Vorschläge vom P5-Prozess eine hohe Glaubwürdigkeit und wurden gewählt.

Wellen aus Zeiten des Big Bang

Das Ziel von CMB-S4 ist es, die Strahlung zu studieren, die etwa 380.000 Jahre nach dem Big Bang erzeugt wurde, als die nahezu uniforme »Ursuppe« aus Plasma (ionisiertem Gas) im Universum zu Atomen und Molekülen (normales, für elektromagnetische Strahlung durchsichtiges Gas) transformiert wurde. Mikrowellen-Antennen werden die Polarisation der kosmischen Mikrowellen-Hintergrundstrahlung (Cosmic Microwave Background, CMB) vermessen sowie die Winkel, unter denen

der Großteil der Strahlung der elektromagnetischen Felder die Erde erreicht. Es wird eine große Fläche des Himmels vermessen. Physiker hoffen, dass die resultierende Polarisationskarte mittels der durch Gravitationswellen erzeugten Signaturmuster Hinweise gibt auf die Erschütterungen der Raumzeit seit dem ersten Moment nach dem Urknall. Der CMB ist die älteste elektromagnetische Strahlung, die detektiert werden kann, aber ihre Polarisation könnte ein Fenster zu noch früheren Zeiten eröffnen.

Mehrere Observatorien haben nach Zeichen von primordialen Gravitationswellen in der Polarisation des CMB gesucht, einschließlich dem europäischen Weltraumteleskop Planck und dem BICEP2-Teleskop am Südpol. In der Atacama-Wüste errichten Astronomen eine Reihe von Beobachtungsantennenschüsseln, das Simons-Observatorium. Es wird Mitte 2024 fertiggestellt sein. Forscher stellen sich das CMB-S4 als eine Skalierungsversion des Simons-Observatoriums vor, welches seine Beobachtungen Mitte der 2030er Jahre beginnen würde.

Double DUNE

Das »Deep Underground Neutrino Experiment« (DUNE) ist schon im Bau, in den frühen 2030er Jahren soll es fertiggestellt sein. Das P5 befürwortet bereits jetzt eine Erweiterung.

DUNE wird zwei Lokalisationen beinhalten: Das Fermi National Accelerator Laboratory (Fermilab) außerhalb von Chicago, Illinois, und die Stanford Underground Research Facility in Lead, South Dakota. Ein Beschleuniger am Fermilab wird einen Strahl von Neutrinos erzeugen und diesen in gerader Linie durch die Erdkruste schießen. Dann wird nahezu 1300 Kilometer entfernt ihre Energie vermessen.

Obwohl bereits gekürzt, belaufen sich die Kosten auf 3 Milliarden US-Dollar. P5 plädiert dafür, dass eine zweite Phase den Detektor auf seine ursprünglich geplante Größe erweitern soll, und befürwortet Upgrades am Fermilab, welche den Neutrinostrahl zehnmal intensiver machen.

Eine Fabrik für Higgs-Bosonen

Der LHC am CERN bei Genf verkündete die Entdeckung des Higgs-Bosons, welches anderen Teilchen einen Teil ihrer Masse gibt, im Jahr 2012. Es war das letzte Teilchen, das gefunden werden musste, um die Vorhersagen des Standardmodells der Teilchenphysik zu bestätigen. Aber in vieler Hinsicht bleibt das Higgs mysteriös.

Physiker haben mehrere Designs für Beschleuniger vorgeschlagen, die eine große Zahl von Higgs-Bosonen produzieren und die präzise Messungen von deren Interaktionen mit anderen Teilchen vornehmen könnten. Diese Studien könnten auf mögliche Veränderungen im Standardmodell oder gar auf eine komplett neue Theorie hinweisen.

Folgende zwei führende Vorschläge gibt es für eine Higgs-Fabrik: Eines ist der »International Linear Collider«, welcher wahrscheinlich in Japan lokalisiert sein wird. Der andere ist ein Circular Collider von 90 Kilometer Durchmesser. Das CERN hofft, es nahe dem LHC zu bauen. Eine detaillierte Machbarkeitsstudie ist im Gange. Diese Projekte könnten mit gegenwärtiger Technologie gebaut werden. Die USA sollten einen signifikanten Beitrag dazu leisten, ähnlich wie beim LHC. China entwickelt ein eigenes Design für eine Large Scale Circular Higgs Factory.

Das letzte Wort von WIMPs

Viele Experimente haben versucht, Hinweise für die Existenz von Dunkler Materie zu detektieren. In unserem Sonnensystem wurde bisher nichts dergleichen gefunden. Die Idee dahinter ist, dass hypothetische »Weakly interacting massive Particles« (WIMPs) gelegentlich mit Atomen kollidieren und sich dann Blitze der dadurch freiwerdenden Energie detektieren lassen. P5 befürwortet eine solche Suche.

Zur WIMP-Detektion wird flüssiges Xenon benutzt, bisher betrug die Menge höchstens 10 Tonnen. Die bisherigen Versuchsreihen haben keine Hinweise auf Teilcheninteraktionen entdeckt. Forscher glauben allerdings, dass zur vollen Exploration 50 Tonnen Xenon benötigt werden. Solche sensitiven Experimente leiden unter Interferenzen, die durch Neutrinos verursacht werden.

EXODUS

Science Fiction Stories & phantastische Grafik

Ein viel größerer Klotz aus Eis – die Erforschung von Neutrinos

IceCube ist ein Observatorium, das Teilchenschauer detektiert, die durch den 3 Kilometer dicken Eisschild am Südpol strömen. Jedes Mal, wenn ein Hochenergieneutrino mit einem Atom im Eis oder in der unterliegenden Kruste kollidiert, werden Blitze von Licht produziert von Teilchen, die durch 1 Kubikkilometer Eis gereist sind.

IceCube hat bereits eine Menge Entdeckungen gemacht. Darunter waren die ersten Ultrahochenergie-Neutrinos, das Aufspüren eines Neutrinos aus einer weit entfernten Quelle und die Erstellung der ersten Neutrino-Karte der Milchstraße.

Der P5-Report unterstützt IceCube Gen2. Dieses wird die Überwachung eines zehnfach größeren Volumens von Eis ermöglichen, etwa 10 Kubikkilometer, wodurch die Zahl der von den Forschern detektierten Neutrinos stark anwächst. Das 350-Millionen-Dollar-Upgrade könnte mehrere Rätsel der Neutrino-Forschung lösen und zugleich die Quellen der meisten energiereichen Neutrinos identifizieren.

Zukünftige Beschleuniger

Das Panel schlägt die Erforschung eines Teilchen-Colliders vor, der Myonen zusammenprallen lässt. Myonen sind Teilchen ähnlich den Elektronen, aber 207 Mal schwerer. Physiker sagen, es sei noch unklar, ob eine solche Maschine gebaut werden kann, aber das Panel empfiehlt, Forschung und Entwicklung zu betreiben mit dem Ziel, das Prinzip eines solchen Myon-Colliders zu prüfen.

Es soll auch die Forschung an Technologien geboostert werden, die Elektronen beschleunigen und Plasma benutzen, und auch die Entwicklung von fortgeschrittenen Magneten für konventionelle Collider gefördert werden.

Das CERN wird ein obligatorischer Partner in jedem zukünftigen Multimillionen-Collider. Die dortigen Verantwortlichen haben eine starke Präferenz für eine größere Version des LHC, für das eine US-amerikanische Mitfinanzierung wichtig ist. ■

AndromedaNachrichten285



»EXODUS ist, behaupte ich mal kühn, die wahrscheinlich schönste SF-Zeitschrift, die es gibt.«

Andreas Eschbach



WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

Wir Verteidiger

von Klaus Marion

Achtung: Warnung!

Der nachfolgende Text kann Mikroaggressionen enthalten. Insbesondere für Personen nichtmännlichen Geschlechts, aber auch sonst für Alle kann diese Satire verstörend und zu tiefst anstößig wirken. Wir möchten darauf hinweisen, dass der Inhalt für manche Personen unangenehm oder verletzend sein kann. Bitte lesen Sie mit Vorsicht weiter, und seien Sie sich bewusst, dass Ihre geistige Gesundheit und Ihr Wohlbefinden wichtig sind. Wenn Sie Bedenken haben, dass dieser Inhalt Sie negativ beeinflussen könnte, ist es möglicherweise ratsam, ihn zu überspringen oder Unterstützung zu suchen, während oder nach der Lektüre.

Ich möchte ein wahrscheinlich sehr schockierendes Bekenntnis offen an den Anfang meines Textes stellen:

Ich war bei der Bundeswehr.

Das ist zwar schon einige Jahre her, dauerte aber auf der anderen Seite auch potentiell charakterformend rund 15 Monate.

Ich war dadurch für viele Mit-Fans ethisch und moralisch jahrzehntelang ein zweifelhafter Charakter.

Zu meiner Entschuldigung möchte ich anführen, dass ich nicht freiwillig dort war, sondern weil es der Deal ist, den unser Gesellschaftsvertrag zwischen seinen männlichen Mitbewohnern und dem Staatsgebilde vorgesehen hat.

Erschwerend kommt hinzu, dass ich in vielen grundsätzlichen Dingen einfach nicht in der Lage bin, überzeugend zu lügen. Also z.B. zu behaupten, dass ich es für mich grundsätzlich ausschließen kann, auf andere Menschen zu schießen, auch wenn sie meine Heimat angreifen, meine Freunde oder meine Familie bedrohen oder selber auf mich anlegen. Das wäre in meinem Fall also in einer Verhandlung vor einem Verweigerungsausschuß glaubhaft

zu machen gewesen, um dann nach Anerkennung als Kriegsdienstverweigerer 3 Monate länger einen zumeist sozialen Ersatzdienst abzuleisten.

In späteren Jahren änderte sich das Prozedere dann schnell. Zum einen wurde die Dienstzeit immer kürzer, dann bestand die Kriegsdienstverweigerung nur noch daraus, ein kurzes Schreiben an das Kreiswehersatzamt zu schicken. Und schließlich wurde die Wehrpflicht dann gänzlich ausgesetzt. Das nur so als kurzen historischen Überblick für die jungen SF-Fans unter uns, die den Begriff des »Wehrdienstes« höchstens noch in der Schule mal gehört haben.

Übrigens gab es noch eine dritte Möglichkeit: Die Ausmusterung.

Das war die späte Genugtuung für all die Schulnerds und SF-Bücherfreunde, die den Sportunterricht als wöchentliche Vorhölle erlebten und bei den Bundesjugendspielen es sogar schafften, negative Gesamtpunktzahlen zu erreichen. Diese wurden jetzt als körperlich nicht geeignet erachtet, und mussten dann weder in Kasernen einrücken, noch in Altenheimen die Pflegekräfte unterstützen.

Und obwohl die Wehrdienstverweigerer damals im Vergleich zu den dienstleistenden Jungerwachsenen deutlich in der Minderheit waren, schien innerhalb des SF-Fandoms eigentlich jeder den Dienst verweigert zu haben. Zumindest war das in meinem Umfeld des Fandoms so, und ich habe bisher nichts Gegenteiliges vernommen.

Zumindest, um das einmal einzuschränken, machte es so in allen Diskussionen den Anschein.

Mochten die gleichaltrigen SF-Fans noch so gerne den Wüstenplanet gelesen, Revolte auf Luna verschlungen oder Starship Trooper in seiner (nichtsatirischen) Buchfassung fasziniert rezipiert haben (und wir reden jetzt gar nicht von Krieg der Sterne mit seinen epischen Raumschlachten) – der Grundtenor auf Cons und in Fanzines war eindeutig: Wer Wehrdienst ableistet, hat einen Sprung in der Schüssel, ist ein moralisch zweifelhaftes Subjekt und hat die gesellschaftliche Relevanz nicht verstanden.

Natürlich möchte ich das nicht verallgemeinern.

Wie immer im Leben gab es auch ganz unterschiedliche Ansichten: Während die einen tatsächlich die Kriegsdienstleistenden einfach für gewissenlose potentielle Mörder hielten, gab es am anderen Ende des Meinungsspektrums auch eine abweichende Fraktion, die an Waffen ausgebildeten Menschen sowieso jegliche menschliche und politische Redlichkeit absprachen und nach drei Bier vorbeugende Haftstrafen und preemptiven Entzug des Wahlrechtes das Wort redeten.

Als Wehrdienstleistender hielt man bei solchen Diskussionen lieber den Mund, zumal auch die weiblichen Fans im SF-Fandom bei der Beurteilung der männlichen Fans eine klare Abneigung gegen militaristische Kriegstreiber zeigten und für die Fans mit vernünftigen sozialen Diensten schwärmten.

Wir Bundeswehrpflichtigen hielten uns bedeckt, und nur in seltenen Fällen konnten wir uns an kleinen geheimen Signalen erkennen. Ein nach dem siebten Bier vor dem Conlokal gerufenes »Sammeln« oder die pantomimische Darstellung des Ziehens einer Dampflokomotivenpfeife mit der Aussage »Tempo, marsch marsch!« waren kleine freimaurerartige Hinweise, einen Leidensgenossen gesichtet zu haben. Wir blickten uns wissend an und schwiegen.

Der Grundtenor blieb gleich. Kriegsdienstverweigerer waren clevere und sozial engagierte Menschen, die mit großem Herz, statt dumpf in Kasernen zu hocken, lieber der Gesellschaft einen sozialen Dienst erweisen wollten und dabei in zivilen Klamotten viele Monate etwas Sinnvolles zu tun.

Naja, und die anderen: potenzielle Mörder und eine Gefahr für die Gesellschaft...

Ich verstand diese subtilen Hinweise, hielt meine Klappe und schwieg.

Dabei kann ich mir nichts wirklich Schlimmes vorwerfen. Da ich schon Landjugendheime und Sommercampaufenthalte gehasst hatte, war auch eine Grundausbildung mit 8 Kollegen aller sozialen Schichten in einem einzigen Raum nicht wirklich erhebend. Begeisterung sieht anders aus.

Interessanterweise habe ich in dieser Zeit tatsächlich vieles gelernt: Richtige

LKWs fahren, zum Beispiel. Unteroffizieren beim Abschluss der mittleren Reife auf dem zweiten Bildungsweg zu helfen. Die Soldabrechnung in der Kompanie zu machen, weil der Rechnungsführer lieber mit seinen Unteroffizierkollegen ein paar Bierchen im Uffz-Casino trank. Als Nachschub- und Umschlagsoldat große Materiallager im Wald aufzubauen. Auch die zweite Ausbildung als Fernmelder (damit ich dem Rechnungsführer danach helfen durfte), wollen wir nicht unerwähnt lassen. Sie verleiht mir die Fähigkeit, Telefonvermittlungszentralen auch in freier Natur aufzubauen und zu betreiben.

Und, ich gebe es zu: Ich habe auch schießen gelernt.

Da es die Führung der Bundeswehr vermutlich als gute Idee betrachtete, dass Nachschubsoldaten in der Lage sein sollten, sich gegen kleinere Plünderungen und versprengte Angreifer im Hinterland persönlich verteidigen zu können, wurden wir an allem ausgebildet, was man so in der Hand als Waffe nutzen konnte.

Doch im Fandom war Militärdienst immer in der lauten Meinung etwas Suspektes. Und das wurde im Laufe der Jahre nicht wirklich besser.

Aus einem »Ach, Du warst auch dort!« der gleichaltrigen Leidensgenossen wurde nach und nach bei den jüngeren Fans eher ein mitleidiges »War wohl nicht clever genug, um sich vor einem sinnlosen Militärdienst zu drücken«, um dann in den letzten Jahren bei den nachwachsenden Fans von einem kopfschüttelnden Unverständnis für grundsätzlich alles Militärische abgelöst zu werden.

Es bleibt mir unvergessen, wie vor wenigen Jahren in der Asimov-Kellerbar ein netter junger Fan sich während dem wöchentlichen SF-Stammtisch bei mir beiläufig erkundigte, ob ich auch noch zu den Jahrgängen gehöre, die einen Ersatzdienst geleistet hätten?

Meine Antwort, dass ich tatsächlich bei der Institution »Bundeswehr« gewesen sei, löste in seinem Blick flackerndes Entsetzen aus, während der Rest des Tisches in seinen Gesprächen und Trinksprüchen schockiert innehielt, um sich dann peinlich berührt schnell anderen Themen des Fandoms zuzuwenden. Vermutlich war

man sich nicht sicher, ob ich mich nicht möglicherweise in einem Anfall altersseniler militärischer Raserei zu irgendwelchen mörderischen Handlungen hinreißen lassen würde.

Und dann kam der Überfall auf die Ukraine.

Ein paar Tage danach war es selbiger erwähnte Fan, der mich in irritierender Weise schon den ganzen Abend immer wieder verstohlen gemustert hatte.

»Entschuldigen Sie bitte... Waren Sie nicht mal bei der Bundeswehr?«

Ich blickte ihn verdutzt an.

»Wir duzen uns!«

»Stimmt. Warst Du...?«

»Ja...«

»Und... hast Du wirklich gelernt, wie man so mit Waffen umgeht?«

»Ja...«

»Wow! Also, Du könntest dich bei einem militärischen Angriff also so richtig verteidigen?«

»Ja... Was darf es denn so sein? Sturmgewehr G3, Maschinenpistole Uzi MP2, Walter P1 Pistole, oder doch lieber Maschinengewehr MG3 auf der Bodenlafette? Habe ich alles mal gelernt.«

Nun, eigentlich hatte ich, wie schon erwähnt, in der Hauptsache während meines Wehrdienstes gelernt, wie man mit einem grün angestrichenen Zivil-LKW Waren von a nach b transportiert und wie man Urlaubstage so legt, dass man möglichst wenig Wochenenddienste leisten muss. Waffen kamen da nur vergleichsweise eingeschränkt vor, und meine Erfahrung beschränkte sich auf einige Schüsse auf dem Schießstand. Aber das schien mir im Angesicht der Faszination in den Augen des jungen Fans jetzt nicht erwähnenswert zu sein.

Ich blickte mich um und stellte fest, dass der ganze Fanstammtisch mit den jungen SF- und Fantasyfans mich bewundernd anstarrte. Schüchtern fragte eine junge Fantasyfreundin:

»Du kannst das? Schießen? Aber ich habe doch gelesen, dass das G3-Gewehr doch nicht so richtig trifft, oder?«

Ich setzte eine duldsame Miene auf.

»Nein, das war doch das neuere G36. Das G3 ist der Vorgänger, sehr robust und wird heute noch in über 80 Staaten eingesetzt.«

Ich fand schon immer, dass die Fähigkeit, während des Sprechens gleichzeitig auf dem

Smartphone etwas zu googeln, zu den sinnvollsten Begabungen des Menschen gehört. Ich schielte also unauffällig nach unten.

»Mit einer Mündungsgeschwindigkeit von 800 m/s und der 7,62 × 51 mm NATO-Munition schieße ich Dir auf 100 Meter mit einem Feuerstoß jeden Angreifer aus einem Baum!«

»Echt, das könnte ich nicht. Aber in der jetzigen gefährlichen Lage, da würde man sich schon gerne verteidigen können. Ich meine, wenn es doch plötzlich zum Krieg kommt – man weiß ja gar nicht, was man machen soll!«

Ich nickte zustimmend mit dem Kopf.

Eine andere Fannin blickte mich fasziniert an. »Verlernt man denn das nicht alles wieder, nach so langer Zeit?«

Ich blickte sie mit bedeutungsvoller Miene abgeklärt an. »Ich bitte Dich. Ich kann heute noch eine Uzi Maschinenpistole im Dunkeln blind zerlegen und wieder zusammensetzen!«

»Donnerwetter! Darf ich dir noch einen »Donnergurgler« spendieren?«

Eine Welt voller faszinierender Möglichkeiten tat sich vor mir auf...

In gleichem Maß, wie die Eventualität eines Krieges bei vielen erstmalig real wurde, erhöhte sich auch in fannischen Kreisen der Wunsch nach fachlicher Information durch einen echten militärischen Profi.

Die nächsten Wochen und Monate waren trotz der bedrückenden Weltlage eine bereichernde Zeit. Die junge Generation hing an unseren SF-Stammtischen bewundernd an meinen Lippen, während ich über den Umgang mit realen Waffen referierte.

»Wichtig ist, die Pistole mit beiden Händen zu halten. Der Rückschlag reißt Dir sonst den Arm nach oben! Das ist nicht wie in Star Wars!«

Dabei waren die moralischen Implikationen nicht vergessen. Wir sprachen ausgiebig über die schreckliche Vorstellung, auf andere Leute mit einer tödlichen Waffe zu schießen. Ich äußerte frei meine Überzeugung, nach der es nach jahrhundertelangen Erfahrungen offensichtlich sehr einfach ist, in einer bedrohlichen Situation einen metallenen Lauf auf jemanden zu richten und einen kleinen Abzug durchzudrücken. Insbesondere, wenn der andere ein vergleichbares Utensil besitzt.

Ich erläuterte jetzt täglich die aktuelle taktische Lage und gab ausführliche Hinweise auf strategische Herausforderungen, über die ich Dank des ausgiebigen Konsums von Raumschiff Enterprise Serien, Alien- und Doom-Filmen sowie anderen ergiebigen Fachmedien ausführlich referieren konnte.

Die jungen Fans waren von Herzen dankbar, von einem alten Kämpfer der Landesverteidigung detailliert informiert zu werden.

Selbstgebackene Kuchen sowie kleinere Geschenke waren jetzt an der Tagesordnung, zwei Kollegen erboten sich selbstlos, meinen Hund regelmäßig auszuführen. Ich ließ sie huldvoll gewähren.

Bald gründete ich eine Fan-Arbeitsgruppe zur allgemeinen Landesverteidigung unter Berücksichtigung der SF und schöpfte bei meinen lichtvollen Vorträgen voll aus dem umfangreichen Fundus der Tatsachen meiner Fantasie.

»Also, wenn wir die Stinger-Abwehrrakete einsetzen wollen: Immer erst den oberen Verriegelungsknopf nach links schieben und dann danach das Laservisier in Raste 2 aktivieren. Sonst wird das nichts!«

Meine Einordnung in der militärischen Hierarchie machte subtile Änderungen mit. Während ich zu Anfang meine Zugehörigkeit zu den Mannschaftsdienstgraden als Obergefreiter nicht unerwähnt ließ, schien es mir im Sinne der Unterstreichung der Tiefe meines Wissens aus pädagogischen Gründen sinnvoll zu sein, meine strategischen Fähigkeiten durch eine fiktive Beförderung zum Offiziersanwärter der Reserve (OffzA d.R.) und geheimen Strategierat zu unterstreichen.

Ich gründete einen Arbeitskreis »Verteidigung in der SF im Medium Buch« und hielt in weitem Umkreis lichtvolle Vorträge zu »Waffen in der SF im Wandel der Zeit«.

Selbst die Freunde aus den Fantasy-Zirkeln waren beunruhigt und ließen sich in Referaten über »Taktik beim Einsatz von mittelschweren Zaubersprüchen in mediävalem Verteidigungsszenarien« auf den aktuellen Stand der professionellen Burg- und Landesverteidigung bringen.

Mehrere Fans versuchten, mich durch Kaffee und Gebäck in meinem schweren Arbeitsalltag an der potentiellen Verteidigungsfront etwas zu entlasten, ein Neuling

in unserer Stammtischgruppe erbot sich sogar, meine Getränke von der Bar an den Tisch zu tragen, damit im Verteidigungsfall meine Hände für den Waffengebrauch nicht überlastet seien. Und Rudi schenkte mein Bier jetzt deutlich voller ein.

Selbst der altgediente Fan unbestimmten Alters, der bisher seinen gesellschaftlichen Beitrag als Essen-auf-Räder-Ersatzdienstler regelmäßig offensiv thematisierte, entfernte peinlich berührt den »Alle Soldaten sind Mörder« Aufkleber an seinem Rucksack und nickte mir bei unseren Treffen plötzlich ernst und anerkennend zu.

Es war eine wundervolle Zeit.

Doch leider sollte es nicht so bleiben. Ein Gewöhnungseffekt schien einzusetzen. Im Laufe der Monate wanderten die Gesprächsthemen der Fans zu anderen Schwerpunktthemen. Die neuesten Filme wurden wieder diskutiert. Mietnebenkostenabrechnungen der Studentenbude und die Energiepreiserhöhungen wurden ausgiebig erörtert, und die Frage des Stromverbrauchs von Ga-

ming-PCs bei HALO-Kampagnen war plötzlich deutlich wichtiger. Meine imaginierten lichtvollen Ausführungen zum persönlichen Einsatz von panzerbrechenden Hochleistungszaubersprüchen im Häuserkampf fanden immer weniger Zuhörer.

Als die letzte regelmäßige Zuwendung von selbstgebackenen Süßigkeiten versiegte, wusste ich, dass die kurze Zeit meines militärischen Expertentums im SF-Fandom unwiederbringlich ein Ende hatte.

Ich war wieder Zivilist.

Immerhin: Neulich hörte ich einen Fan zu einem anderen über mich sagen. »Also man kann ja von seinem Geschreibsel halten was man will. Aber den harten Kämpfer hätte ich ihm nie zugetraut. Donnerwetter!«

Dann war es ja doch zu etwas gut.

Hier kommt das Rezept für den »Donnergurgler« – ein Drink, der selbst den hartgesottensten galaktischen Kämpfer ins Schwanken bringt. ■

DONNERGURGLER

Zubereitung

1. Fülle einen stabilen, schweren Tumbler oder ein Old-Fashioned-Glas zur Hälfte mit Eiswürfeln.
2. Gieße den Kraken-Rum, Whiskey, Jägermeister und Absinth vorsichtig über das Eis.
3. Füge den frischen Limettensaft und einen Spritzer Tabasco hinzu, um den Drink mit einer feurigen Note zu versehen.
4. Rühre den Mix sanft um, damit sich die flüssigen Komponenten gut verbinden, ohne die Stärke des Drinks zu verdünnen.
5. Toppe den Drink mit einem Schuss Cola, um ihm eine süßliche Balance zu geben.
6. Garniere den Drink mit einer Limettenscheibe oder einer kleinen Chilischote, falls du die Hitze noch weiter nach vorne bringen möchtest.

Warnung!

Der »Donnergurgler« ist nicht für die Schwachen! Genieße ihn verantwortungsvoll und nur, wenn du weißt, dass du mit seiner Stärke umgehen kannst. Er ist der perfekte Begleiter für lange Nächte voller Kampfgeschichten aus den imperialen Befreiungskriegen. Prost!

Zutaten

- 4 cl HALO-Rum (oder ein anderer dunkler Rum)
- 2 cl Whisky (vorzugsweise ein kräftiger, rauchiger Single Malt)
- 2 cl Jägermeister
- 1 cl Absinth
- 1 Spritzer Tabasco
- 2 cl frischer Limettensaft
- Cola, zum Auffüllen
- Eiswürfel



20 Jahre
EXODUS

»Science Fiction Stories
& phantastische Grafik«
2003 - 2023

SCIENCE FICTION STORIES & PHANTASTISCHE GRAFIK
EXODUS
ISSN 1860-675X
47
11/2023 - € 13,90

In der Galerie:
Ingo »Krimalkin« Lohse

13 neue Kurzgeschichten

u. a. von

Victor Boden, Angelika Brox, Christian Endres,
Corinna Griesbach, Michael Schneiberg,
Norbert Stöbe, Yvonne Tunnat, Wolf Welling ...

und viele andere ...

WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

Moreau • Wipperfürth • Kugler (Hrsg.) – shop@exodusmagazin.de

WAHRHEIT AUF DER FLUCHT, WIRKLICHKEIT IN GEFAHR?!



EHRENGÄSTE

EDWARD ASHTON (USA) UDO KLOTZ
DIETMAR DATH DENIS SCHECK
NADINE HAMMELE ADRIAN TCHAIKOVSKY (GB)
ISABELLA HERMANN WIM VANDEMAAN
HENIA KLINGE NILS WESTERBOER

17. ELSTERCON VOM 27. - 29.09.2024

LITERATURHAUS LEIPZIG ORGANISIERT VOM
04103 LEIPZIG FREUNDKREIS SF
GERICHTSWEG 28 LEIPZIG E.V. (WWW.FKSFL.DE)

