

ANDROMEDANACHRICHTEN 294

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLAND E.V.

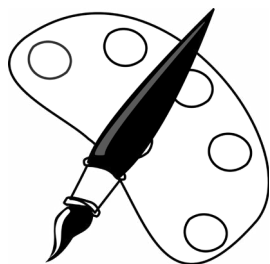


NK
2/10

Informationen zum Cover-Künstler

Niklas Kappenstein ist 36 Jahre alt und liebt Horror- und Science-Fiction-Motive und liest natürlich auch gerne in diesen Genres. Er durfte in diesem Jahr sein drittes Stellaris-Titelbild für die Perry Rhodan Erstaufgabe illustrieren. Er arbeitet als freischaffender Künstler und organisiert den BrühlCon am Brühler Schloss. Sein Porträt des Rappers Basstard zierte dessen letztes Albumcover. Dieses Album erreichte Platz 36 der deutschen Albumcharts.

www.nprkappenstein.com
<https://xn--brhlcon-o2a.de/>



Impressum

Andromeda Nachrichten 294

57. Jahrgang, August 2026

ISSN 0934-3318

Auflage: 440 Exemplare

Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e.V.

Herausgeber & Chefredaktion, verantwortlich gem.

§18 MStV: Sylvana Freyberg, Bachstraße 14, 69221

Dossenheim; chefredaktion@sfcdeu

Redaktionelle Mitarbeit: Franz Hardt, Armin Möhle, Gerd Frey, Matthias Hofmann, Robert Hector, Volly Tanner, Klaus Marion, Michael Baumgarten u.a.

Lektorat / Korrektorat: Ralf Boldt, Christine Witt, Jörg Lenser, Gregor Groß

Schlusskorrektorat: M. Gorden und J. Ritter

Druck: Druckerei Verlag Fabian Hille, Boderitzer Straße 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, <https://hille1880.de>

Titelbild: »Curiosity - Peak glimpse into a distant world« von Niklas Kappenstein

Weitere Bilder: pixabay.com (Seiten 3, 4, 28, 31, 32, 45, 50, 60, 80, 85, 92, 93, 99, 100)

Nächster Redaktionsschluss: AN 295 = 15.09.2026

Geschäftssitz SFCD e.V., Ivo Schwarz, Bleichstraße 6, 71263 Weil der Stadt; ivo.schwarz@sfcdeu,

Vertreten durch die Vorsitzende: Dr. Claudia Rapp, Siebenbrunnengasse 55-57/Top 8, A-1050 Wien; claudia.rapp@sfcdeu

Stellvertr. Vorsitzender: Ralf Boldt, Erste Südweike 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: Klaus Marion, Victorinusstraße 22, 55545 Bad Kreuznach; klaus.marion@sfcdeu

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

Archiv & Verkauf: archiv@sfcdeu

Bankverbindung: IBAN = DE56 6725 0020 0009 242422, BIC = SOLADES1HDB,

ltd. auf Science Fiction Club Deutschland e.V.

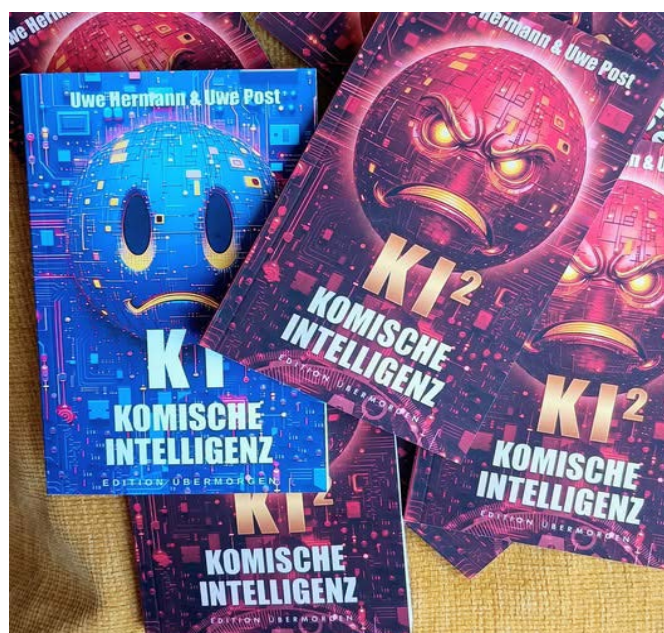
PayPal: kasse@sfcdeu, paypal.me/sfc42

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,

Während ich dieses Editorial schreibe, fällt mir mal wieder auf, wie vertraut mir die Zusammenstellung der Inhalte inzwischen ist.

Auch diesmal stellen sich zwei Komitee-Mitglieder des Deutschen Science Fiction Preises vor, und gleich anschließend könnt ihr die Nominierungen für 2026 nachlesen, die auf der Metropol-Con in Berlin bekannt gegeben wurden. Auf der LuxCon im Frühjahr wurde unser Andreas-Kuschke-Preis an Sandy Heep verliehen. Mit diesem Preis werden Fans ausgezeichnet, die kontinuierlich im Hintergrund arbeiten und oft gar nicht öffentlich in Erscheinung treten. Eine weitere Verleihung dieses Preises an Constanze Hofmann fand ebenfalls auf der MetropolCon statt. Leider reichte die Zeit bis zum Redaktionsschluss dieser Ausgabe nicht aus, um hier noch einen Bericht mit Fotos aufzunehmen. Und natürlich dürfen auch die Gewinner des diesjährigen Kurd Laßwitz Preises nicht fehlen. Sie sind ebenfalls in dieser Ausgabe nachzulesen.

Herzlichen Glückwunsch allen Nominierten und Gewinnern!

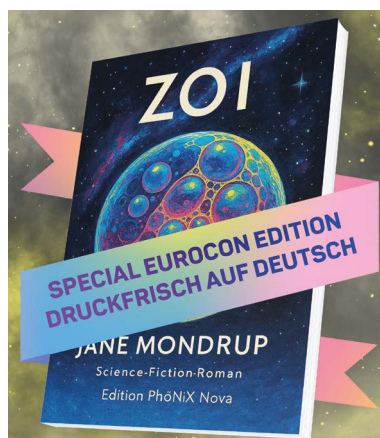
Ein weiteres Highlight ist ein interessantes Interview mit Hardy Kettlitz über ihn und seine Bücher. Die meisten von euch kennen ihn und seine langjährige, unermüdliche Arbeit für die deutschsprachige SF. Es lohnt sich, regelmäßig auf der Webseite seines Verlages nach neuen Ausgaben zu schauen.

Natürlich dürfen auch die Rezensionen neuer und älterer Bücher nicht fehlen. Diese Ausgabe bietet wieder eine bunte Mischung aus Buchbesprechungen – von Science Fiction über Fantasy und Buchklassiker bis hin zu Filmen, PC-Spielen und anderen Fanzines. Für jeden findet sich hoffentlich interessanter Stoff für die bevorstehenden heißen Sommerabende.

Ich wünsche euch mal wieder viel Freude beim Entdecken, Wiederentdecken und vielleicht auch beim Widersprechen.

Eure

Sylvana Freyberg



Inhalt

Impressum	2
Anzeigen – News – Informationen	4
Preise	7
Neuigkeiten vom DSFP	7
Deutscher Science-Fiction-Preis Nominierungen 2026	10
Verleihung des Andreas Kuschke Preises an Sandy Heep	11
KLP- Gewinner 2026	12
Conventions	18
Waldorf und Statler berichten vom Ernst Ellert-Con III in München	18
Interview	
Gespräch mit dem Verleger, Autor und Szeneaktivator Hardy Kettlitz	22
Fansein Kolumne	27
Science Fiction	29
Science in Science Fiction	29
Rezensionen	
Science Fiction	32
Fantasy	45
Nostalgia	50
Sachbuch	60
Filme	60
Perry Rhodan	64
eGames	80
FanzineKurier	86
Science	
Die Artemis 2 – Mission: Zurück zum Mond	89
Der Aufbruch der Menschheit zu den Sternen – eine große Illusion?	91
Der Urknall auf dem Prüfstand	94
Neues aus der Asimov Kellerbar	102



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

Hol Dir Dein Neues Shirt mit Unseren Motiven

Offizielles Club-Merchandising des SFCD e.V. im Getshirts Online Shop



Und noch viel mehr. Schau rein!

Andreas-Kuschke-Preis

Letzte Verleihung 2026 an Sandy Heep und Constanze Hofmann

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@sfgd.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/>

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.sfgd.eu
Science Fiction Club Deutschland e.V.
Bluesky: [@sfgd.eu](https://bsky.app/profile/sfgd.eu)
Instagram: [sfgd.online](https://www.instagram.com/sfgd.online)
Forum für SF und Phantastik: www.scifinet.org/scifinetboard/
SFCD-Segment www.sfgdforum.de

Con-Kalender 2026/2027

Informationen und Events unter www.conventions-online.de

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Informationen unter www.prfz.net



Das Phantastik-Autor*innen-Netzwerk (PAN) ist ein gemeinnütziger Verein zur Förderung des Phantastik in der Literatur. PAN wurde 2015 gegründet und hat mittlerweile über 500 Mitglieder.

Weitere Informationen unter <https://wir-erschaffen-welten.net>

Wir lesen Eure Bücher!
Anfragen an chefredaktion@sfgd.eu

Förderung von Science-Fiction
in Europa



SFCD-Vertreterin Claudia Rapp
Weitere Informationen unter
www.esfs.info

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

Support MetropolCon

*Besuche unsere Website,
kauf tollen Merch in
unserem Shop oder schau
dir auf unserem YouTube
Account Video-Mitschnitte
des Events an.*

www.metropolcon.eu

Merch



YouTube




MEMORANDA
SCIENCE FICTION
PODCAST



Das legendäre Science-Fiction-Magazin EXODUS sagt Adieu

von Uwe Hermann

Es ist ein Moment, der der deutschsprachigen Phantastik-Szene einen Stich ins Herz versetzt. Nach langer Reise durch die unendlichen Weiten der Kreativität feiert das Science-Fiction-Magazin EXODUS seinen großen Abschied. Mit der fantastischen Jubiläumsausgabe Nr. 50 schließen die Macher das letzte Kapitel eines Projekts, das die deutsche SF-Landschaft wie kaum ein anderes geprägt hat.

Für mich persönlich ist dieser Abschied mit einer großen Portion Wehmut verbunden. EXODUS war über viele Jahre hinweg eine Heimat für meine Geschichten, und längst verbindet mich eine langjährige, tiefe Freundschaft mit den Herausgebern.

Eine Reise, die 1975 begann

Wenn wir heute auf EXODUS blicken, schauen wir auf ein Stück lebendige Literaturgeschichte. Bereits im Jahr 1975 erblickte die allererste Ausgabe das Licht der Welt. Nach einer längeren Pause kehrte das Magazin schließlich 2003 zurück und war seither aus der Szene nicht mehr wegzudenken. Es war weit mehr als nur ein Heft. Es war ein liebevoll gestaltetes Hochglanzmagazin, das den perfekten Spagat zwischen Wort und Bild schaffte. Hier bekamen deutschsprachige SF-Autor*innen eine prominente Bühne und Künstler*innen stellten ihre fantastischen Bilder aus.

Hinter diesem Mammutprojekt stecken Menschen, die mit Herzblut und Leidenschaft etwas Einzigartiges geschaffen haben. Die Macher René Moreau, Heinz Wipperfürth und Hans Jürgen Kugler verabschieden sich mit dieser Ausgabe nach jahrzehntelangem, unermüdlichem Einsatz von ihrem Herzensprojekt und hinterlassen eine Lücke, die nur schwer zu schließen sein wird.

Ein Abschiedsknaller in zwei Bänden – und ich darf dabei sein.

Wer die Macher von EXODUS kennt, weiß, dass sie nicht leise durch die Hintertür

verschwinden. Die finale 50. Ausgabe ist so gewaltig und geschichtenreich geworden, dass sie auf zwei prallgefüllte Bände (50.1 und 50.2) aufgeteilt werden musste. Verziert mit den atemberaubenden Titelbildern von Thomas Thiemeyer und Pierangelo Boog, versammelt das furiose Finale noch einmal namhafte Künstler der deutschsprachigen Science Fiction.

Es macht mich ein bisschen stolz und glücklich, dass ich gleich in beiden Abschlussbänden mit je einer Erzählung vertreten bin: In Band 50.1 nehme ich euch mit zu »Mein alter Herr«, während in Band 50.2 »Die Wirklichkeit der anderen« auf euch wartet.

Wir alle aus der Phantastik-Community ziehen den Hut vor René, Heinz, Hans Jürgen und dem gesamten Team. Danke

EXODUS

Science Fiction Stories
& phantastische Grafik

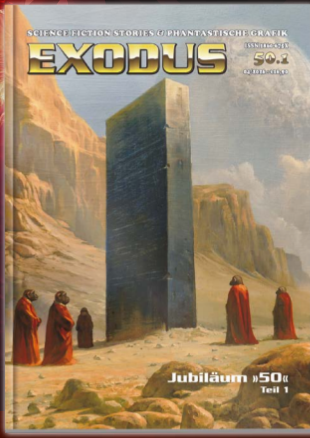
für den Mut, die Hingabe und die unzähligen Reisen in fremde Galaxien, die ihr uns Leser*innen und Autor*innen geschenkt habt.

Auch wenn für das Magazin nun seine Reise zu Ende geht, die Geschichten und die engen Freundschaften, die daraus entstanden sind, bleiben. Und während wir die finalen Seiten der Ausgabe 50 umblättern, bleibt uns nur zu sagen: Macht es gut, EXODUS-Crew, und danke für alles! ■

Science Fiction Stories & phantastische Grafik

Jubiläum »50«

Zeitgemäße deutsche Science-Fiction-Literatur in zwei Bänden.




Über zwanzig Erstveröffentlichungen von

David Daubitz, Volker Dornemann, Helmut Ehls, Christian Endres, Andreas Eschbach, Erik Harlandt, Uwe Hermann, Dieter Karger, Karsten Kruschel, Claire Larsen, Karsten Lorenz, Michael Marrok, Jacqueline Montemurri, Maria Orlovskaya, Peter Schattschneider, Angela und Karlheinz Steinmüller, Ralph Würschinger u. a.

in herausragender grafischer Gestaltung!

Darüber hinaus präsentieren wir in vier exklusiven GALERIE-Blöcken atemberaubende »Handmade«-Kunstwerke von:

Pierangelo Boog · Thomas Franke · Franz Miklis · Thomas Thiemeyer

EXODUS ist und bleibt ein lebendiges Archiv deutscher Gegenwarts-SF
... und das Magazin mit der ganz besonderen Haptik!

EXODUS 50.1 und 50.2
Das grandiose Jubiläum in zwei Bänden!
SC jeweils 116 S., farbig, 15,90 €
zusammen: 30,00 € (Ausland zzgl. Versand)

www.exodusmagazin.de
Moreau · Wipperfürth · Kugler (Hrsg.) → shop@exodusmagazin.de

Neuigkeiten vom DSFP

von Franz Hardt

Der Deutsche Science-Fiction-Preis (DSFP) wird seit 1985 jährlich vom Science Fiction Club Deutschland e. V. (SFCd) in den zwei Kategorien »Bester deutschsprachiger Roman« und »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« vergeben. Der Preis ist dotiert (s. <https://www.dsfp.de/>). Die zu prämiierenden Werke werden von einem Komitee ermittelt, in dem eine Gruppe begeisterter Fans freiwillig und ehrenamtlich zusammenarbeitet ... mehr Details zum Hintergrund siehe AN 288 [Anmerkung der Redaktion].

DSFP-Komiteetreffen beim Colonia Con

Vom 9. bis zum 10. Mai 2026 fand im Kölner Kulturbunker der erste »Colonia Con – The Next Generation« statt. Ein engagiertes Team möchte hier eine große Con-Tradition wiederbeleben und fortsetzen. Als Besucher und Mitarbeiter (Sabine) war auch das halbe DSFP-Komitee anwesend und traf sich zu einem »Arbeitsessen« (Bild 1). Zu diesem Zeitpunkt war der interne Einsendeschluss für die Nominierungsvorschläge zum DSFP 2026 seit zwei Wochen vorbei und die Ergebnisse wurden eingehend diskutiert. Es war schön in Köln, und wir kommen sicher gerne wieder.

Wer ist im DSFP-Komitee?

In den ANDROMEDA Nachrichten 288 haben wir begonnen, die Komiteemitglieder vorzustellen. Bisher waren dies in der AN 288 Franz Hardt und Michael Nowak, in der AN 289 Vanessa-Marie Starker und Andreas Nordiek, in der AN 292 Jan Kreißig und Ralf Bayer und in AN 293 Svenja Grove und Peter Alsdorf.

In dieser AN setzen wir die Runde mit zwei weiteren Mitgliedern fort.

Name: Knud Larn

Ein paar Worte über mich schreiben? Na klar. Mein Name ist Knud Larn, ich bin 61 Jahre alt, Däne, bildender Künstler und lebe etwas westlich von Kopenhagen, am Stadtrand. Ich bin mit einer wundervollen Frau verheiratet und habe eine erwachsene Tochter sowie zwei entzückende En-

kelkinder. Zwei Katzen liegen irgendwo in Regalen herum.

Lesen ist meine Leidenschaft, seit ich denken kann. Von den kleinen Geschichten auf den Frühstückstischen über Stapel von Donald-Duck-Magazinen und einem kleinen Berg von Comic-Alben bis hin zu den ersten richtigen Büchern.

Es gab nie ein festes Thema; ich habe alles gelesen, was es gab, und lese es im Grunde immer noch. Zuerst in der Bibliothek meiner örtlichen Schule, all die alten Klassiker, dann – als wir 1973 in die naheliegenden Kleinstadt zogen – alles, was die Provinzbibliothek zu bieten hatte. In der Kinderbibliothek musste ich mich mit einem Mädchen um die guten Comics streiten; sie liebte sich IMMER genau die aus, die ich lesen wollte, direkt vor meiner Nase. Ziemlich nervig. Sie war es, die ich viele Jahre später in einem anderen Teil des Landes geheiratet habe :-), ebenfalls eine Leserin.

Eines Tages führte mich die Bibliothekarin in die Erwachsenenabteilung, und mein Leseglück war vollkommen. Meterweise Bücher zu allen möglichen Themen,

ausführliche Rezensionen, nicht die bildhaften, eher oberflächlichen Darstellungen der Kinderbücher und jede Menge Belletristik. Ich sage immer von mir selbst, dass ich von vielem ein bisschen Ahnung habe, da ich alle möglichen Fachbücher zu den unterschiedlichsten Themen verschlungen habe. Es war einfach unglaublich, was man alles lernen konnte, nur indem man sich hinsetzte und las!

Natürlich entwickelte sich daraus eine geisteswissenschaftliche Bildung, und die ersten Fremdsprachen eröffneten mir noch viel größere Welten als Dänisch. Englisch, Deutsch und Französisch bereicherten mein literarisches Leben um ein Vielfaches. Die Science-Fiction hielt durch Kurzgeschichten und ein Lehrerehepaar, das in der Nähe wohnte und dessen Kinder ich aus der Schule kannte, Einzug in mein Leben. Wir tranken bei ihnen Tee, nicht Kaffee wie zu Hause, und ihre Wohnung war mit Bücherregalen tapeziert. Vom Boden bis zur Decke, in vielen Zimmern. Sie lasen immer drei oder vier Bücher gleichzeitig und machten sich beim Lesen klei-



Bild 1: (von links): Michael Nowak, Sabine Seyfarth, Peter Alsdorf, Jan Kreyßig, Franz Hardt und Svenja Grove. Foto: vom Kellner mit Svenjas Handy



Knud Larn auf Fantasticon 2026 in Kopenhagen.
Foto: Thomas Reckentwald

ne Notizen darin. Bei meinen Besuchen bekam ich oft eine Tasche voller Science-Fiction-Taschenbücher geschenkt, die ich zu Hause verschlang. Sie waren alles Klassiker des Genres. Ich entdeckte meine Liebe zu Kurzgeschichten und dass sich die Ideen und Welten der Science-Fiction (von den besten Autoren) in diesem kurzen Format perfekt entfalten ließen. Ich erkannte auch, wie wahr Theodore Sturgeons Maxime »90 % von allem ist Mist« war, und der Kritiker in mir war geboren! Die Gespräche mit dem Lehrerehepaar halfen mir, meine Kritik zu formulieren. Zeitschriften enthielten zwar Kurzgeschichten, aber sie waren nicht in der Provinzbibliothek vorhanden, also musste ich sie selbst abonnieren. Es entwickelte sich zu einer kleinen Detektivarbeit, sie zu finden und zu bezahlen (das war vor dem Internet). In jenen Jahren begannen in Dänemark die ersten Buchversandhandelsgeschäfte und eine Buchhandlung in einem anderen Teil des Landes verkaufte Science-Fiction auf diesem Weg. Unter anderem die amerikanische Perry Rhodan-Ausgabe (Nr. 1–100), die meine erste Begegnung mit deutscher Science-Fiction war. Ja, in meinem Elternhaus stapelte sich das Papier in meinem Zimmer ... Auf einem Festival 1982 in Kopenhagen entdeckte ich die Vereinswelt. Es gab sogar eine Zeitschrift des

dänischen Science-Fiction-Fanverbands, die mir kostenlos Jugendbücher zuschickte (!), wenn ich sie las und meine Meinung dazu schrieb. Später wurde ich Mitglied, in den Vorstand gewählt, war eine Zeit lang Vorsitzender und organisierte einige Science-Fiction-Kongresse in Kopenhagen (z. B. Eurocon 2007, einen anderen über Steampunk und noch einen über Afrofuturismus). Auf demselben Festival lernte ich Bob Shaw kennen, der mir ein paar Fanzines und eine seiner Kurzgeschichten gab und meinte, ich solle selbst ein Fanzine machen, es sei »nicht schwer«. Gesagt, getan, und mir eröffnete sich eine ganz neue Welt mit zahlreichen Abonnements und Tauschbörsen. Viele veröffentlichten Fanzines in kleinen Auflagen, sowohl in Dänemark als auch im Ausland. Heute halte ich mit meinem FANDOM FOREVER meinen achten Fanzinetitel in den Händen – ein paar umfassten 25 oder 100 Ausgaben, andere nur 10 oder 2. Mit jedem Job und jedem verdienten Geld wuchs meine Science-Fiction-Sammlung rasant. Später, mit dem Aufkommen des Internets, konnte ich seltenere Schätze entdecken, zum Beispiel die allerersten amerikanischen Pulp-Magazine, in Buchhandlungen in Indien, Kanada oder Australien. Heute ist die Sammlung riesig und füllt ein ganzes Haus. Spenden von alten Fans, die in Pflegeheime ziehen, von Clubschließungen und Erben, die ihren Nachlass auflösen, sind die größten Beiträge der letzten Jahre. »Ein Schwarzes Loch zieht Masse an«, wie ein Freund es ausdrückte. Skandinavische, deutsche, englische und französische Science-Fiction mit Schwerpunkt auf Kurzgeschichten und Fankultur bildet den Kern des Archivs. Darunter befinden sich unter anderem 293 Ausgaben der Andromeda Nachrichten.

»Hast du das alles gelesen?« Ja, so ziemlich alles. Ich spare zwar ein bisschen fürs Alter, aber größtenteils ja. Und seit vielen Jahren lese ich deutsche Kurzgeschichten und Romane. Anfangs habe ich sie auf den jährlichen deutschen SFCD-Kongressen gekauft, die so bequem mit dem Zug zu erreichen waren, später habe ich sie einfach bei Amazon bestellt. Das Science-Fiction-Jahr war dabei eine unschätzbare Informationsquelle. Und natürlich AN!

Als ich also las, dass der DSFP noch ein paar Leser suchte, war es klar, dass ich mitmachen wollte. Ich lese es ja sowieso und habe schließlich eine Meinung zu dem, was ich lese, oder ...?

Als Leser – und vielleicht gerade weil ich so vieles anderes gelesen habe und weiterhin sowohl römische als auch griechische Klassiker, die anspruchsvollere Literatur in verschiedenen Sprachen usw. lese – lege ich großen Wert auf gute Handlungen, tiefgründige Charaktere, sorgfältig gearbeitete Welten und eine völlig originelle, wunderschön erzählte Idee, viel mehr als auf vieles andere. Manche Werke konzentrieren sich ausschließlich auf Action, andere ähneln in ihrer Erzählform eher Drehbüchern als echter Literatur, und wieder andere erwecken den Eindruck, dass die Geschichte mit ein wenig Umformulierung genauso gut Fantasy, Krimi oder Thriller statt Science-Fiction sein könnte. Solche Werke überzeugen mich nicht. Ich brauche eine fesselnde, gut erzählte Geschichte, die mich mit ihren Ideen überrascht, mir einen guten Einblick in die Welt gewährt, in der sie spielt, und mich bis zum Schluss mit den Charakteren identifizieren lässt. Wenn das gelingt, bin ich begeistert! Glücklicherweise ist die DSFP-Lesegruppe in ihren individuellen Lesegeschmäckern sehr vielfältig, was nicht nur zu einer fundierteren Preisvergabe führt, sondern uns Lesern auch immer wieder überraschende Leseerlebnisse beschert. Denn selbst mit 61 Jahren, nach einem Leben voller Lektüre, kann ich mich noch immer überraschen lassen!

Name: Thomas Reckentwald

Am Sonntag, dem 27. Juli 1986, wurde ich im Bürgerhaus von Saarbrücken-Burbach – dreieinhalb Jahre nach meinem Eintritt in den SFCD und vielleicht zwei Stunden nach meinem ersten öffentlichen Auftreten als Mitglied des SFCD-Vorstands – darauf hingewiesen, dass einem gerade auf der Mitgliederversammlung ins Leben gerufenen »Komitee zur Vergabe des SFCD-Literaturpreises« jemand aus dem Vorstand angehören sollte. Der damalige, seit einem Jahr amtierende Vorsitzende Hans-Jürgen Mader dachte sich wohl, dass ein Schriftführer auch des Lesens mächtig



Thomas Recktenwald auf dem Norcon 32 in Oslo, 2026. Foto: Carolina Gomez-Lagerlöf

sein dürfte. Der ebenfalls neu in den Vorstand gewählte Fred Körper war ja mit Zahlen beschäftigt und Hermann Urbanek, der den später in »Deutscher Science Fiction Preis« umbenannten SFCD–Literaturpreis ins Leben gerufen hatte, war als mein Vorgänger aus dem Vorstand ausgeschieden.

In diese missliche Lage war ich durch einen Nachbarsjungen geraten, der mir dreizehn Jahre vor meinem ersten Wirken im Preiskomitee drei Perry–Rhodan–Hefte schenkte, weil er nur hinter den Risszeichnungen her war. Kurze Zeit später war er auch nicht mehr an Risszeichnungen interessiert, so dass ich die Hefte wieder vervollständigen konnte. Dass die Nummer 1 der Serie drei Tage nach mir das Licht der Öffentlichkeit erblickt hatte, habe ich erst viel später erfahren, aber den An- und Verkauf, der Romanhefte für 20 Pfennig und Taschenbücher je nach Dicke für eine oder 2 Mark anbot, habe ich dann bis zum Abitur regelmäßig geplündert. PR kaufte ich später im Laden, erfuhr so rechtzeitig von einem Con in Saarbrücken und lernte dort mehr oder weniger seltsame Angehörige des saarländischen Fandoms kennen.

Meine erste Mitwirkung im Preiskomitee war kurz, weil ich nach zwei Jahren zum Vorsitzenden des SFCD gewählt wurde, für einige Zeit zusätzlich AN–Chefredakteur war und zwischendurch einen SFCD–Jah-

rescon mitorganisierte, aber 1998 trat Birgit Fischer meine Nachfolge als Vorsitzende an und befreite mich dadurch von etlichen Pflichten. Ein Jahr später erhielten ich sowie einige Autoren und Fans eine Einladung nach Poitiers zum erstmals stattfindenden Festival »Utopiales«, das unter dem Motto »deutschsprachige SF« lief. Darunter waren Wolfgang Jeschke, Andreas Eschbach und Udo Klotz, aber auch Florian Breitsameter, der damalige Vorsitzende des DSFP–Komitees. Er hatte gegen mein Angebot, dem Komitee wieder beizutreten, nichts einzuwenden.

Unsere Arbeit war damals, als das Internet noch nicht so recht im Gange und BoD noch kein Begriff war, recht übersichtlich. Hermann Urbanek, der damals die »LiteraTour«–Sparte in AN betreute, versorgte uns mit den relevanten Informationen, man konnte sich die wenigen Werke – meist im Taschenbuchformat – auf eigene Kosten zulegen oder Fotokopien der einzigen deutschsprachigen Kurzgeschichte verschicken, die Wolfgang Jeschke pro Ausgabe von »Asimov's SF–Magazin« bringen durfte. Falls die Preisträger überhaupt anreisten, ging die Zeremonie in Con–üblicher Bekleidung über die Bühne.

Dann erfolgten allerdings einige entscheidende Veränderungen: Nach Rücksprache mit dem SFCD–Vorstand war eine Dotierung des Preises über Spenden für einen gemeinnützigen Verein erlaubt, also damals je 1000 DM je Kategorie. Dann beklagte sich Andreas Eschbach über das von Florian entworfene Präsent, nämlich eine Buchstütze mit von den Clubnadeln abgetrenntem SFCD–Emblem. Andreas hatte nämlich so oft mit einem Roman oder einer Story gewonnen, dass Florian abklären musste, ob er aktuell eine linke oder rechte Buchstütze anfertigen sollte, und Andreas gingen dann wohl auch die Regale aus. Also schlug er 2004 vor, Medaillen anfertigen zu lassen, und spendete sein damaliges Preisgeld für den Prägestock. Nach der Umstellung auf den Euro erklärte sich Helmuth W. Mommers dankenswerterweise bereit, einen Tausender beizusteuern, damit die werbewirksame numerische Höhe des Preisgeldes erhalten blieb.

Für 2005 – der SFCD feierte das erste halbe Jahrhundert seines Bestehens – wurde dann beschlossen, die Preisverleihung prunkvoller zu gestalten. Berufsmäßig hatte ich mir eh ein paar Anzüge zulegen müssen, mein Schneider in San Francisco versorgte mich mit passenden Krawatten, und von Udo Emmerich, der Florian als Komiteevorsitzenden ablöste, hatte ich zwei Jahre zuvor das Amt übernommen. Damit schaffte ich es sogar in die Wikipedia. Das hielt ich bis 2010 durch und verließ das Komitee, um mich wieder im SFCD–Vorstand bemerkbar zu machen. Dann habe ich den gewählten Vorstand verlassen, weil ich im Komitee gebraucht wurde. Dieser Zyklus wird sich hoffentlich nicht bis in alle Ewigkeit wiederholen.

Während in den Anfangsjahren des Preises der Strom an für den DSFP relevanten Werken bereits durch Verlage, Lektoren und Magazinherausgeber gefiltert wurde, muss unser Komitee heute oft selbst die Filterung übernehmen. Nicht jedes Thema mag den persönlichen Favoriten angehören, aber wenn sich bereits auf den ersten Seiten krasse Vergehen in Sachen Rechtschreibung, Grammatik oder Logik häufen, ist es eigentlich Pflicht, die anderen Komiteemitglieder vor dem Werk zu warnen. Andererseits trifft ein spannend geschriebener Text mit plausibel geschilderten Personen und Hintergründen – egal in welchem Bereich – eher meinen Geschmack als z.B. eine Geschichte, die zu meinen Favoriten Hard SF und Alternate History zählt, aber erhebliche Schwachpunkte aufweist oder vor sich hin tröpfelt.

Ich kann auch nicht erwarten, dass andere mit unserer Auswahl, insbesondere den prämierten Werken, übereinstimmen, man erkennt es auch an den mehr oder weniger starken Überschneidungen mit den Gewinnerinnen und Gewinnern anderer Preise in den phantastischen Genres, aber etliche Namen wurden durch den DSFP einer breiteren Öffentlichkeit bekannt und fanden ihre Leserschaft. Wenn bei den in »c't« oder »Spektrum der Wissenschaft« veröffentlichten Kurzgeschichten in den Kurzbiographien der DSFP erwähnt wird, sehe ich das auch als Anerkennung unserer Arbeit an. ■

Deutscher Science-Fiction-Preis Nominierungen 2026

von Franz Hardt

Im Rahmen des MetropolCon in Berlin wurden am 4.7.26 die Nominierungen für den Deutschen Science-Fiction-Preis 2026 bekannt gegeben (siehe Bild 1). Für den DSFP 2026 sind alle im Original in deutscher Sprache im Jahr 2025 erstmals in gedruckter Form erschienenen Texte des Literaturgenres Science-Fiction relevant. Der Preis wird in den Kategorien »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« und »Bester deutschsprachiger Roman« vergeben.

Die Siegertitel und die Platzierungen des Deutschen Science-Fiction-Preises 2026 wurden im Juli 2026 bekannt gegeben. Die Ehrung und Preisverleihung findet im Rahmen des ElsterCon 2026 am 19.9.26 statt.

Das Komitee beglückwünscht alle, die an den nominierten Werken beteiligt waren, zu ihrem Erfolg und bedankt sich für die Unterstützung der deutschsprachigen Science-Fiction. Besonderer Dank gilt den Literaturschaffenden und Verlagen, die die Arbeit des Komitees durch die Überlassung von Leseexemplaren unterstützt haben.

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

Kategorie »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte«

»Sabotage« von Patricia Eckermann, erschienen in »Andymonaden«, herausgegeben von Michael Wehren, Memoranda Verlag, ISBN: 978 3 91139 112 2

»Echo« von Luc François, erschienen in »Angstvoll und leicht sehnsüchtig«, herausgegeben von Samuel Hamen, Hyde Éditions, ISBN: 978 9 99877 558 9

»Notizen eines Sonderlings« von Jan Gardemann, erschienen in »CAPRICE 01«, herausgegeben von Frank G. Gerigk, p.machinery, ISBN: 978 3 95765 449 6

»Das letzte Mal« von Stephanie Lammers, erschienen in »c't 02/2025«, ISSN 0724 8679



Bild 1: (von links) Thomas Recktenwald, Sabine Seyfarth, Knud Larn, Andreas Nordiek, Ralf Boldt, Franz Hardt. MetropolCon 2026. Foto: Jörg Ritter

»Ausreißende Sterne« von Aiki Mira, erschienen in »Andymonaden«, herausgegeben von Michael Wehren, Memoranda Verlag, ISBN: 978 3 91139 112 2

»Wir waren hier« von Ralph-Alexander Neumüller, erschienen in »Tales of Science II«, herausgegeben von Marianne Labisch und Kiran Ramakrishnan, p.machinery, ISBN: 978 3 95765 452 6

»Living Nightlights« von Lisa-Viktoria Niederberger, erschienen in »Klimazukunft 2050. Wie werden wir leben?«, herausgegeben von Fritz Heidorn und Sylvia Mlynek, Hirnkost Verlag, ISBN: 978 3 98857 132 8

»Die Amazone« von Michael Pfrommer, erschienen in »Vom Filme schmieden. Und anderen Träumen«, herausgegeben von Patrick A. Kompio und Sebastian Fesser, Independently published, ISBN: 979 8 34511 378 3

»Blumen für Lisa-9« von Uwe Post, erschienen in »EXODUS 49«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfürth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

»Kinderladen« von Jol Rosenberg, erschienen in »Queer*Welten 15«, herausgegeben von Judith Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan, Ach je Verlag, ISBN: 978 3 95869 446 0

»Metanoq« von Maximilian Wust, erschienen in »NOVA 37«, p.machinery, ISBN: 978 3 95765 479 3, ISSN 1864 2829

Kategorie »Bester deutschsprachiger Roman«

»We burn the sun« von Anika Beer, 480 Seiten, Piper Verlag, ISBN: 978 3492706452

»Asimovs Kindergarten« von Reda El Arbi, 656 Seiten, lectorbooks, ISBN: 978 3906913544

»Der Himmel wird zur See« von Sven Haupt, 272 Seiten, Eridanus Verlag, ISBN: 978 3946348474

»Ein Übermaß von Welt« von Sven Haupt, 224 Seiten, Eridanus Verlag, ISBN: 978 3946348573

»Thanatopia« von Tom Hillenbrand, 384 Seiten, Kiepenheuer & Witsch, ISBN: 978 3462008722

»Pandoras Flotte« von Christian Märtesheimer, 364 Seiten, Atlantis Verlag, ISBN: 978 3864029806

»Denial of Service« von Aiki Mira, 256 Seiten, Fischer TOR, ISBN: 978 3596711826

»Glow in the Dark« von L.U. Sanders, 576 Seiten, Independently published, ISBN: 978 3819401886

»Lyneham« von Nils Westerboer, 496 Seiten, Klett-Cotta, ISBN: 978 3608987232

Preise

Erhöhung des Preisgeldes

Der Deutsche Science-Fiction-Preis ist für den 1. Platz in jeder Kategorie mit 1.000 Euro dotiert. Dazu erhalten die Sieger noch eine Medaille mit Namensgravur. Das Preisgeld dafür wird je zur Hälfte gespendet von Thomas Recktenwald und der von Helmuth W. Mommers gegründeten Villa Fantastica in Wien.

In Anbetracht der Vielzahl guter Werke und in dem Wunsch einer verstärkten Förderung der SF, lobt das Komitee ab dem DSFP 2026 Geldbeträge auch für die Zweit- und Drittplazierten aus:

Für den 2. Platz in jeder Kategorie gibt es in Zukunft 500 Euro.

Für den 3. Platz in jeder Kategorie gibt es in Zukunft 300 Euro.

Die Spenden für diese Erhöhung kommen aus dem Komitee. ■

Weitere Informationen zum Preis finden sich hier: <https://www.dsfp.de/>

Verleihung des Andreas Kuschke Preises an Sandy Heep

von Gérard Kraus

Liebe Freundinnen und Freunde, liebe Fantastinnen und Fantasten, liebe Mitglieder der LuxCon-Familie,

Bevor ich zu meinem eigentlichen Punkt komme, möchte ich zuerst etwas sagen, das wir alle wissen, aber nicht oft genug aussprechen:

Ohne die Ehrenamtlichen, ohne die Menschen, die ihre Zeit, ihre Energie und ihre Leidenschaft in dieses Festival stecken, gäbe es hier nichts. Keine Stände, keine Panels, kein Cosplay, keine Spieltische, keinen Kaffee am Morgen an der Bar, keine Fritten für Paedar – nichts davon würde ohne euch existieren. Ihr seid die magische Energie, die diese Convention jedes Jahr aufs Neue zum Leben erweckt. Das Dillithium im Warp-Antrieb der LuxCon. Ein großes Dankeschön an euch alle.

Aber es gibt immer wieder einige Menschen, die eine so besondere Präsenz haben, dass sie mit der Zeit selbst Teil des Fundaments werden. Manche von ihnen verlassen uns zu früh, andere gehen ihren eigenen Weg, und wieder andere bleiben.

Um eine solche Person geht es jetzt.

Zum ersten Mal haben wir uns im Rahmen eines Free Comic Book Day kennengelernt – wie könnte es auch anders sein? Zwei Menschen, die das Fandom im Blut haben und die nicht nur Comics, sondern das gesamte fantastische Universum mit Herz und Seele leben. Sehr schnell haben

wir gemerkt, dass wir gleich denken, wenn es um Gemeinschaft geht, um Begeisterung, um die Freude, die die Phantastik verbindet.

Seit diesem Tag hast du dich nie ganz von der LuxCon getrennt – und wir sind froh darüber. Denn egal, wie viel Arbeit, Stress oder kleine Katastrophen eine solche Organisation mit sich bringt, du bist immer da. Mit einem Lächeln, mit einem Kommentar, mit einem Handgriff dort, wo er gebraucht wird.

Unsere Wege haben sich nicht nur bei Con-Treffen gekreuzt, sondern auch in Zeiten, die nicht immer leicht waren. Wir haben gemeinsam erlebt, dass das Fandom nicht nur Spaß bringt, sondern auch Halt geben kann – durch dick und dünn, durch Schicksalsschläge und neue Anfänge.

Und ganz ehrlich: Eine LuxCon ohne dich? Das ist wie eine Space Opera ohne Sterne, wie eine Rollenspielrunde ohne Würfel – schlicht unvorstellbar.

Du bist einer dieser Menschen, die nicht nur mitmachen, sondern mitgestalten. Die Spuren hinterlassen, nicht durch große Worte, sondern durch Präsenz, durch Freude, durch Charakter. Und deshalb möchte ich dir – im Namen des gesamten LuxCon-Teams und im Namen all der vielen Con-Besucher, die dich vielleicht nicht einmal beim Namen kennen, aber deinen Einsatz spüren – von ganzem Herzen Danke sagen.

Diese Laudatio ist kein Abschluss, sondern eher eine Markierung – ein Innehalten in der Zeit, um zu sagen: Wir sehen dich, wir schätzen dich, und wir freuen uns auf die nächste Con mit dir. ■



Verleihung des Kuschke Preises an Sandy Heep (rechts), Laudatio von Gérard Kraus (Mitte). Links: SFCD-Representant Thomas Recktenwald. LuxCon 2026. Foto: Roger Murmann



Der Kurd Laßwitz Preis ist ein alljährlich in bis zu zehn Kategorien vergebener Literaturpreis zur deutschsprachigen Science Fiction. Seit 46 Jahren stimmen die professionell in Deutschland, Österreich und der Schweiz tätigen Autor*innen, Übersetzer*innen, Lektor*innen, Verleger*innen, Graphiker*innen und Fachjournalist*innen über die besten Neuerscheinungen und Leistungen des Vorjahres im Rahmen der SF ab. Der Preis ist nicht dotiert.

Nachfolgend die Nominierungen zum Kurd Laßwitz Preis 2026 für die besten Werke und herausragendsten Leistungen des Jahres 2025 im Bereich der Science Fiction. 87 Wahlberechtigte hatten 534 Nominierungsvorschläge eingereicht, das Vorauswahlgremiums und die Hörspieljury 300 Bewertungen und Kommentaren abgegeben. Der Wahlbogen basierte auf den meistgenannten plus fünf vom Gremium zusätzlich befürworteten Nominierungsvorschlägen, abzüglich der beiden Vetos von zwei der Nominierten, sodass 86 Nominierungen in zehn Kategorien zur Wahl standen. In den Kategorien Hörspiel und Übersetzung bewertete jeweils eine Fachjury, in allen anderen Kategorien erhielten 290 Abstimmungsberechtigte die Wahlunterlagen. Im Laufe von zwei Monaten haben sich 116 SF-Schaffende an der Wahl beteiligt und in Summe 7801 Punkte vergeben. Das ergab die bislang höchste Beteiligung in der Nominierungsphase und zweithöchste in der Wahlphase in der Geschichte des Preises. Die Preisverleihung erfolgt im Rahmen des EuroCons 2026, der dieses Jahr als MetropolCon in Berlin vom 2. bis 5. Juli im silent green Kulturquartier stattfindet: <https://www.metropolcon.eu/>. Die Preisverleihung ist für den Samstag, 4. Juli, ab 17 Uhr in der Kuppelhalle geplant.

Ausführliche Informationen zum Kurd Laßwitz Preis, den Nominierungen und Wahlergebnissen der letzten 45 Jahre sowie den aktuell nominierten Werken, Leistungen und Nominierten findet man im Internet unter www.kurd-lasswitz-preis.de

Bester deutschsprachiger SF-Roman mit Erstausgabe 2025

Aus 94 Nominierungsvorschlägen zu 41 Romanen wurden die zehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 91 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 25 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträger			Punkte
Nils Westerboer, <i>Lyneham</i> KLETT-COTTA			204
Weitere Platzierungen			Punkte
2	Tom Hillenbrand, <i>Thanatopia</i> (Aus der Welt der Hologrammatica, Band 3) KIEPENHEUER & WITSCH		129
3	Aiki Mira, <i>Denial of Service</i> FISCHER TOR		126
4	Sven Haupt, <i>Der Himmel wird zur See</i> ERIDANUS		99
5	Kai Hirdt, <i>Im kosmischen Bermuda-Dreieck / Wenn Topsid fällt</i> (Perry Rhodan, Band 3358 + 3359) VPM		85
6	Brandon Q. Morris, <i>Mars Genesis – Die letzte Reise</i> FISCHER TOR		76
7	Anika Beer, <i>We Burn the Sun</i> PIPER		71
8	Dietmar Dath, <i>Skyrmionen oder: A Fucking Army</i> MATTHES & SEITZ		64
9	Sven Haupt, <i>Ein Übermaß von Welt</i> ERIDANUS		50
10	Stefan Cernohuby, <i>The Deniables. Gestohlene Vergangenheit</i> LESERATTEN		47
11	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig		10

Beste deutschsprachige SF-Erzählung mit Erstausgabe 2025

Aus 111 Nominierungsvorschlägen zu 44 Kurzgeschichten, Erzählungen und Novellen wurden die dreizehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 92 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 24 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträgerin		Punkte
Yvonne Tunnat, <i>Nano Godt</i> in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): <i>Weltenportal 6</i> SELBSTVERLAG		111

Preise

Weitere Platzierungen			Punkte
2	Uwe Post, <i>Blumen für Lisa-9</i> in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): <i>Exodus 49</i> EXODUS SELBSTVERLAG		101
3	Antares Bottlinger, <i>Hochzeitsglocken</i> (Perry Rhodan Stellaris, Folge 107) in: Marie Erikson, <i>Leben in Scherben</i> (Perry Rhodan, Band 3354) VPM		91
4	Christian Endres, <i>Smarte Tränen</i> in: Christian Heise, Ansgar Heise und Christian Persson (Hrsg.): <i>c't 18 / 2025</i> HEISE		90
5	Aiki Mira, <i>Ausreißende Sterne</i> in: Michael Wehren (Hrsg.): <i>Andymonaden</i> MEMORANDA		86
6	Patricia Eckermann, <i>Sabotage</i> in: Michael Wehren (Hrsg.): <i>Andymonaden</i> MEMORANDA		83
7	Maria Orlovskaya, <i>Es gibt keinen besseren Ort als die Pein</i> in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): <i>Weltenportal 6</i> SELBSTVERLAG		74
8	Moritz Boltz, <i>Hope</i> in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): <i>Exodus 49</i> EXODUS SELBSTVERLAG		58
9	Maximilian Wust und Michaela Schrimpf, <i>Hypostasis</i> in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): <i>Weltenportal 6</i> SELBSTVERLAG		57
10	Jol Rosenberg, <i>Kinderladen</i> in: Judith C. Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan (Hrsg.): <i>Queer*Welten 15</i> ACH JE		55
11	Maximilian Wust und Annika Rothenaicher, <i>Briefe an die DNA</i> in: Marianne Labisch und Kiran Ramakrishnan (Hrsg.): <i>Tales of Science II</i> P.MACHINERY		50
12	Nele Sickel, <i>Geschichten im Sand</i> in: Achim Stößer, Galax Acheronian und Stefan Junghanns (Hrsg.): <i>Trümmer am Milchstraßenrand</i> BOB		46
13	Erik Hauser, <i>Die Flucht der Saugroboter</i> in: Achim Hildebrand und Michael Schmidt (Hrsg.): <i>Zwielicht 22</i> SELBSTVERLAG		26
14	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig		10

Bestes ausländisches Werk zur SF mit deutschsprachiger Erstausgabe 2025

Aus 66 Nominierungsvorschlägen zu 27 ausländischen Werken wurden die elf Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 70 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 46 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträgerin			Punkte
	Becky Chambers, <i>Und hoffentlich zu lernen ... (To Be Taught If Fortunate)</i> CARCOSA		133
Weitere Platzierungen			Punkte
2	Rebecca Campbell, <i>Arborealität (Arboreality)</i> CARCOSA		117
3	Sam Hughes, <i>Wir haben keine Antimemetik-Abteilung (There is No Antimemetics Division)</i> HEYNE		91
4	Jasper Fforde, <i>Wie die Karnickel (The Constant Rabbit)</i> SATYR		81
5	Alastair Reynolds, <i>Das Schiff der flüsternden Träume (Eversion)</i> HEYNE		79
6	Kaliane Bradley, <i>Das Ministerium der Zeit (The Ministry of Time)</i> PENGUIN		78
7	Ian McEwan, <i>Was wir wissen können (What We Can Know)</i> DIOGENES		71
8	Naomi Kritzer, <i>Das Jahr ohne Sonnenschein (The Year Without Sunshine)</i> in: Yvonne Tunnat und Chris Witt (Hrsg.): <i>Ihr Körper, das Schiff</i> A7L BOOKS		44
9	Anton Hur, <i>Toward Eternity (Toward Eternity)</i> S. FISCHER		40
10	Percival Everett, <i>Dr. No (Dr. No)</i> HANSER		28
11	Neal Shusterman, <i>All Better Now (All Better Now)</i> (All Now, Band 1) SAUERLÄNDER		11
12	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig		0

Beste Übersetzung zur SF ins Deutsche, erstmals erschienen 2025

Aus 15 Nominierungsvorschlägen zu sechs Übersetzungen wurden alle sechs in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt und standen der Übersetzungsjury (elf Übersetzer*innen und Lektoren*innen) zur Wahl:

Preisträgerin		Punkte
Karen Nölle für die Übersetzung von Ursula K. Le Guin, <i>Der Tag vor der Revolution</i> (Originalzusammenstellung) FISCHER TOR		95
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Barbara Slawig für die Übersetzung von Rebecca Campbell, <i>Arborealität</i> (Arboreality) CARCOSA	87
3	Nikolaus Stingl für die Übersetzung von Percival Everett, <i>Dr. No</i> (Dr. No) HANSER	83
4	Sophie Zeitz für die Übersetzung von Kaliane Bradley, <i>Das Ministerium der Zeit</i> (The Ministry of Time) PENGUIN	74
5	Karin Will für die Übersetzung von Becky Chambers, <i>Und hoffentlich zu lernen ...</i> (To Be Taught If Fortunate) CARCOSA	64
6	Sharyn Wegmann für die Übersetzung von Yvonne Tunnat und Chris Witt (Hrsg.): <i>Ihr Körper, das Schiff</i> (Originalzusammenstellung) A7L BOOKS	60
7	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	0

Bester deutschsprachiger Sachtext zur SF mit Erstausgabe 2025

Aus 54 Nominierungsvorschlägen zu 26 Sachtexten wurden die zehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 83 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 33 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträger		Punkte
Klaus Geus, Wolfgang Both, Horst Illmer und Klaus Scheffler [posthum] <i>Lexikon der deutschsprachigen Science Fiction 1933 – 1945</i> MEMORANDA		151
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Bettina Wurche , <i>Jules Verne und die Entdeckung der Meeresforschung</i> HIRNKOST	149
3	Angela & Karlheinz Steinmüller , <i>Rückblick auf das lichte Morgen. Essays zu SF und Phantastik in der DDR</i> MEMORANDA	136
4	Isabella Hermann , <i>Zukunft ohne Angst. Wie Anti-Dystopien neue Perspektiven eröffnen</i> OEKOM	110
5	Jamie-Lee Campbell , <i>Wer sind Sie? Und wenn ja, wie viele? Über welche Figuren schreiben wir in der deutschen Science Fiction?</i> in: Christian Hoffmann und Udo Klotz (Hrsg.): <i>!Time Machine 9</i> , MEMORANDA	92
6	Aiki Mira , <i>Utopische Körper. Africanfuturism und Queer*SF als utopische Praxis</i> in: Melanie Wylutzki und Hardy Kettlitz (Hrsg.): <i>Das Science Fiction Jahr 2025</i> HIRNKOST	67
7	Jol Rosenberg , <i>Kann Phantastik progressiv sein, wenn sie keine Infragestellung des Status Quo beinhaltet?</i> in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): <i>Weltenportal 6</i> SELBSTVERLAG	54
8	Julia Grillmayr , <i>Science Fiction Futurologien. Die spannungsreiche Beziehung zwischen Zukunftsforschung und Spekulativer Literatur</i> TRANSCRIPT	44
9	Katja Diehl und Mario Sixtus , <i>Picknick auf der Autobahn. Wie wir in Zukunft unterwegs sein werden</i> S. FISCHER	34
10	Simoné Goldschmidt-Lechner , <i>Nerd Girl Magic. Fandom aus marginalisierter Perspektive</i> VERBRECHER	29
11	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	5

Beste Graphik zur SF (Titelbild, Illustration) einer deutschsprachigen Ausgabe, erstmals erschienen 2025

Aus 47 Nominierungsvorschlägen zu 28 Covergraphiken und Innenillustrationen wurden die sechs Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 97 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 19 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträger		Punkte
Jan Hoffmann für das Titelbild zu Klaus Bollhöfener (Hrsg.): <i>phantastisch! 98</i> ATLANTIS		193
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Detlef Klewer für das Titelbild zu Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): <i>Weltenportal 6</i> SELBSTVERLAG	178
3	Cuculum [d.i. Axel Kuckuk] für das Titelbild zu René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): <i>Exodus 49</i> SELBSTVERLAG	176
4	Günter Puschmann für das Titelbild zu Christina Hacker (Hrsg.): <i>SOL 117</i> PRFZ	174
5	Mario Franke für die Illustration zu Michael Schmidt und Hubert Hug, <i>Innovation mit Nebenwirkungen</i> in: Marianne Labisch und Kiran Ramakrishnan (Hrsg.): <i>Tales of Science II</i> P.MACHINERY	128
6	Lothar Bauer für das Titelbild zu Frank Lauenroth, <i>Delter</i> P.MACHINERY	102
7	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	31

Bestes deutschsprachiges SF-Hörspiel mit Erstsendung 2025

Aus 17 Nominierungsvorschlägen zu acht Hörspielen wurden sechs in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt und standen der Hörspieljury (sechs Hörspielautor*innen, Regisseur*innen und Hörspielexpert*innen) zur Wahl.

Preisträger*innen		Punkte
Kind aus Seide Text: Leonie Ziem ; Regie: Bernadette Sonnenbichler ; Komposition: Tobias Vethake ; Produktion: SWR		42
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Calor Mortis. Hirnverbrannt Text: Felix Engstfeld und Nina Meyer ; Regie: Jörg Schlüter ; Dramaturgie: Natalie Szallies ; Produktion: WDR	40
3	Sturz in die Sonne Text: Stefan Weber nach dem Roman von Charles Ferdinand Ramuz; Regie und Komposition: Stefan Weber ; Produktion: SRF	28
4	Dear Earth Dearth Text: Thomas Feuerstein ; Realisation: Peter Szely , Tina Muliari und Thomas Feuerstein ; Produktion: ORF	22
5	JuJos wilde Zeitreise Text: Willy Näf ; Regie: Zita Bernet ; Komposition: Martin Bezzola ; Produktion: SRF	18
6	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	10
7	Neongrau Text: Aiki Mira ; Regie: Martin Zylka ; Dramaturgie: Christina Hänsel und Elena Zieser ; Produktion: WDR	3

Sonderpreis für einmalige herausragende Leistungen im Bereich der deutschsprachigen Science Fiction 2025

Aus 57 Nominierungsvorschlägen zu 16 einmaligen Leistungen wurden die sechs Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 99 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 17 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträger		Punkte
Olaf Brill und Michael Vogt für das Heranführen der jüngsten Generation an die Science Fiction durch <i>Der kleine Perry</i> [aktuell mit Band 3]		196
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Michael Wehren für die Herausgabe der SF-Anthologie <i>Andymonaden</i>	175
3	Yvonne Tunnat und Chris Witt sowie Brandon Q. Morris für die Herausgabe der SF-Anthologie <i>Ihr Körper, das Schiff</i>	171
4	Dirk Berger für die Prachtbände zu Richard Matheson im Festa-Verlag	141
5	Achim Stößer, Galax Acheronian und Stefan Junghanns für die Herausgabe der SF-Anthologie <i>Trümmer am Milchstraßenrand</i>	80
6	Katja Diehl und Mario Sixtus für die gemeinschaftliche Arbeit an <i>Picknick auf der Autobahn. Wie wir in Zukunft unterwegs sein werden</i>	68
7	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	10

Sonderpreis für langjährige herausragende Leistungen im Bereich der deutschsprachigen Science Fiction 2025

Aus 50 Nominierungsvorschlägen zu 23 langjährigen Leistungen wurden die elf Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 103 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 13 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträger		Punkte
Klaus Bollhöfener und sein Team für die Herausgabe des Magazins <i>phantastisch!</i> seit 25 Jahren		212
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Thomas Recktenwald für sein langjähriges Engagement beim Science Fiction Club Deutschland	158
3	Rainer Schorm für sein Lebenswerk als Autor, Herausgeber, Grafiker und Expokrat [posthum]	128
4	benSwerk / S. Beneš für die kontinuierliche Gestaltung verschiedener SF-Buchreihen bei Hirnkost, Memoranda und Carcosa	115
5	Michael Marrak für 30 Jahre innovative phantastische Literatur in Wort und Bild sowie 25 Jahre <i>Lord Gamma</i>	113
6	Birgit Fischer für jahrzehntelanges Engagement im deutschen Fandom	105
7	Christoph Grimm und Sarah Lutter für die Herausgabe des Magazins <i>Weltenportal</i>	103
8	Jörg Weigand für jahrzehntelanges Engagement im Bereich der SF, Phantastik und der Unterhaltungsliteratur als Herausgeber und Sachbuchautor	96

Preise

Weitere Platzierungen		Punkte
9	Ingrid Pointecker für ihre Nachwuchsförderung in ihrem OhneOhren Verlag, der zugleich als Ort und Rückhalt für marginalisierte Autor*innen dient	73
10	Peter Schmitz für die Redaktion der SF-Story-Sparte in der Computerzeitschrift c't	55
11	Friedhelm Schneidewind für die Redaktion und Moderation der monatlichen Radioreihe <i>Kopf im Ohr – Literradio der VS-Regionalgruppe Rhein-Neckar</i>	37
12	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	5

Sonderpreis kritisch, engagiert, intersektional im Bereich der deutschsprachigen Science Fiction 2025

Aus 23 Nominierungsvorschlägen zu zehn Leistungen wurden die sieben Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt. Während der Wahl haben 70 Personen in dieser Kategorie abgestimmt, 46 haben sich der Stimme enthalten.

Preisträgerin		Punkte
Jamie-Lee Campbell für den Essay <i>Wer sind Sie? Und wenn ja, wie viele?</i> <i>Über welche Figuren schreiben wir in der deutschen Science Fiction?</i> [in !Time Machine 9]		116
Weitere Platzierungen		Punkte
2	Michael Wehren für die Herausgabe der SF-Anthologie <i>Andymonaden</i>	110
3	Ingrid Pointecker für ihre Nachwuchsförderung in ihrem OhneOhren Verlag, der zugleich als Ort und Rückhalt für marginalisierte Autor*innen dient	107
4	Das Team und die Jury der PB für die Phantastik-Bestenliste [https://phantastik-bestenliste.de]	77
5	Florence Gaub für das Sachbuch <i>Szenario – Die Zukunft steht auf dem Spiel</i>	71
6	Patricia Eckermann für die Story <i>Sabotage</i> [in: <i>Andymonaden</i>]	55
7	Aşkın-Hayat Doğan für seine Video-Reihe <i>Diverser Lesen mit Ask</i> und seine Lesereihe <i>Queering Galaxies</i> als kulturelle SF-Austauschräume	43
8	kein Preis – ich halte in dieser Kategorie keine der Nominierungen für preiswürdig	30

Anmerkung: Der Kurd Laßwitz Preis benennt pro Kategorie nur den Erstplatzierten als Preisträger, es werden keine zweiten oder dritten Preise ausgelobt. Die Nummerierung gibt nur die Reihenfolge aufgrund der Abstimmungspunkte wieder.

Udo Klotz

Treuhänder des Kurd Laßwitz Preises (Liscowstraße 5b, D-81739 München; eMail: Udo.Klotz@web.de)

Waldorf und Statler berichten vom Ernst Ellert-Con III in München

Markus Regler und Mark Kammerbauer

Wenn ein Con für Kontinuität steht, ist das bereits ein Wert an sich. Der Ernst Ellert-Con wurde nun bereits zum dritten Mal vom Münchener Perry Rhodan-Stammtisch »Ernst Ellert« abgehalten. Am Samstag, den 11. April, fanden sich Fans und Kreative im Gebäude des Stadtteilkultur 2411 e.V. ein, um sich mit der »größten Weltraumserie« und darüber hinaus zu beschäftigen (siehe Bild 1 bis 3). Zwei Besucher stellen sich Fragen und Antworten.

MK: Dieter »Dida« Wengenmayr erhielt gleich zu Beginn des Con den Ernst Ellert-Preis, der den Titel »Ein Hauch Ewigkeit« trägt. Kanntest Du Dida schon, und wie hast Du die Preisverleihung empfunden?

MR: Dida kenne ich nur vom Sehen, aber Stefan Friedrichs Laudatio hat sehr deutlich gemacht, wie sehr er sich um die Science-Fiction im Allgemeinen und Perry Rhodan im Besonderen verdient gemacht hat. Der Applaus des Publikums sprach Bände und Dida hat sich sehr gefreut. Kennst du ihn denn näher?

MK: Du glaubst es nicht, aber mir hat Dida in den 80ern, als ich noch ein sehr junger Leser war und eine Witzrakete auf der LKS starten durfte, ein Kuvert mit einem Sonderstempel des Vereins für Weltraumphilatelie e.V. geschickt. Mit dem Konterfei von K.H. Scheer und einem terranischen Kugelraumschiff drauf. So lange ist er schon im Fandom aktiv. Und aus dem Verein ist dann das Organisationsteam für den GarchingCon geworden!

MR: Aber zunächst ging es ja los mit diesem KI-generierten Con-Opener. Also wirklich, früher haben die Fans noch selbst Filme gedreht. Heute lassen sie das den Computer machen. Fehlt noch, dass eine KI die ganze Veranstaltung moderiert. Ernsthaft: Es war eine schöne Zeitreise durch das Perryversum mit Raumschiffen und Aliens. Und Dieter Wengenmayr kam

auch drin vor und Möpse. Das hat der Andreas Schmal richtig gut gemacht.

MK: Vom Film zum Text! Uschi Zietsch hat dem Publikum eine launige Lesung beschert. War das wirklich so schweiniglich, wie sich manche schamrot hinter vorgehaltener Hand zuflüsterten? Darf SF das überhaupt? Und wenn Uschi das als Susan Schwarz tun würde, bekämen Perry-Fans einen, ja, nun, sagen wir mal: Schwächeanfall?

MR: Warum soll SF nicht dürfen, was Romantasy zelebriert?

Uschi hat den Text – und da waren ein paar Anwesende sicher enttäuscht – ziemlich entschärft. Angeblich, weil sie sonst den Programmslot gesprengt hätte. Ich glaube, in Wirklichkeit wollte sie einfach dem Perry Rhodan-Standard entsprechen, wo gebremste Libido eben Programm ist. Die Leute sind das nicht anders gewohnt und es soll ja niemand Probleme mit dem Blutdruck bekommen. Ich persönlich würde den Protagonisten der Serie schon die eine oder andere spicy Szene gönnen. So eine Reise in die Agolei kann ja lang sein ...

MK: Romantasy schweinigt? Hui! Und was die Agolei betrifft ... lang, tief und hart trifft es, denke ich, ganz gut. Oder, anders gesagt, »was in der Zentrale passiert, bleibt in der Zentrale.« Hoppala, nun steigt selbst mein Blutdruck!

MR: Soll ich das Fenster öffnen, damit du Luft bekommst? Oder geht es wieder?

MK: Nächster Programmpunkt! Tanja Kinkel hat in ihrem Beitrag »Arkon zwischen Rom und Byzanz« das Perryversum mit der irdischen Geschichte verglichen – und umgekehrt. Was hast Du daraus an Erkenntnissen gewonnen? Und sollte Tanja einen perryversal-historischen Roman aus einer ausgewählten byzantini-

schen Epoche Arkons schreiben? Vielleicht sogar mit Ernst Ellert und einem jungen Atlan im Schlepptau?

MR: Vielleicht zusammen mit Susan Schwarz und spicy Szenen? Zeitabenteuer gab es für Atlan ja zuhauf. Was wäre denn für dich der Reiz daran? Wie wäre es mit Crest?

Wusstest du, dass es zwischen Römern und Byzantinern einerseits und den Arkoniden frappierende Parallelitäten gibt? Privilegierte Adlige, Intrigen, Dekadenz. Wobei letzteres für die Römer gar nicht stimmt. Das ist nur Popkultur, wie im Fall der Arkoniden auch. Aber gewisse Klischees bekommen weder Römer noch Arkoniden los.

MK: Du wirst lachen. Ich kann mir sehr gut ein Crest-Abenteuer vorstellen. Abgesehen davon, wir wissen ja, die spinnen, die Römer. Soweit ich weiß, haben die zuviel Frutum in Bleitöpfen gebraut für ihren Wein und dann ... balla-balla.

Doch zurück zum Con: Torsten Low hat in seinem Programmpunkt »Phantastik meets Humor – Irgendwas mit KI!« genau das gehalten, was er versprochen hat. Darf Perry so lustig sein, und wenn ja, wie würde die Leserschaft reagieren?

MR: Humor ist ja, wenn man trotzdem lacht, obwohl es einem nicht gefällt. Lustigkeit hat bei Perry schon lukas'sche Tradition, auch wenn der Leo Lukas nicht mehr so spritzig schreibt wie früher. Ich mag das. Wann stoppt denn dein Humor-O-Meter?



Bild 1: Dida Wengenmayr (links sowie auf der Leinwand mit bayerischem Lebenselixir) wird von Uschi Zietsch, Stefan Friedrich, Michael Rauter und Jürgen Müller der Ernst Ellert-Preis überreicht. Foto: Markus Regler

Conventions

MK: Was ich Dir bestimmt nach ein paar Bierchen auf einem Con verraten habe: Ich bin ein Verehrer und Bewunderer der Romane Thomas Zieglers. Doch selbst bei dem wortgewaltigen, ja brillanten Ziegler gab es gelegentlich einen Durchbruch in das Kalauerversum, der ein Augenrollen hervorrief. Insofern gibt es sicher ein Limit des Humor-O-Meters, je nach Geschichte und ihren Charakteren. Es wird auch so sein, dass immer nur ein Mitglied des Autorentams die »lustige« Rolle spielt. Leo Lukas ist ja auch sehr gut darin. Doch manchmal entdecke ich bei Kai Hirdt trockene Momente eines Metahumors, der mich zum Schmunzeln bringt.

Der nächste Programmpunkt war eine Runde nach dem Motto »Schreibende unter sich«. Das Con-Team präsentierte

nach der Mittagspause den Autor Kaspar Ritter a.k.a. Raketenheftleser Josef Moser im Gespräch mit Tanja Kinkel und Susan Schwartz. Ich fand diesen Blick »hinter die Kulissen« der Autorinnenarbeit sehr bereichernd. Gab es für Dich »lessons learned«?

MR: Solche Einblicke sind grundsätzlich sehr bereichernd. Man muss sich einmal klar machen, dass man bei einem historischen Roman gar nicht alle recherchierten Personen im Umfeld der Hauptfigur verwenden kann, weil sonst alles viel zu kompliziert wird. Da hat man es mit dem eigenen Weltenbau in der Phantastik leichter, oder?

MK: Man muss anscheinend eine Auswahl treffen, damit eine gute, spannende, interessante und bewegende Geschichte er-

zählt werden kann. Das hat mich bei Tanjas Erläuterungen beeindruckt. Das eine ist, die Informationen aus den Quellen zu ziehen und daraus Figuren zu bilden. Das andere ist, festzulegen, mit welchen Figuren man eine Geschichte erzählen kann. Das ist erzählerisches Können.

Von Büchern zum bewegten Bild: Als nächstes waren SF-Kurzfilme an der Reihe. Die »2Aliens« von Thomas Zeug und »The Artifact« von Johannes Schärfke zeigten ganz unterschiedliche Facetten der Phantastik im Film. Die Einspielungen von Andreas Schmal könnte man im selben Atemzug nennen. Wie fandest Du nach den »wortreichen« Beiträgen die bewegten SF-Bilder?

MR: Der eine Film war ja ganz witzig. Aber bei dem anderen habe ich mich schon sehr gegruselt. Diese beiden Aliens sind nur noch seltsam und dieser Roboter ...

Hattest du keine Gänsehaut?

MK: Total, ich wurde regelrecht zum Gänserich!

MR: Ich finde, das war ein toller Gegenpol zum literarischen Part. Und auch die beiden Filme untereinander waren ein schöner Kontrast: Komödie versus Gruselschocker. Die beiden Filmemacher legen da wirklich Herzblut rein, das hat man gemerkt. Johannes Schärfke hat mir erzählt, dass bei den Dreharbeiten zu »The Artifact« auch eine Nebelmaschine zum Einsatz kam und Nachbarn beinahe die Feuerwehr gerufen hätten, weil sie in ihrem Arbeitsfokus nicht darauf geachtet haben, wo der Nebel hinwabert.

MK: Das ist wahre Kreativität. Und für sich genommen ist das eine schöne Geschichte.

MR: Bevorzugst du eher Grinsen oder Gruseln?

MK: Interessant finde ich, wenn eine Figur in einer Geschichte so grinst, dass es den anderen Figuren gruselt.

Der Con-Namensgeber kam als Nächstes Thema an die Reihe. Erich Herbst ist der Experte in »Ellertistik« des Perry Rhodan-Fandoms. Seine Beitragsreihe über Ernst Ellerts Gegenwart in unserer realen Welt



im ConBuch des letztjährigen GarchingCon beweist das. Auf dem Erich Autumn-Con, Pardon, Ernst Ellert-Con hat er souverän und kenntnisreich über »Ernst Ellert – von München in die Unendlichkeit« referiert, mit genauen Angaben zu Textpassagen und veröffentlichten Romanen. Ist Erich womöglich selbst Teletemporarier?

MR: Über den Untertitel »Von München in die Unendlichkeit« habe ich mich erstmal gewundert, das könnte auch eine neue U-Bahn-Linie sein.

MK: Wohl wahr! Die U mit der liegenden Acht. »Liebe Fahrgäste! Bis zur Unendlichkeit verzögert sich unsere Weiterfahrt ... ins Unendliche ... Muhahaha!«

MR: Aber zu deiner Frage: Dem Erich traue ich alles zu! Er kennt sich verblüffend gut aus in Ernsts Lebensgeschichte. Dir ist schon auch aufgefallen, dass der Namensgeber des Cons, Ernst Ellert, selbst gar nicht zugegen war? Und wenn man es genau nimmt, hat noch niemand Ernst Ellert und Erich Herbst im selben Raum gesehen ...

Oder wie siehst du das?

MK: Das ist genau der springende Punkt. Und sehen ... wird man es nie. Erich, Ernst ... sie transzendieren visuelle Wahrnehmung. Wie Zeitbrüder, in der Realität nur durch eine Schicht Quantenschauum zueinander verschoben. Ein Tempopath müsste man sein, dann würde aus einem Erich ein Erich plus einem Ernst. Man kann sie dann auch leicht unterscheiden, da einer der beiden raucht und der andere nicht. Ich glaube, Erich hat sogar etwas zu den Zigarettenmarken erzählt, die Wim Vandemaan in seinen Beiträgen zur Ellertistik benennt. Insbesondere dessen Perry Rhodan-Band 2909 »Adam von Aures« hat bei mir sowohl Grinsen als auch Gänsehaut hervorgerufen. Ernst-haft!

Es gab nach dem Beitrag von Ernst, Pardon, Erich, sogar eine längere Pause, während nebenan die »Stunde der Autogrammjäger« stattfand. Was hast Du in der Pause gemacht?

MR: Ganz ehrlich? Im Hotel eingeecheckt. Hast du deinem inneren Fanboy freien Lauf gelassen?

MK: Ich wollte eigentlich Uschi bequatschen und herausfinden, was denn genau in ihrem nächsten Perry passiert, aber sie musste ständig Romane signieren. Dafür gab es reichlich Gelegenheit, um Fannisches mit den anderen Fans zu besprechen.

MR: Business as usual, wie der Lateiner sagt.

MK: Taking care of business – was mich an den Song von BTO erinnert! Und damit wären wir bei der Musik angekommen. Nach der Pause gab es auch einen besonderen musikalischen Beitrag. Andreas Prodehl und Norbert Roschauer gaben »No Space. Rock!« zum Besten. Sie verknüpften je einen Song mit einem Jubiläumsband der »klassischen« Serie, von Band 100 (»Der Zielstern« von K.H. Scheer) bis Band 1000 (»Der Terraner« von William Voltz). Andreas hat, finde ich, eine umwerfende Stimme und Norbert hat mit Engelsgeduld seine Frotzeleien ertragen und fett gerockt. Wie fandest Du das Konzert? SF und Musik ist ja ein weites Feld ...

MR: Auch an dieser Stelle: man merkt das Herzblut der beiden Musiker. Dass Humor bei Andreas Prodehl nicht zu kurz kommt, zeigt auch, dass er nicht nur Rocksongs geboten hat. Sondern auch den einen oder anderen Kalauer aus den Jahrescharts der Erscheinungsjahre der Jubelbände. Aber der Musikexperte von uns beiden bist ja du. Hat der Andreas die Songauswahl denn passend kuratiert?

MK: Vergesse Johannes Rüster nicht, der am GarchingCon einen ganz besonderen Vortrag zum Thema Musik gehalten hat! Tatsächlich – man sieht es ihm kaum an – ist Andreas ein paar wenige Jährchen älter als ich. Bei ihm waren die 70er maßgeblich für seine Musiksozialisation, während es für mich die 80er waren. Ich denke, mit seiner Auswahl und der Begründung – die zeitliche Parallele zwischen Song und Roman – trifft er den Kern der Idee, wie man sich »Science Fiction-Musik« vorstellt.

Jede Lesergeneration hat ihre eigene Vorstellung davon, eher rockig oder elektronisch. Ich darf Dir auch verraten, dass Erich Herbst ein erwiesener Kenner insbesondere der Elektronik jener Zeit ist. Abgesehen davon: Prodehls Stimme ist sensationell. Der Mann hat ein Organ, dass es eine Wucht ist. Und zusammen mit Norberts Gitarrenbegleitung erlebten wir eine sehr konzentrierte Performance.

Famous last words: Was nimmst Du vom Con mit, was hat Dir besonders gefallen?

MR: Wie immer war es ein kleiner, feiner Con, wo man eine schöne Zeit verbringen konnte. Jürgen Müller hat ein tolles und vor allem abwechslungsreiches Programm zusammengestellt, das viele Facetten der SF zeigte. Die Setlist an sich ist quasi mein Highlight.

Von mir aus darf Ernst Ellert auch ein viertes Mal wiederkehren.

Wie ist es bei dir? Hat dich etwas besonders geflasht?

MK: Erichs Beitrag war etwas Besonderes, weil ich seit den Europa-Hörspielcassetten ein Fan von Ernst Ellert bin. Was mich an Jürgen Müllers Auswahl und Zusammenstellung der Beiträge beeindruckt hat, waren der Rhythmus und die Varianz der Beiträge. Etwas Ernstes (pun intended), etwas Lustiges, etwas Literarisches, etwas Filmisches, etwas Musikalisches und dazu die Ehrung eines fannischen Lebenswerks mit Dieter »Dida« Wengenmayr als Preisträger ... das zeigt schon ein besonderes Gespür für das Fandom und für die Arbeit der Kreativen hinter den Kulissen. Dafür kann man ihm dankbar sein. Und man darf sich auf den nächsten EEC freuen. ■

Waldorf und Statler sind Markus Regler und Mark Kammerbauer (oder umgekehrt?). Beide sind als Mitglieder der Perry Rhodan-FanZentrale fannisch aktiv und dort auch als Autoren der Fan-Serie Dorgon tätig: Mark hat die Nummer 131 geschrieben, von Markus erscheint demnächst der Doppelband 132 und 133. <https://www.dorgon.net/romane/tiefedeschaoszyklus/>



Bild 3: Con-Abschied mit Norbert Roschauer, Torsten Low, Johannes Schärfke, Andreas Prodehl, Uschi Zietsch a.k.a. Susan Schwartz, Tanja Kinkel, Erich Herbst, Jürgen Müller und Josef Moser a.k.a. Kaspar Ritter. Foto: Markus Regler



Bild 2: Erich Herbst berichtet über das Leben des jungen Ernst Ellert in München, bevor er Mitglied in Perry Rhodans Mutantencorps wurde. Also, Ernst, nicht Erich! Foto: Markus Regler

Dorgon 131: Wer spielt mit?

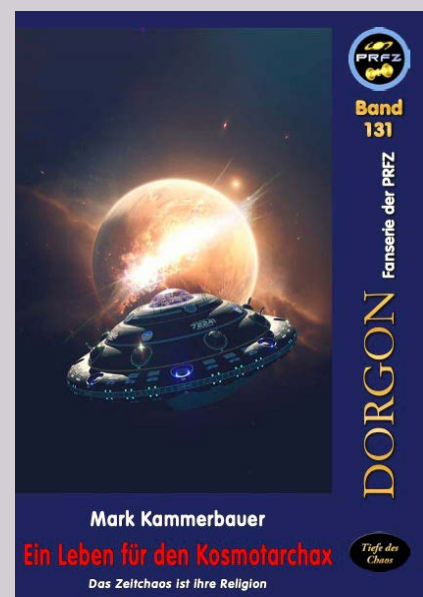
Die Dorgon-Reihe der Perry Rhodan-FanZentrale spielt in einem erweiterten Perry Rhodan-Kosmos. Das bedeutet auch, dass bekannte Heldinnen und Helden auftauchen können. In Dorgon 131 ist es Gucky. Der Mausbiber und Multimutant vom Planeten Tramp ist einer der treuesten Freunde Perry Rhodans – einen Meter groß und bepelzt, mit einem Gesicht, das an eine Maus erinnert, einem einzigen Nagezahn und einem platten Biberschwanz. Er kann Gedanken lesen, kraft der Gedanken Objekte bewegen und sich ohne Zeitverlust von einem Ort an den anderen versetzen. Er nimmt am Anfang des Romans in einem Raumschiff namens NOVA an einer Lagebesprechung teil. Wie eine Teilnehmerin feststellt:

So niedlich er aussieht, er ist und bleibt ein uraltes Wesen mit unglaublich viel Erfahrung in kosmischen Konflikten. Seine parapsychischen Fähigkeiten machen ihn fast unbesiegbar. Er hat Gespräche wie dieses immer und immer wieder erlebt. Er kann sich bereits vorstellen, wo die Reise hingeht, ohne ein Visionär zu sein, dachte Constance. Oder eine Visionärin wie ich.

Die Hauptperson des Romans ist jedoch ein neuer Charakter: Wulfar vom Klan Atilla. Für Gucky ist er Mitglied einer Räuberbande, die er mit kosmischen Wikingern vergleicht. Wulfar wird auf die NOVA eingeladen. Die Leserschaft erfährt, wer er ist, woher er stammt, und welche Intrigen er und seine Familie in der Gesellschaft der Takhal Gud Looter erlebt und überlebt haben. Wulfar entstammt einer Kultur, die Gewalt als selbstverständliches Mittel der Politik anwendet, der jedoch persönlich weiß, dass sinnlose Gewalt allen gleichermaßen schadet.

Ob Perry Rhodan auch auftaucht? Sagen wir es mal so: In der Serie gab es immer wieder alternative Rhodans und ihre Begleiter. Denn wie soll man sich diese Szene anders erklären, die Wulgast, Wulfars Vater, erlebt?

Dieser Mann ist gefährlich. Ebenso gefährlich sah seine Leibwache aus. Ihre Mitglieder waren 2,20 Meter groß und hatten eine Schulterbreite von 1,50 Metern. Auch sie staken in Rüstungen, die nur den Kopf freiließen. Über den Augen sah Wulgast Knochenwülste und eine fliehende Stirn, von einem braunschwarzen Pelz bedeckt. Wie der Kopf eines Tieres, dachte Wulgast. Dank der Fernwiedergabe hörte er auch, was sie sagten. »Zwiebus-Garde, Achtung!« Und: »Schützt Exec-1 um jeden Preis!« Und weiter: »Für den Groß-administrator!«



Gespräch mit dem Verleger, Autor und Szeneaktivator Hardy Kettlitz

Bücher, Zines und Podcasts

von Volly Tanner

Unsere Szene speist ihre Beweglichkeit, ihre Kraft und ihre faszinierende Vielfalt aus der ausdauernden, verlässlichen Arbeit verschiedener Akteure. Einer davon, hier ganz vorn stehend, ist Hardy Kettlitz. AN-Redakteur Volly Tanner durfte mit ihm sprechen:

AN: Guten Tag, lieber Hardy Kettlitz. Im September bist Du Ehrengast beim ElsterCon im Literaturhaus Leipzig. Viele Menschen unserer Interessenblase kennen Deinen Namen natürlich, für die Neueren oder nicht so im Hintergrund agierenden Leserinnen und Leser müssen wir aber trotzdem ein bisschen herumforschen. Ich sag mal: 40 Jahre – 1000 Bücher! Was hat es denn mit diesem Slogan in Verbindung mit Dir auf sich?

Hardy Kettlitz: Das ist eine Frage, die mich ziemlich berührt. Tatsächlich habe ich vor einiger Zeit zusammengerechnet, wie viele Bücher ich bisher produziert habe, und ich war über die Menge erschrocken, aber auch erfreut. Dazu später mehr.

Vor 40 Jahren habe ich als »kleiner Fan« mit 19 Jahren mein erstes Fanzine produziert. Das war damals das Fanzine »tranSFer« für den Ostberliner Science-Fiction-Club ANDYMON. Damals kannten wir uns sehr gut mit der DDR-Science-Fiction aus, und wir hatten bereits erste Kontakte in den »Westen«. Tauschpartner, die uns Bücher nach Ostberlin schickten und denen wir im Gegenzug Bücher aus der DDR sendeten. So kamen wir dazu, unsere Lieblingsautoren (zum Beispiel Philip K. Dick, Robert Silverberg und Jack Vance) zu entdecken. Aber trotzdem waren Autoren wie Angela und Karlheinz Steinmüller, Erik Simon und Michael Szameit aus der DDR für uns sehr wichtig und lesenswerter als irgendwelche Heftromanserien aus der BRD. Obwohl wir unsere Fanzines in der

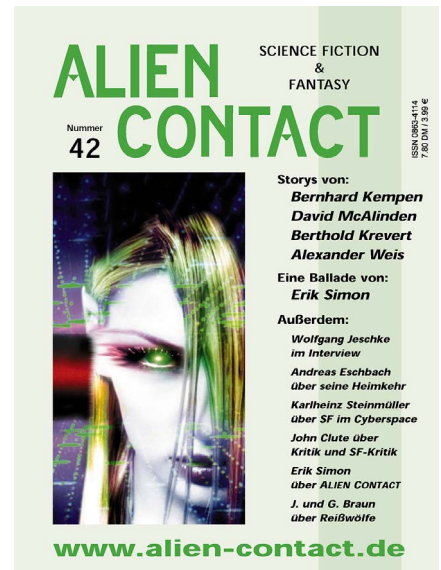


DDR produzierten, schrieben wir bereits Rezensionen für »West-Fanzines«.

AN: Und dann kam die Wende der politischen Ausrichtungen. Die DDR war weg, die Welt wieder unbegrenzt wie der Weltraum ... und damit auch andere Grundlagen, den eigenen Kühlschrank zu füllen.

Hardy Kettlitz: Genau, ein großer Bruch. Kurz nach der Wende kratzten wir unsere Ersparnisse zusammen und gründeten das Magazin ALIEN CONTACT, das für zwei Jahre mit einer Auflage von 40.000 Exemplaren an die Zeitschriftenhändler ausgeliefert wurde. Zunächst ein großer Erfolg, weil es das erste ostdeutsche Science-Fiction-Magazin war, das es überhaupt gab. ALIEN CONTACT erschien 15 Jahre lang (später als reines Abo-Magazin bis 2005), und wir sind sehr stolz darauf, dass es dann das erste gesamtdeutsche Magazin wurde, immerhin mit rund 50 Prozent Abonnenten aus Ost- und Westdeutschland. Im Übrigen gab es für die Texte aus ALIEN CONTACT Dutzende von Nominierungen für die deutschen Science-Fiction-Literaturpreise.

Natürlich konnte man damals wie heute seinen Lebensunterhalt nicht mit Science-Fiction-Publikationen bestreiten. So habe ich mich nach meinem Studium der Wirtschaftsinformatik bei einem Westberliner Sachbuchverlag beworben, bei dem ich nach einigen Monaten zum Redaktions-



leiter befördert wurde. Als dieser Verlag leider pleiteging, hat mich der TAGESSPIEGEL, eine der drei wichtigsten Tageszeitungen Berlins, übernommen und ich habe dort eine Immobilienzeitschrift produziert. Ein Wachstumsmarkt, denn in Berlin wurde Anfang der 90er-Jahre jede Menge gebaut, vor allem am Potsdamer Platz.

Später wurde unser Team von einem anderen Wirtschaftsverlag übernommen, bei dem ich über 20 Jahre tätig war und unzählige Sach- und Fachbücher sowie Messekataloge als Produktmanager betreut habe. In dieser Zeit habe ich jedoch zusammen mit einigen Freunden in der Freizeit ALIEN CONTACT weitergeführt, den Shayol Verlag gegründet (bei dem über 100 Bücher erschienen sind, nicht zuletzt die Werkausgabe der Erzählungen von Wolfgang Jeschke) und schließlich auch den Golkonda-Verlag (federführend mit Hannes Riffel) mit weit über 100 Titeln (unter anderem von Arkadi und Boris Strugatzki, Joe R. Lansdale, Samuel R. Delany, Ted Chiang, Edmond Hamilton, Tobias O. Meißner, Jo Walton, George R. R. Martin, China Miéville, H. P. Lovecraft und vielen anderen).

AN: Und die Memoranda-Buchreihe? Was war die Idee dahinter?

Hardy Kettlitz: Als eigene Buchreihe innerhalb von Golkonda habe ich die von Dir angesprochene Memoranda-Buchrei-

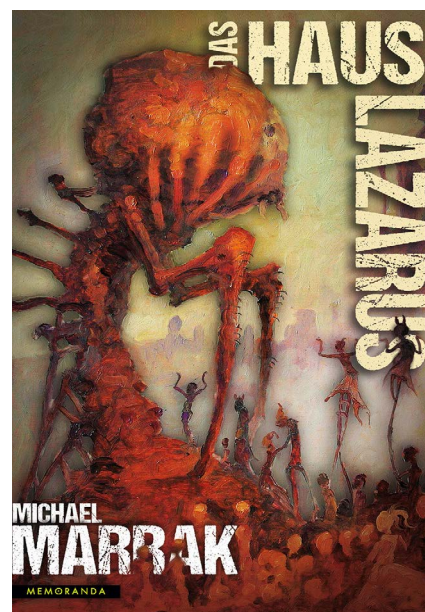
he begründet, vor allem für Sachbücher über die Geschichte der Science Fiction, und habe seit 2015 die Werkausgabe von Angela und Karlheinz Steinmüller (inzwischen 16 Bände), Erik Simon und zahlreiche Bücher von Michael Marrak auf den Weg gebracht. Seit 2020 ist Memoranda ein eigener Verlag, in dem über 70 Titel erschienen sind. Hinzu kommt die Arbeit für andere Verlage wie Fischer, Klett-Kotta und diverse Kleinverlage. Um aber weiterhin meinen Lebensunterhalt zu verdienen, arbeite ich seit inzwischen über zehn Jahren hauptberuflich für den Festa Verlag als Leiter der Herstellungsabteilung (in dieser Zeit über 600 produzierte Bücher), der sich von einem kleinen Verlag für Horror-Literatur inzwischen zu einem großen Player auf dem Sektor der phantastischen Literatur gemausert hat.

Nebenher habe ich seit 1995 insgesamt 28 Bände der Monografie-Reihe SF PERSONALITY herausgegeben, die sich mit der Biografie und dem Werk ausgewählter klassischer Science-Fiction-Autoren beschäftigen, von denen ich ein gutes Dutzend, zum Teil mit anderen Autoren gemeinsam, selbst geschrieben habe. Hinzu kommt die Trilogie der Sachbücher über den Hugo Award (insgesamt über 1.000 Seiten), die sich für ein deutschsprachiges Sachbuch über Science Fiction außerordentlich gut verkauft hat.

Besonders erfreulich ist, dass die gesamte Arbeit auch von den Spezialisten der phantastischen Literatur gewürdigt wird. So gab es in den letzten Jahrzehnten für die Texte meiner und unserer Publikationen mehr als 50 Nominierungen für die wichtigsten Science-Fiction-Literaturpreise in Deutschland, und wir haben dafür über ein Dutzend Preise auch gewonnen, sei es beim Kurd Laßwitz Preis, beim Deutschen Literaturpreis, beim European SF Award, beim SFCD Literaturpreis oder beim Vincent Preis für Horror-Literatur.

AN: Das bedeutet ja auch, dass Du auf immens vielen Strecken im Dauerlauf aktiv bist, hier auch beispielsweise mit Dominik Irtenkauf im Podcast MEMORANDA Science-Fiction-Podcast. Da wart Ihr sogar Vorreiter. Schließlich ging es bei Euch schon vor sechs Jahren los. In welchem Turnus veröffentlicht Ihr und was sind Eure Themen?

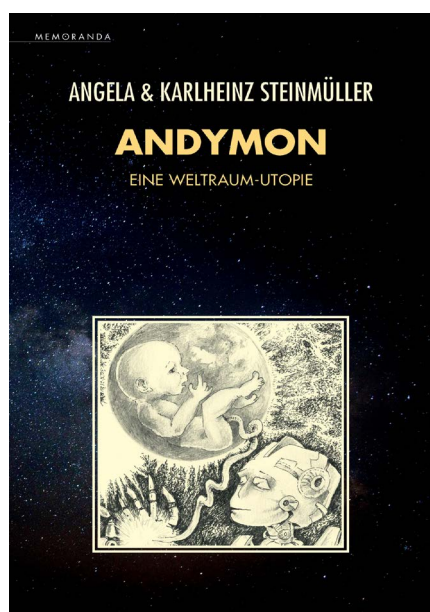
Hardy Kettlitz: Eigentlich ging es sogar schon 2006 los, also vor 20 Jahren. Wir haben damals ein halbes Dutzend Podcast-Folgen für den ALIEN-CONTACT-Podcast produziert, die allerdings nie online gegangen sind, weil wir das Magazin zu dieser Zeit eingestellt haben. 2021 habe ich dann zusammen mit Dominik den Memoranda Podcast gestartet, weil es eine



der Möglichkeiten war, für unsere Bücher Werbung zu machen, die nicht viel kostet. Seither sind 26 Folgen erschienen, vor allem mit Interviews mit unseren Memoranda-Autoren. In letzter Zeit stockt es etwas, weil ich nur noch wenig Zeit finde, um neue Folgen aufzunehmen und zu schneiden. Aber es gibt noch eine Menge Material, auch aus meinem sehr umfangreichen Audio-Archiv. Mal sehen, was ich da noch alles ausgraben kann, und neue Beiträge gibt es auch jede Menge

AN: Du bist auch der Gründer von MEMORANDA und hast hier mehr als 70 Bücher veröffentlicht. Wie entscheidest Du über Veröffentlichungen? Wer hat eine Chance bei MEMORANDA?

Hardy Kettlitz: Bei MEMORANDA möchte ich vor allem Sachbücher über die Geschichte der Science Fiction veröffentlichen. Da gibt es bereits mehr als zwanzig Bände, die ich auch immer lieferbar halte. Außerdem ist es mir wichtig, die Werkausgaben unserer »Hausautoren« zu pflegen, als da wären Angela und Karlheinz Steinmüller, Erik Simon und Michael Marrak. Viele Verlage konzentrieren sich leider darauf, möglichst hohe Umsätze zu generieren, und wenn ein Autor sich mal nicht so gut verkauft, wird er aus dem Programm geworfen. Die Autorenpflege ist leider nur



noch selten im Fokus der Verleger. Das halte ich für eine fatale Entwicklung, denn Autoren brauchen Zeit, um sich zu entwickeln und ihre Leser zu finden.

Darüber hinaus gibt es bei MEMORANDA aber auch russische (Kir Bulytschow), amerikanische (Charles Platt) und britische Autoren (Ian Watson). In letzter Zeit habe ich mich an Anthologien versucht, mit sehr unterschiedlichem Erfolg. Die »Andymonaden« (Erzählungen, die sich auf den Roman »Andymon« von den Steinmüllers beziehen, herausgegeben von Michael Wehren) waren sehr erfolgreich. Ebenso die Anthologie »Die Sterne leuchten am Erdenhimmel«, herausgegeben von Sylvana Freyberg. Weniger Interesse hat die Anthologie mit türkischen Science-Fiction-Geschichten gefunden, obwohl ich davon überzeugt bin, dass dieses Buch einen Einblick in ein uns fast unbekanntes Science-Fiction-Land gibt, und dass diese Erzählungen sehr reizvoll sind.

Ich bekomme jede Woche zwei bis drei Manuskriptangebote, oftmals für Fantasy-Trilogien, die einfach nicht zum Memoranda-Programm passen können. Ich habe den Eindruck, dass die einsendenden Autoren sich nicht einmal die Mühe machen, auf unsere Homepage zu schauen, um festzustellen, ob ihr Manuskript überhaupt für die Memoranda-Leser interessant sein könnte. Das finde ich schade.

Eine Chance bei Memoranda haben vor allem Autoren, die interessante Sachbücher zur Science Fiction anbieten können. Oder auch mit außergewöhnlichen Science-Fiction-Themen, die nicht überall sonst inflationär erscheinen. Wie zum Beispiel Cli-Fi-, KI- oder Near-Future-Themen; dazu gibt es bereits genug auf dem Markt, und leider nicht genug Originelles.

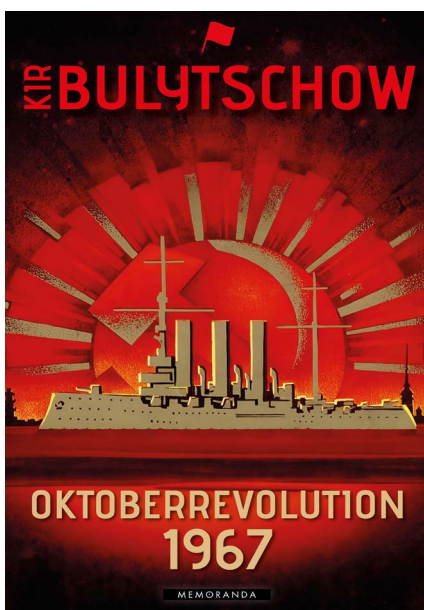
AN: Ich finde die Serie SF PERSONALITY hochinteressant und meinen Bedürfnissen nach Hintergrund sehr entgegenkommend. Bin ich da einer der Wenigen? Wie nimmt der Literaturbetrieb solch eine Serie, die ja eher eine Nische bedient, auf?

Hardy Kettlitz: Die Serie SF PERSONALITY hat inzwischen 28 Bände erreicht, und weitere sind in Vorbereitung. Die Bücher sind eigentlich nur deshalb entstanden, weil ich (und meine Mitstreiter) das Gesamtwerk unserer Lieblingsautoren lesen wollten, völlig unabhängig davon, ob sich jemand anderes dafür interessiert. Daher sind die meisten Bände in nur geringen Auflagen erschienen. Aber trotzdem freuen wir uns darüber, dass es immer wieder Leser gibt, die unsere Begeisterung teilen, die Ausgaben kaufen und sich dazu äußern. So gab es Ausgaben zu Autoren, die heute kaum noch jemand kennt (wie

zum Beispiel C. L. Moore, Henry Kuttner, H. Beam Piper, William Tenn oder A. E. van Vogt), aber auch sehr gut verkaufte Ausgaben zu älteren Autoren, die immer noch gelesen und nachgefragt werden (wie zum Beispiel Edmond Hamilton, Isaac Asimov, Robert A. Heinlein oder Ray Bradbury). Der »Literaturbetrieb« interessiert sich dafür überhaupt nicht, aber immerhin gibt es noch genug Fans, die die besprochenen Autoren interessant finden.

AN: Lass uns mal bitte ganz an den Anfang gehen. Im Alter von 19 Jahren warst Du 1985 Mitgründer des DDR-Science-Fiction-Clubs ANDYMON. Ging das so einfach damals? 1985 war ja kurz vor der Wende, und die Zeit steht ja für Totalitarismus und die totale Kontrolle.

Hardy Kettlitz: Ich war damals noch sehr jung und Mitglied im Astronomischen Jugendclub der Archenhold-Sternwarte in Ostberlin. Viele der anderen Mitglieder interessierten sich nicht nur für Astronomie, sondern auch für Science-Fiction-Literatur. So kamen mein damaliger Freund Krichan und ich auf die Idee, dass wir einen Science-Fiction-Club gründen, ein Magazin herausgeben und einen Science-Fiction-Literaturpreis vergeben wollten. Nun konnte man in der DDR nicht einfach so einen Club gründen, man brauchte dafür



eine sogenannte »Trägerorganisation«. Die Freie Deutsche Jugend (FDJ) kam nicht infrage, die wollten so etwas nicht. Aber es gab noch den Kulturbund, der bis heute existiert. Die leitende Funktionärin in Berlin-Treptow war der Meinung, dass junge Menschen Zukunft brauchen, und unterstützte uns in diesem Ansinnen. Außerdem bekamen wir Unterstützung von Erik Simon, der damals beim Verlag Das Neue Berlin arbeitete (dem wichtigsten DDR-Verlag für Science-Fiction-Literatur). So konnten wir beim Kulturbund eine Arbeitsgruppe bilden, die sich ausschließlich mit Science-Fiction-Literatur beschäftigt hat. Wir haben jede Menge Veranstaltungen organisiert, zum Beispiel in der Archenhold-Sternwarte, im Palast der Republik, in großen Ostberliner Kinos und später auch im Zeiss-Großplanetarium. Das brachte einen großen Zulauf für unseren Club.

Einen Science-Fiction-Preis konnten wir auch verleihen. Quasi parallel zum Kurd Laßwitz Preis. Er hieß »Der Traummeister« (Titel einer wichtigen Geschichte von Kurd Laßwitz), mit der Unterstützung des Ostdeutschen Fernsehsenders elf99. Und das Magazin konnten wir auch verwirklichen, allerdings erst nach Maueröffnung 1989, also im Frühjahr 1990 unter dem Titel ALIEN CONTACT.

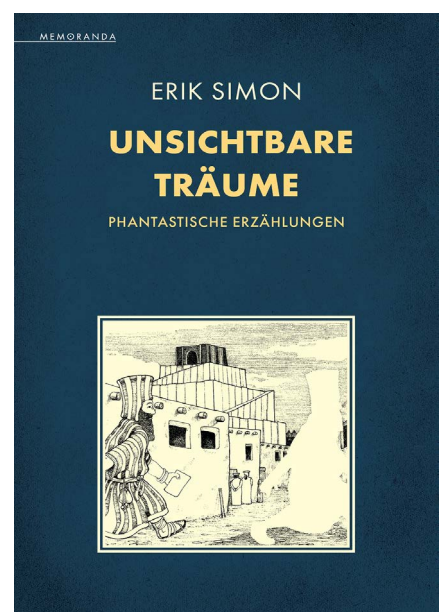
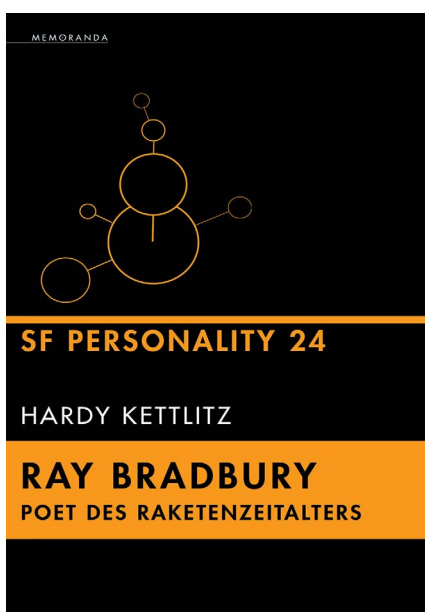
AN: Und gab es Einflussnahmen des Systems? Totalitarismus und unsere Literatur gehen ja oft Hand in Hand.

Hardy Kettlitz: Von Totalitarismus und der sogenannten »totalen Kontrolle« war für uns in der DDR nicht allzu viel zu spüren. Ganz im Gegenteil, die Science Fiction der damaligen Zeit war zukunftsgerichtet, wusste auch in der DDR vor problematischen technologischen Entwicklungen zu warnen und war (insbesondere in den 80er-Jahren) sehr unterhaltsam und spannend.

In den nachfolgenden Jahren hat sich der Club ANDYMON sehr gut entwickelt. Es gab eine Gruppe von Fanautoren, die immer mal wieder auch in professionellen Publikationen veröffentlichen konnten. Einige unserer Mitglieder (nicht zuletzt Wolfgang Both, Klaus Scheffler oder Ivo Gloss) haben Bücher veröffentlicht, die ich nicht missen möchte. Aus dem Club entstand, wie bereits erwähnt, das Magazin ALIEN CONTACT, das viele Jahre lang das wichtigste Science-Fiction-Magazin in Deutschland wurde. Und später auch die weiteren Verlage wie Shayol, Golkonda und MEMORANDA.

AN: Was haben wir in nächster Zeit bei MEMORANDA zu erwarten?

Hardy Kettlitz: In diesem Jahr erscheinen eine ganze Reihe von neuen Büchern. Zum EuroCon in Berlin erscheint der Erzählungsband »Mythen, Monster und Manien – Phantastische Geschichten aus einem anderen Deutschland« des vor Kurzem leider verstorbenen britischen Kulturauteurs Ian Watson, herausgegeben von Bernhard Kempen. Und weil wir gerade bei Kempen sind: Sein Erzählungsband »Metamania« wird ebenfalls zum EuroCon erscheinen. Im Herbst, zum bereits oben erwähnten ElsterCon gibt es etwas ganz Besonderes: Angela und Karlheinz Steinmüller, die wichtigsten ostdeutschen Science-Fiction-Autoren, haben erstmals nach über dreißig Jahren einen neuen Roman geschrieben, nämlich »Der vagabundierende Planet«, und von Erik Simon wird es einen neuen Erzählungsband mit dem Titel »Unsichtbare Träume« geben. Außerdem sind wir dabei, den dritten und voraussichtlich letzten Band des großen russischen Autors Kir Bulytschow vorzubereiten (als Vorzugsausgabe im Hardcover und als Paperback). Am meisten freue ich mich aber auf den Roman »Imagon« von Michael Marrak, den wir zu seinem 25-jährigen Jubiläum als schöne Hardcover-Ausgabe mit vielen Extras Ende des Jahres mit einem Crowdfunding anbieten werden. Marrak ist ein phantastischer Erzähler, dessen Texte mir immer wieder eine große Freude bereiten.



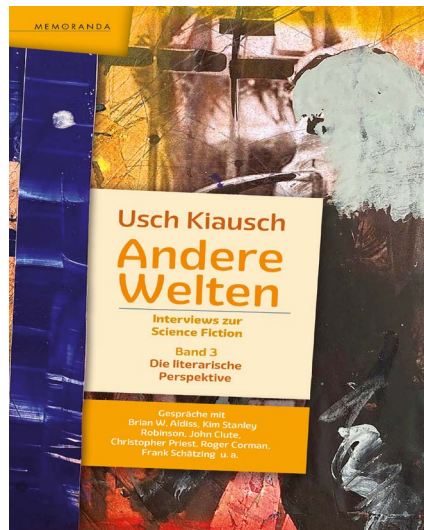
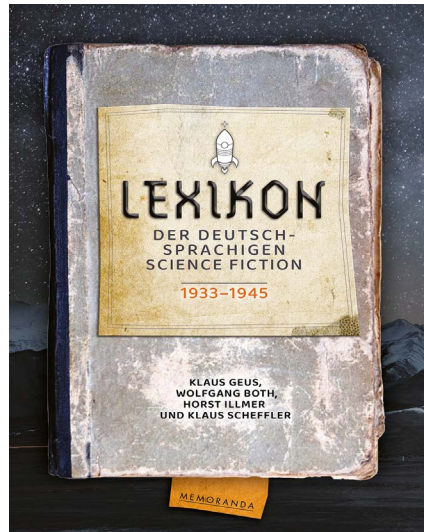
Interview

AN: Danke, lieber Hardy, dass Du Dir die Zeit für uns genommen hast. Und ein ganz großes Danke für Deine jahrzehntelange Arbeit, Dein hauptamtliches und ehrenamtliches Engagement für unsere Literatur. Wir ziehen unsere Skaphanderhelme vor Dir. ■

Hardy Kettlitz bei MEMORANDA:
<https://www.memoranda.eu/>



Hardy Kettlitz war von 2019 bis 2025 gemeinsam mit Melanie Wylutzki Herausgeber des von Wolfgang Jeschke gegründeten Jahrbuchs »Das Science Fiction Jahr« im Hirnkost Verlag.



Serien am laufenden Band: Meine Fernseh-Frühzeit im Vergleich zu heute (Teil 1)

von Michael Baumgartner

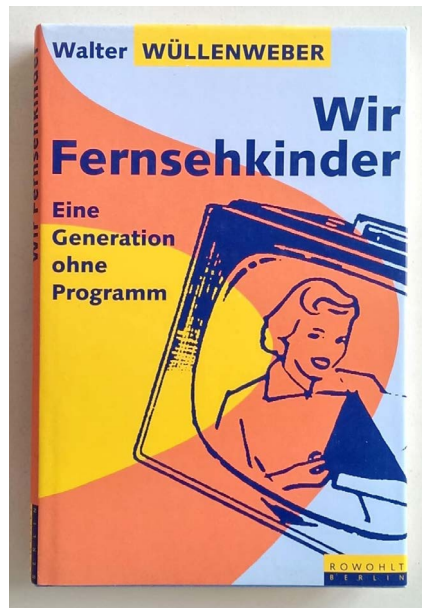
»Wir Fernsehkinder: eine Generation ohne Programm«. Das ist der Titel eines Sachbuchs über die erste bundesdeutsche Generation, die mit dem Fernsehen aufwuchs (Wer sich dafür interessiert, der Autor heißt Walter Wüllenweber). Zu dieser Generation gehöre wohl auch ich. Und ich möchte behaupten, Fernsehsendungen, also Filme und Fernsehserien, haben mich geprägt, mehr noch als die Lektüre von Büchern.

Damals, als es nur drei Programme gab, nämlich ARD, ZDF und den Südwestrundfunk. Wobei ich die beiden Schweizerischen Kanäle, die die Nähe zur Schweiz auch bot, mal außen vor lasse.

Ich habe als Kind eigentlich recht viel ferngesehen, jedenfalls kommt es mir im Rückblick so vor. Ich kann mich jedenfalls an die vielen, vielen Sendungen erinnern, die ich verfolgt habe. Es waren neben Kindersendungen eigentlich meistens Serien. Ein großes Spektrum, von Sendungen über Tiere hin zu Sendungen wie *Daktari*. Nichtfiktionale Sendungen wie *Expedition ins Tierreich* von Heinz Sielmann oder *Ein Platz für Tiere* von Prof. Grzimek habe ich auch gerne gesehen.

Western als Serie und als Einzelfilme waren bei mir beliebt. *Bonanza* gehörte dazu, aber auch *Rauchende Colts* und etwas später *Western von Gestern*. Bis heute ist der Western bei mir das beliebteste Film-Genre. Das ist vertrautes Gelände für mich, gewissermaßen eine imaginäre Heimat.

Sendungen mit klassischen Hollywood-Komikern gehörten auch zu meinen Lieblings-Sendungen, insbesondere *Dick und Doof*, also Oliver Hardy und Stan Laurel. Diese Verbindung von Zerstörung bzw. Schaden, Schmerz und Komik, die sie hier perfektionierten, wirkt nicht nur in mir nach. Zerstörungslust wurde auf die unterhaltende und erheiternde Weise ausgelebt. Man bedauerte diese beiden Verlierer und lachte über sie, die am Ende nie als



Helden dastanden. Sie scheiterten stellvertretend für uns, die Komik half uns, das auszuhalten. Ja, Schadenfreude empfand ich damals nicht bei ihren Fehlleistungen, ich sah Vergeblichkeit und auch die tragikomische Note dieser oft rabiaten Welt.

Ich wurde also schon früh mit der amerikanischen Unterhaltungskultur imprägniert. Das war ein bedeutender Einfluss. Aber es gab noch die schwedischen Kindersendungen nach den Werken von Astrid Lindgren, japanische Trickfilmserien und urdeutsche Sendungen wie die Filme der *Augsburger Puppenkiste*, die ich mit Begeisterung gesehen habe. Den Trickfilmserien werde ich noch eine eigene Fansein-Kolumne widmen.

Science Fiction!

Das Fernsehen hatte einen sehr großen Anteil daran, dass ich heute (immer noch) Science Fiction-Fan bin. Neben *Raumschiff Enterprise* gab es natürlich auch andere Science Fiction-Serien. Und es waren auch Sendungen darunter, die eigentlich nicht für Kinder gedacht waren. Die früheste Science Fiction-Serie, an die ich Erinnerungen habe, war eigentlich *Time Tunnel*. Ich habe zwar erkannt, dass in diesem Institut Reisen in unterschiedliche Zeiten möglich waren. An mehr kann ich mich kaum erinnern, weil ich eben noch zu jung war, um Handlungen auch zu begreifen. Geblieben

sind mir etwa einzelne Szenen mit Wesen, die Hahnenköpfe hatten und an Konsolen saßen, an denen ich eigentlich Menschen erwartet habe. Das war verstörend.

Oder an eine obskure japanische Mystery-Serie (*S.R.I. und die unheimlichen Fälle*, gibt es mittlerweile auch auf DVD). Die war damals richtig verstörend für mich. Ich kann mich an die eine Folge erinnern, die ausgestrahlt wurde. Da wurden Menschen durch Spielzeug-Fahrzeuge eines irren Bastel-Genies bedroht, der damit überall eindrang. Darunter auch künstliche Fledermäuse. In höchster Not warf ein Charakter einen dieser Spielzeug-Panzer an die Wand. Da ging es richtig gewaltsam zu, auch wenn das Team des S.R.I. keine Schusswaffen benutzte.

Ich erinnere mich auch an *Invasion von der Wega*. Das war ein irreführender Titel, weil die Aliens im Original nicht aus diesem Sternensystem kamen, sondern aus einer anderen Galaxie. Es ging um den Kampf gegen Invasoren, die unerkannt auf der Erde weilten und nichts Gutes im Schilde führten. Ich konnte eine Folge nie ganz sehen, weil sie erst nach 21 Uhr am Werktag ausgestrahlt wurde. Meine älteren Brüder mussten mir davon erzählt haben. Bemerkenswert war das, weil die US-amerikanische Serie noch vor *Raumschiff Enterprise* vom deutschen Fernsehen übernommen wurde, zusammen mit *Time Tunnel* stellen sie also meine frühesten Eindrücke von SF oder besser SciFi dar. Insofern haben diese Serien den Weg für mein Interesse bereitet, das später durch *Raumschiff Enterprise* nur noch verfestigt werden musste.

Bei diesen Programmen war ich irgendwie nur Mit-Seher, weil meine älteren Brüder sich das ansahen, und meine Eltern, die sich das selbst nicht ansahen, sie gewähren ließen.

Sie kamen aus Agartha war eine Vorabend-Serie, bestehend aus 30-minütigen Folgen. Da war ich schon älter und ich habe die Serie nur am Rande verfolgt. Ohnehin sind mir viele Serien im Bereich Science Fiction und Mystery entgangen. So habe ich damals von *Raumpatrouille Orion* vielleicht ein, zwei Folgen gesehen, mehr aber auch nicht. Und von *Alpha Alpha* habe ich gar nichts mitbekommen. Da

sieht man, dass das Angebot schon damals recht breit war.

Mork von Ork ist der dritte große Einfluss in diesem Genre. Diese komische Serie sah ich auch regelmäßig. Die »Moral« am Schluss jeder Episode nahm ich als selbstverständlichen Teil hin, ohne dass ich mir Gedanken dazu machte.

Captain Future war eine Space-Opera-Serie, die zudem auf Motiven aus der SF der 40er Jahre beruhte, kindgerecht aufbereitet und modernisiert. Als sie gesendet wurde, war ich fast schon zu alt für die Serie, die in Deutschland eigentlich auf ein sehr junges Publikum zugeschnitten war, wenngleich im Ursprungsland Japan das ja anders war. Das waren meine letzten Jahre vor dem Studium. Da hatte ich die Pubertät schon hinter mir. Und doch, ich mochte die Serie, auch wenn ich mich kaum noch an die Handlung einer Folge erinnern kann. Die Musik war großartig, und auf den japanischen Anime-Stil war ich schon geprägt durch Serien wie *Sindbad der Seefahrer* oder *Wiki und die starken Männer*.

Was genau hat mich fasziniert? Klar, die Erforschung des Weltalls vor allem und die Begegnung mit Außerirdischen. Außerirdische überhaupt. Bewohner fremder Planeten, mal individuell, mal als Kollektiv.

Eskapismus, Space Operas waren bei mir angesagt. Deswegen las ich damals auch *Perry Rhodan*.

Weltraum-SF konnte sich so dank der Serien etablieren. Menschenähnliche Außerirdische müssen heute nicht mehr in ihrer Menschenähnlichkeit erklärt werden, die müssen einfach so aussehen. Da kommen andere Bilder gar nicht dagegen an.

Invasions-Serien gab es auch schon. Wäre die ganze UFO-Folklore heute ohne die damaligen Serien überhaupt möglich? Schon früh gab es in Filmen und Serien enge Bezüge zu UFO-Sichtungen über Außerirdische unter uns. *Mein Onkel vom Mars* – auch dieser Serie habe ich regelmäßig geschaut – sei hier nur erwähnt.

Mit *Schirm*, *Charme* und *Melone* (klingt immer noch viel besser als der Original-Titel *The Avengers*!) zeigte dagegen die dunkle Seite, die Befürchtungen, technische Innovationen in falschen Händen könnten viel Schaden anrichten, seien

es nun Laserstrahlen oder Roboter. Diese fantasievolle Agentenserie hat sicher neben den James Bond-Filmen das hybride Genre Spy Fiction mit aus der Taufe gehoben. Von dieser Serie habe ich nur einige starke Szenen in Erinnerung behalten.

Die Gegenwart

Ein Vergleich mit der Gegenwart ist angebracht.

Bei den heute unter 30-jährigen ist das klassische Fernsehen kaum noch präsent. Dafür sind sie via Streaming-Diensten mit Serien aller Genres bestens versorgt. Diese begleiten sie auf Smartphone und Tablet durch den Alltag. Da das Angebot so breit gefächert ist, haben sich spezialisierte und fragmentierte Anhängerschaften herausgebildet. Man muss sich bei dem Überangebot entscheiden. Aber wir befinden uns gerade im zweiten Goldenen Zeitalter der TV-Serien. Wo das serielle Film-Erzählen sich aufgefächert hat in das klassische mit abgeschlossenen Episoden und dem, das eine durchgehende Handlung verfolgt. Dazwischen gibt es Serien, die das mehr oder weniger gekonnt mischen. Im Grunde sind die jungen Menschen von heute noch stärker durch die Serien beeinflusst als meine Generation. Und Serien sind nach wie vor die besten Verbreiter von Ideen und Gedanken, von Weltbildern und Haltungen. Die besten vermitteln bei allem Unterhaltungswert auch Vorstellungen von Werten und simplifizieren nicht die Welt. Serien sind das Gegengewicht zu den oberflächlichen und schnell getakelten Sozialen Medien.

Ob die jungen Leute so gut informiert sind wie früher, das kann ich nicht beurteilen. Aber es ist klar, dass das Internet das Fernsehen abgelöst hat, auch wenn die klassischen Sender auch auf den Social-Media-Plattformen präsent sind.

Ausklang

Während ich meine Gedanken in Worte fasse und tippe, spüre ich immer wieder Informationslücken und ich frage mich dann, ob die Geschichte des Science-Fiction-Genres im Fernsehen wirklich schon aufgearbeitet worden ist? Und: Ist uns bewusst, wie stark wir durch das Fernsehen, das für uns sowohl Unterhaltungsmedium

als auch Informationsquelle war und einen großen Teil von unserer Freizeit einnahm, geprägt wurden?

Ich weiß nur: Das Fernsehen der 70er Jahre hatte es echt in sich! Die 70er Jahre und die damaligen Medien haben mich mehr beeinflusst als das Elternhaus. Ich stamme aus einem katholisch-konservativen Mittelschichtsmilieu, aber das spielte keine große Rolle. Lag natürlich auch an meinen Eltern, die sich aus unterschiedlichen Gründen nicht mit mir und meinen Brüdern abgegeben haben.

Einen bedeutenden Unterschied beim kindlichen Medienkonsum gab es, den ich noch erwähnen muss: Bücher habe ich mir früh größtenteils selbst ausgesucht oder als Geschenk gewünscht, während ich im Fernsehen das anschaute, was andere, wie etwa mein älterer Bruder, ausgewählt haben, und erst spät – wann genau, weiß ich nicht – selbständig den Fernseher angeschaltet und eine Sendung gewählt habe. Ich kann mich an bewusste Entscheidungen, dies oder das anzuschauen, interessanterweise nicht erinnern. Ging es anderen auch so? Ich muss mich wohl weiter archäologisch mit der TV-Vergangenheit beschäftigen. ■

Überarbeitete Version, erstmals veröffentlicht im Fanzine Baden-Württemberg Aktuell 512, Mai 2026



Science in Science Fiction

Außerirdisches Leben

von Günther Stoll

»Diese Kreatur war tatsächlich aus Stein, und sie atmete nicht. [...] Dieses Ding lebt von anderen chemischen Reaktionen: Es ist kieselsaures Leben!«

Stanley G. Weinbaum;
»Mars-Odysee« (1934)

Im 31. Jahrhundert erreicht das irdische Militärtraumschiff Gabriel den weit entfernten Planeten Ozagen. Die – ausschließlich männliche – Besatzung entstammt einem von drei Machtbereichen der Erde, der sogenannten Haijac-Union, eine Art Nachfahre der Vereinigten Staaten von Amerika. In dieser extremen Theokratie herrscht schlimmste religiöse Tyrannei, und es wird erwartet, dass selbst Familienmitglieder Verfehlungen anderer jederzeit an Sittenwächter melden. An Bord des Raumers befindet sich auch der Linguist Hal Yarrow, der durch die Teilnahme an der Mission einer äußerst unglücklichen Ehe mit einer zutiefst religiös fanatisierten Frau entfliehen möchte. Allerdings stellt sich heraus, dass die Gabriel die Einwohner von Ozagen, intelligente, wenn auch technisch nicht so hoch entwickelte insektenartige Außerirdische, vernichten soll. Yarrow studiert die Sprache dieser Kultur und trifft bei einem Besuch antiker Ruinen auf eine attraktive und (scheinbar) fast menschliche Frau. Er verliebt sich in sie, in seiner Gesellschaft an sich schon ein Sakrileg, und schwängert sie sogar. Den Insektoiden gelingt es, die Gabriel zu vernichten und ihr Volk so zu retten. Es stellt sich heraus, dass die schöne Frau in Wirklichkeit ebenfalls einer fremden, ausschließlich weiblichen Rasse entstammt; die menschenähnliche Erscheinungsform entspricht nur einem Stadium in der Entwicklung der Außerirdischen zum Zweck der Fortpflanzung. Da Yarrow nun also Vater von Aliens ist, wird er verschont und darf als einziger anständiger Mensch auf Ozagen bleiben.

Als der US-amerikanische Schriftsteller Philip José Farmer (1918-2009) sein Werk »Die Liebenden« (»The Lovers«) 1952 zuerst als Novelle, dann 1961 als Roman veröffentlichte, wurde er nicht nur schlagartig bekannt, sondern entfachte auch einen handfesten Skandal, ein Erfolgsprinzip, dem er auch später treu blieb. Er hatte damit erfolgreich mehrere Zündschnüre gleichzeitig in Brand gesetzt: Genozid durch Menschen (nur wenige Jahre nach dem Ende des 2. Weltkriegs, noch dazu durch Nachfahren der Amerikaner), und dazu eine ausgeprägte religiöse Diktatur. Und auch wenn sie für heutige Verhältnisse doch recht zahm daherkommt, die explizite Schilderung der sexuellen Beziehung eines Mannes von der Erde mit einem außerirdischen Wesen im pruden Amerika der 1950-er Jahre ein kaum noch zu überbietender Tabubruch. Nichtsdestotrotz erhielt Farmer schon 1953 den Hugo-Award als bester Nachwuchsautor, indirekt für »Die Liebenden«.

Liebe, Sexualität und Fortpflanzung, das ist inzwischen zwar nicht mehr skandalös, aber nach wie vor nicht das Hauptthema, wenn es um intelligentes außerirdisches Leben geht. Inzwischen hat sich im deutschen Sprachgebrauch der Begriff Aliens eingebürgert, basierend auf dem Film »Alien – Das unheimliche Wesen aus einer fremden Welt« (Ridley Scott, 1979). Der mit drei Oscars belohnte SF-Horror-Film war extrem erfolgreich und wurde zum Beginn einer ganzen Reihe von Nachfolgern, in denen intelligente Außerirdische mit wesentlich vertrauteren Eigenschaften dargestellt werden – sie sind feindlich gesinnt, unheimlich, mörderisch und möchten möglichst die Erde erobern.

Invasion aus dem Weltraum

Daran trägt nicht zuletzt Herbert George Wells (1866-1946) die Schuld, v.a. sein Roman »Der Krieg der Welten« (»The War of the Worlds«, in Buchform erstmals 1898 erschienen). Bekanntlich greifen Marsianer in dreibeinigen Kampfmaschinen und mit überlegener Technik das Vereinigte Königreich an und legen es in Schutt und Asche, ehe sie irdischen Bakterien zum Opfer fallen. Dabei war es gar nicht die Absicht von Wells, Schrecken zu erregen,

sondern vielmehr der kolonialistischen Gesellschaft einen Spiegel vorzuhalten, wie gnadenlos sie Natur und Mitmenschen unterjochte und vernichtete – daher auch der überraschende Twist am Ende, dass die primitivsten damals bekannten Organismen schließlich die Menschheit retten.

Zu Beginn des 20. Jahrhunderts, in einer Zeit des Kolonialismus und Imperialismus und des ungebremsten technischen Fortschritts, war man absolut überzeugt davon, dass hochstehende Zivilisationen andere unterwerfen und ausbeuten mussten. Ebenso fest war man davon überzeugt, dass der Mars belebt war. Wenn sich Erde und Mars auf ihren Umlaufbahnen stark annähernten, wäre eine Invasion denkbar. Um die Jahreswende 1899/1900 wurde der Pierre-Guzman-Preis in Höhe von 100.000 Franc ausgelobt, als Belohnung für die Person, der es gelingen sollte, Kontakt mit einem Himmelskörper aufzunehmen. Ausdrücklich ausgenommen in den Ausschreibebedingungen war der Mars, denn es sei ja ohnehin klar, dass er bewohnt sei.

So ist seit Wells die Flut der Invasionsgeschichten in allen möglichen Medien nicht mehr abgerissen. Gern nützt man ganz nach Agatha Christie klaustrophobische Schauplätze, ob es sich nun um einen abgerissenen alten Raumfrachter wie die Nostromo in »Alien« handelt oder etwa um ein Forschungslabor in der Wildnis Kenias, das durch Unwetter von der übrigen Welt abgeschnitten ist wie in Chad Olivers »Die Affenstation« (»The Shores of another Sea«, 1971). Die Angst vor einem Angriff aus dem All besteht fort, und selbst Wissenschaftler vom Rang eines Stephen Hawking sind von der Existenz außerirdischen Lebens überzeugt und warnen davor, allzu lautstark auf unsere Erde aufmerksam zu machen. Als dann 2017 bekannt wurde, dass das Pentagon schon seit 2007 mit einem Jahresbudget von immerhin 22 Mio. US-\$ im Rahmen eines geheimen Programms nach potenziellen Bedrohungen aus dem All suchte und Hunderte von Sichtungen protokolliert hatte, erhielt das beinahe eingeschlafene Konzept wieder neuen Auftrieb. Übrigens spricht man inzwischen nicht mehr von UFOs, also »Unidentified Flying Objects«, sondern von »Unidentified Aerial Pheno-

mena«, also UAPs. Die älteste deutsche UAP-Sichtung stammt interessanterweise aus dem Jahr 1765 und aus der Nähe von Hanau und geht zurück auf einen gewissen Johann Wolfgang Goethe (1749-1832; damals noch ohne »von«).

Allein im All?

Ganz unabhängig davon, welche Motive die Aliens antreiben könnten, kriegerisch oder nicht, ob sie kommunizieren wollen oder nicht, zunächst müssten sie überhaupt existieren, sie müssten intelligent sein und sie müssten eine technologisch ausgereifte Zivilisation aufgebaut haben. Wie sieht es mit diesen Voraussetzungen aus?

Unsere Milchstraße durchmisst 90.000 bis 120.000 Lichtjahre, und in ihrem Zentralbereich ist sie etwa 15.000 Lichtjahre dick, an den flacheren Rändern etwa 1.000 Lichtjahre. Schätzungen gehen davon aus, dass sie aus 100 bis mehr als 400 Milliarden Sternen besteht. Sicher werden viele dieser Sterne auch von Planeten unterschiedlichster Art umkreist. Seit 1988, als die ersten drei Exoplaneten außerhalb unseres Sonnensystems entdeckt wurden, ist die Zahl pro Jahr ununterbrochen angestiegen; im Jahr 2024 waren es bereits 416. Mit Stand von Januar 2026 sind schon 7923 Exoplaneten in 5383 Sonnensystemen registriert. Weitere werden mit Sicherheit folgen. Selbst wenn sich nicht alle Planeten in der habitablen Ökosphäre ihrer Sonne befinden, wo beispielsweise

flüssiges Wasser zur Verfügung steht, wird es, da besteht in der Wissenschaft weitgehend Einigkeit, außerirdisches Leben geben. Sollten sich die jüngst gefundenen Spuren von Sulfiden in der Atmosphäre von K2-18b [1] tatsächlich als Produkte biologischer Prozesse erweisen, wäre das ein großer Schritt nach vorn.

Das Problem beginnt bei der Intelligenz. Natürlich ist es durchaus möglich, dass die Evolution auf fremden Planeten und unter ganz anderen Bedingungen letzten Endes auch intelligente Wesen hervorbringt, aber man darf nicht vergessen, dass auch der größte Teil der Geschichte auf unserem (noch) sehr lebensfreundlichen Planeten, nämlich fast 4 Milliarden Jahre, nur mit Einzellern und einfachen Vielzellern geschrieben wurde. Menschen gibt es seit ca. 2,5 Mio. Jahren, hoch entwickelte Technologie erst seit wenigen Jahrtausenden. Nicht zuletzt die Krisen der letzten Jahre mit Klimaextremen, Pandemien und Kriegen machen deutlich, dass technische Zivilisationen nicht nur entstehen und blühen, sondern auch wieder untergehen können. Damit engt sich das Zeitfenster für eine mögliche Kontaktaufnahme und Kommunikation stark ein.

Die bereits angesprochene Drake-Formel [2] in ihrer ursprünglichen Form (Abb. 1) sollte all dem Rechnung tragen, bis hin zu der Zeitspanne für die Existenz einer Hochkultur. Wie aber steht es beispielsweise mit dem Interesse zur Kommuni-

kation? Es ist ja keineswegs gesagt, dass die Aliens überhaupt zu einer Kontaktaufnahme gewillt sind, und wir könnten ihnen vielleicht schlicht gleichgültig sein. Darüber hinaus gilt die lapidare Erkenntnis von Douglas Adams aus »Per Anhalter durch die Galaxis« (»The Hitchhiker's Guide to the Galaxy«, 1979): »Space is big. Really big.« Angenommen, ein Signal oder auch Raumschiff von einem 20.000 Lichtjahre entfernten Stern sei annähernd mit Lichtgeschwindigkeit zu uns unterwegs – würde nach diesen Jahrzehntausenden die Kultur des Senders überhaupt noch existieren?

Kohlenstoff-Chauvinismus

Eine in letzter Zeit wieder öfter diskutierte Hypothese besagt, dass wir möglicherweise einen Alien gar nicht erkennen würden, selbst wenn er vor uns stünde. Der amerikanische SF-Autor Stanley G. Weinbaum (1902-1935) hat das in seiner originellen Erzählung »Mars-Odyssee« (»A Martian Odyssey«, 1934) sehr fantasievoll ausgearbeitet. Hier hat er eine ganze Reihe von außerirdischen Arten entwickelt, die wirklich fremd sind. Nach der ersten Landung auf dem Mars erkundet der Chemiker Dick Jarvis den fremden Planeten und rettet einem Vogelwesen das Leben, das er nur deswegen als intelligent erkennt, weil es eine Tasche trägt. Tweel, so der Name des Wesens, und er stoßen bei ihrem weiteren Weg auf eine Reihe kleiner, uralter Pyramiden aus Silikatziegeln. Als sie den immer jünger werdenden Pyramiden folgen, stoßen sie schließlich am Ende der Reihe auf eine, aus der gerade ein fremdartiges Wesen schlüpft, das nicht atmet, aus Stein besteht – und Silikatziegel erzeugt und wieder zu einer Pyramide aufstapelt.

Die Biochemie unserer Erde basiert auf der Vielseitigkeit des Kohlenstoffs mit seinen vier Valenzen, der nicht nur eine Vielzahl unterschiedlicher Moleküle, sondern eben auch Makromoleküle wie die Nukleinsäuren bilden kann, die Bauanleitung für weitere Zellen. Wäre solches Leben mit Kennzeichen wie Stoffwechsel, Energieumsatz, Vermehrung etc. auch auf der Basis eines anderen Elements möglich, etwa Silizium? Dieses Element ähnelt dem Kohlenstoff in manchen Eigenschaften, allerdings sind Mehrfachbindungen

$$N = R_* \cdot f_p \cdot n_e \cdot f_l \cdot f_i \cdot f_c \cdot L$$

N	mögliche Anzahl außerirdischer Zivilisationen in unserer Galaxis
R _*	mittlere Sternentstehungsrate pro Jahr
f _p	Anteil an Sternen mit Planetensystem
n _e	durchschnittliche Zahl von Planeten innerhalb der Ökosphäre
f _l	Anteil an Planeten mit Leben
f _i	Anteil an Planeten mit intelligentem Leben
f _c	Anteil an Planeten mit Interesse an interstellarer Kommunikation
L	Lebensdauer einer technischen Zivilisation in Jahren

Abbildung 1: Die hoch spekulative Drake-Formel soll eine Abschätzung der möglichen Anzahl an außerirdischen Zivilisationen in unserer Milchstraße ermöglichen, die in der Lage und auch willens sind, eine interstellare Kommunikation aufzubauen. Der einzige bekannte Faktor ist die mittlere Sternentstehungsrate pro Jahr, alle anderen Faktoren sind unbekannt.

Science Fiction

schwerer herzustellen, und langkettige Siliciumverbindungen sind deutlich starrer und unflexibler als entsprechende Kohlenstoffverbindungen. Der oft etwas abfällig als »Kohlenstoffchauvinismus« bezeichnete Denkansatz scheint bislang offenbar berechtigt; Leben auf der Grundlage von Silicium wird bisher für unwahrscheinlich gehalten. Aber selbst James Bond musste ja lernen, niemals nie zu sagen. ■

Literatur

[1] Stoll G. Science in Science Fiction. Teil 1: Prophezeiungen und Prognosen. Andromeda Nachrichten 290: 28–32 (2025)

[2] Stoll G. Science in Science Fiction. Teil 3: Kommunikation und Raumfahrt. Andromeda Nachrichten 292: 23–25 (2026).

Zuerst erschienen in: pharminD, Nr. 08, Seite 676 (2025). Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Editio-Cantor-Verlags, Aulendorf.

Weiterführende Literatur

Cooper K. Amazing Worlds. Of Science Fiction and Science Fact. Reaction Books, London 2025

Teil 2 dieser Serie zum Thema »Künstliche Menschen, künstliche Intelligenz« erschien in AN 291, 42–44 (2025)



Science Fiction

Nummer 6 – The Prisoner

Das erste deutsche Buch zu
Patrick McGoohans
wegweisender Fernsehserie

von Oliver Bayan

1967 startete im britischen TV eine Serie mit dem charismatischen Schauspieler Patrick McGoohan in der Hauptrolle: »The Prisoner«. 1969 strahlte das ZDF 13 der 17 kultigen Folgen als »Nummer 6« aus. 2010 lieferte ARTE den Rest. Ausgangslage ist die unfreiwillige Ankunft eines namenlosen britischen Geheimagenten an einem geheimnisvollen Ort, the Village. Dort will man den Grund seiner Kündigung herausfinden. Er wiederum versucht alles, um zu entfliehen und aufzudecken, wer Nummer 1 ist. Er selbst ist dort als besagte Nummer 6 registriert, Namen sind tabu. In der Serie tauchen viele Personen auf, die als Nummer 2 auf den Ex-Agenten treffen. Das gab Stoff für spannende Folgen, die sich keinem bestimmten Schema zuordnen lassen. Es ist keine reine Krimiserie, sondern eine Mischung aus diesem Genre, Mystery, Drama, aber auch Science-Fiction. Sie war wegweisend für Serien wie »Twin Peaks«. McGoohan hatte die Idee, führte



Bild 1: Auf dem Bild mit den beiden Autoren ist oben stehend Arno Baumgärtel und vorne sitzend Michael Brüne zu sehen. 2025. Gießen. Foto: Marc Christiansen

fünfmal Regie, war einer der Autoren und Produzenten. Fans begegnen sich auf Conventions am walisischen Village-Drehort Portmeirion und in Deutschland. Zu »The Prisoner« sind über die Jahre auch Comics erschienen. Nach englischsprachigen Büchern gibt es nun ein hervorragendes deutsches Werk mit 520 Seiten: »Nummer 6 – The Prisoner«. Ein Auszug verdeutlicht das Ziel des Hauptdarstellers: »Was McGo-

han interessierte, ist der Doppelcharakter, das Janusgesichtige an dieser rebellischen und schillernden Figur, die ein Individuum zu sein behauptet oder – je nachdem – erst werden will. McGoohans Serie ist sehr wahrscheinlich das erste populäre Programm, das einen Diskurs darüber eröffnet hat.« Das Buch bietet Kapitel wie »Was ist besonders an Nummer 6?«. Die Episoden werden vorgestellt und beleuchtet. Die langjährigen »Nummer 6«-Experten und Fans Arno Baumgärtel und Michael Brüne schrieben »Nummer 6 – The Prisoner« (siehe Bild 1). Seit 2001 existiert Arnos sehr empfehlenswerte Website www.nummer6-theprisoner.de. Das Buch ist nicht im Handel erhältlich, sondern für den Traumpreis von nur 10 Euro (zzgl. Porto) über die Autoren bestellbar: village-post@nummer6-theprisoner.de. ■

Hendrik Otremba

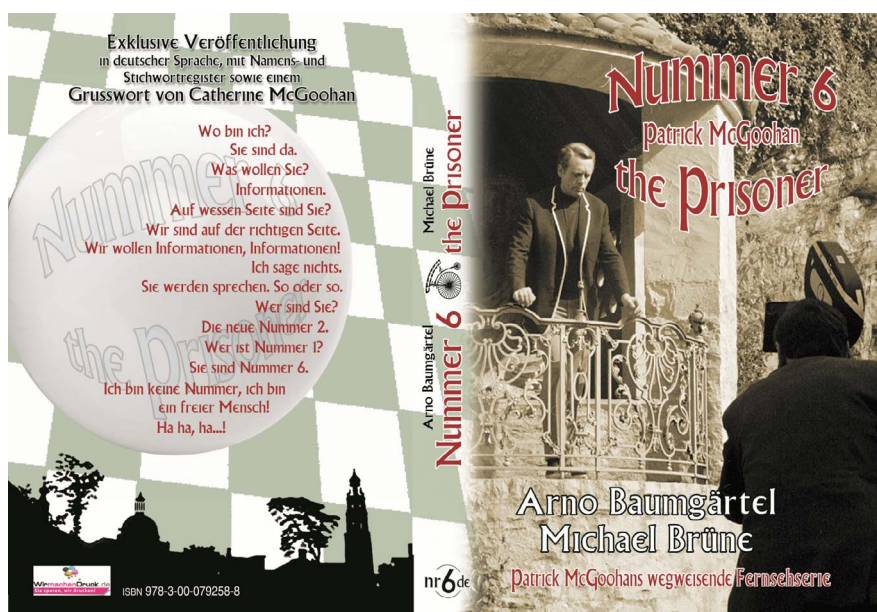
Der Gräber

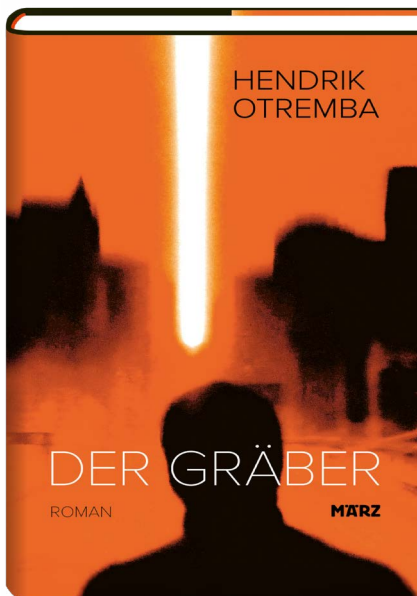
März, 2026, 279 Seiten

ISBN 978-3-7550-0063-1

von Henning Heske

In seinem vierten Roman entwirft der Mainstream-Autor Hendrik Otremba, der auch als Musiker mit der Band »Messer« in Erscheinung tritt, ein dystopisches Szenario am Ende des 22. Jahrhunderts. Der Protagonist mit dem seltsamen Namen Oswalth Kerzenrauch hat in Berlin den dritten Weltkrieg überstanden. Die Stadt liegt in Trümmern, zwischen denen er durch die verschiedenen Stadtteile streift. In der Nähe des früheren Flughafens Tempelhof befindet sich noch eine Enklave mit einer Menschengesiedlung. Ansonsten leben kaum noch Menschen in der zerstörten Stadt. In dieser Kolonie leben die letzten Aussiedler des seit Jahrzehnten währenden Projekts der Evakuierung zum Planeten Nektar II. Dort wuchs die Bevölkerung inzwischen auch durch Geburten, während auf der Erde keine Kinder mehr geboren werden. Das Besondere an Oswalth Kerzenrauch ist, dass er nicht mehr altert, er ist unsterblich. So überlebt er alle, die er geliebt hat, wie seine Tochter Luzie und seine Frau Charlotte. Kerzenrauchs Gedanken, die ausführlich geschildert





werden, reflektieren immer wieder seine Lebenserinnerungen, gute wie schlechte. Zurückgelassen in den Ruinen von Berlin, wird Kerzenrauch immer einsamer: »Was ihm Freude bereitete, war die Einsamkeit mit seinen amourösen Gedanken, mit bald 250 Jahre alten Fantasien« (S. 36).

Im Jahre 2196 trifft ein letztes Mal eine Raumfähre auf dem Berliner Flughafen ein. An Bord sind überraschenderweise zwei Menschen, die auf die Erde zurückkehren wollen:

die 31jährige Canta Luna, die auf Nektar II geboren wurde, und Shabbatz Krekov, der 1905 geboren, 1987 nach seinem Ableben eingefroren, 2159 in einer Höhle gefunden und nach Nektar II verfrachtet wurde, wo er schließlich erfolgreich wiederbelebt wurde. Aber Nektar II ist kein paradiesischer Fluchtort, sondern »die Konsequenz der zivilisatorischen Selbstzerstörung, die im Fortschrittsstreben der Menschen steckt« (S. 179).

Mit dieser letzten Raumfähre, auf der die Menschen zwei Jahre bis zur Ankunft auf Nektar II im Kälteschlaf verbringen, verlässt auch Kerzenrauchs Freundin Eli die Erde. Für sie hat er in den Ruinen von Berlin alle möglichen Gegenstände ausgegraben, daher stammt auch seine Bezeichnung »Der Gräber«. Kerzenrauch selbst bleibt zurück, mit einigen wenigen Menschen, die den Exodus nicht mitmachen wollten oder konnten: »Die Erde zu verlassen, das

war schon die ganze Zeit über eine finale Selektion gewesen, die heute an ihr Ende kam. Die Auslese des Post-Anthropozäns« (S. 92). Kerzenrauch verschmerzt diesen Abschied sehr schnell, denn sofort hat er eine Beziehung mit der mehr als zweihundert Jahre jüngeren Canta Luna. Besonders glaubwürdig liest sich das nicht.

Die Zurückgebliebenen leben von den Relikten der Großstadt. Sie finden immer noch Champagner und Drogen, mit denen sie wilde, verzweifelte Partys feiern. Kerzenrauch selbst geht weiterhin sein langes Leben durch. Immer wieder werden aus der Erzählperspektive der internen Fokalisierung seine Erinnerungen geschildert, insbesondere an seine 1984 geborene Tochter, die das Leitmotiv seiner Erzählung bildet und die er bis zu ihrem Tod begleitet. Kerzenrauch hat in seinem früheren Leben ein Attentat auf einen Politiker verübt, wurde geschnappt, verbrachte Jahre im Gefängnis, bis er schließlich exekutiert wurde. Die Kugel im Kopf überlebte er jedoch und entkam schließlich zufällig bei einem Autounfall des Leichentransporters. Wie Kerzenrauch unsterblich wurde, bleibt bis zum Schluss ungeklärt.

Etwas Bewegung kommt in die Handlung, als sich herausstellt, dass ein kleines Raumschiff der letzten Raumfähre von Nektar II gefolgt ist. An Bord ist nur ein Mann, der Canta Luna zurückbringen soll, notfalls mit Gewalt. Doch nach zwei kurzen Verfolgungen wird dieser Mann, nachdem er noch eine Erdenbewohnerin vergewaltigt hatte, von einem Erdenbewohner ermordet. So ist die kurz aufgeflamnte Spannung schnell wieder dahin.

Die übrigen Erdenbewohner lassen sich zu Kannibalismus hinreißen, weshalb Kerzenrauch und Canta Luna sich von ihnen fernhalten. Ansonsten fällt den verbliebenen Menschen außer Sex und Zerstörung nichts ein. Canta Luna und Kerzenrauch fliehen schließlich mit der kleinen Fähre Richtung Nektar II. Doch dort kommen sie nicht an, weil Nektar II inzwischen zerstört wurde und das Raumschiff automatisch in eine Umlaufbahn um die Erde zurückgekehrt ist. Es sind viele Jahre vergangen und die beiden inzwischen aus dem Kälteschlaf erwachten Insassen betrachten ergriffen den wieder ergrünzten Planeten.

Sie landen an der Nordseeküste und leben dort als letzte Menschen, bis Canta Luna altersbedingt stirbt. Der Gräber findet schließlich auch für sich eine Lösung, eins zu werden mit der Erde,

Hendrik Otremba hat eine mahnende, deprimierende Dystopie verfasst, die einige lyrische Passagen enthält, aber völlig unpassend mit einem bekannten Kinderwitz endet. ■

Harlan Ellison (Hrsg.)

Gefährliche Visionen

Carcosa Verlag, 2026, 784 Seiten

ISBN 978-3910914421

Originaltitel: Dangerous Visions, 1967.

von Thomas Harbach

Insgesamt dreiunddreißig bislang unveröffentlichte Kurzgeschichten wählte Harlan Ellison für seine Anthologie aus, die 1967 in den USA erschienen ist.

Zwanzig Autoren, die mindestens einen HUGO, einen NEBULA, einen BSFA Award oder einen World Fantasy Award erhalten haben oder diese Preise noch im Laufe ihrer zukünftigen Karriere erhalten sollten. Sechzehn dieser zwanzig Autoren sind jeweils mehrmals mit diesen Preisen ausgezeichnet worden.

Die hier gesammelten Geschichten haben zwei HUGOs (Farmer und Leiber) sowie zwei NEBULAs (Leiber als Doppelgewinner und Delany) erhalten.

Das ist die erste legendäre »Dangerous Visions« in nackten preiswürdigen Zahlen.

1970 erschien als Heyne Anthologie Band 32 eine aus fünfzehn Kurzgeschichten bestehende eingestampfte erste deutsche Übersetzung. Im Laufe der Jahre sind verschiedene weitere Kurzgeschichten aus »Dangerous Visions« einzeln in anderen Anthologien oder »Best of ...« Sammlungen der vertretenen Autoren ins Deutsche übersetzt und veröffentlicht worden. Viele, aber eben nicht alle Kurzgeschichten, welche laut Herausgeber Harlan Ellison Tabus brechen, Wände einreißen und literarisch provozieren sollten.

Mit einer vollständigen Übersetzung der heute noch legendären Anthologie schließt der Carcosa Verlag eine der wichtigsten historischen Genre-Lücken.

Eine Anthologie, bei der es drei Vorwörter benötigt. Zweimal Isaac Asimov. Im zweiten seiner einleitenden Worte geht er – natürlich kommentiert von Harlan Ellison – auf seine erste Begegnung mit dem wortgewaltigen damaligen Jungfan ein. Der verbal ausgetragene Konflikt auf dem Con führte zu einer lebenslangen Freundschaft. Viel wichtiger ist das eigentliche Vorwort, in welchem Isaac Asimov die Bedeutung dieser Anthologie mit Originalgeschichten hervorhebt. Nicht nur die Themen sind provokativ, sondern der Erstabdruck ermöglicht es, ein Buch auf Augenhöhe der Genrezeit zu lesen und nicht wie bei den meisten anderen Anthologien mit Nachdrucken aus der fernerer oder näheren Vergangenheit des Genres abgespeist zu werden. Isaac Asimov spannt seinen Bogen von den Anfängen des Genres unter John W. Campbells ordnender Hand bis in die Gegenwart der sechziger Jahre, wobei er die Lukrativität des Sachbuchsektors im Vergleich zur Science-Fiction als stetige Einnahmequelle der wissenschaftlich vorgebildeten Autoren nicht ignoriert.

Harlan Ellisons Vorwort geht nicht nur auf die zukünftige Bedeutung dieser Anthologie mit provozierenden Originalgeschichten von Giganten des Genres wie Poul Anderson oder Lester del Rey sowie zahlreichen Vertretern des New Wave (James Ballard) oder absoluten Newcomern ein, sondern auf die Schwierigkeiten der Finanzierung der Kurzgeschichten sowie den ersten, nicht veröffentlichten Versuch Anfang der sechziger Jahre, als Harlan Ellison ebenfalls eine Anthologie mit vergleichbaren Prämissen zusammenstellte, die Kurzgeschichten aber nicht funktionierten. Natürlich war sich der immer selbstbewusste, vielleicht auch ein wenig arrogant wirkende Herausgeber der potentiellen Bedeutung seiner Anthologie bewusst, aber wie viel Arbeit und Geld er hinein stecken musste, konnte er zu Beginn der Mission »Dangerous Visions« nicht ahnen. Vielleicht wäre er diesen Weg nicht gegangen. Alle Geschichten leitet Harlan Ellison mit teilweise erstaunlich persönlichen Worten – wie bei der letzten eingetroffenen, aber an den Anfang der Anthologie gestellten Story von Lester del Rey – ein, den Autoren steht Raum für ab-

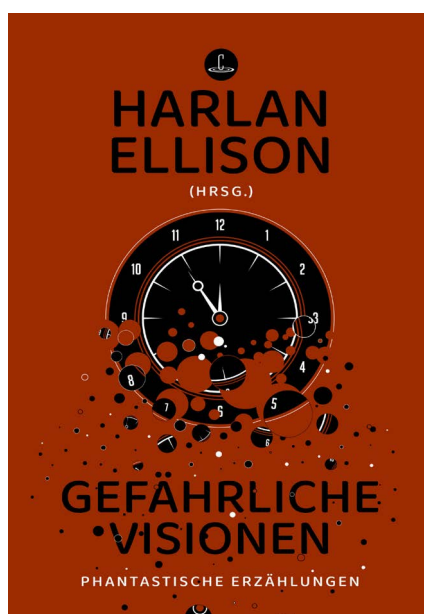
schließende Bemerkungen zusätzlich zur Verfügung.

Nicht nur Lester del Rey, sondern auch Harlan Ellison bezeichnet »Abendandacht« als Allegorie. Ein Wesen wird verfolgt, versteckt sich vor seinen Häschern. Ab einem bestimmten Moment ahnt der Leser erstens, wer die Verfolger sind und zweitens, wer dieses Wesen sein könnte. Der zynische Epilog präsentiert den entsprechenden Beweis. Lester del Rey hat eine zeitlose Geschichte geschrieben, in welcher die Botschaft »Macht Euch die Erde Untertan« in »Macht Euch Alles Untertan« umgeschrieben werden kann. Vielleicht sind die mahnenden Worte zwischen den Zeilen sogar im 21. Jahrhundert aktueller angesiedelt als in den sechziger Jahren des 20. Jahrhunderts. Aber unabhängig von der zeitlichen Einordnung des Plots unterstreicht »Abendandacht«, das Lester del Rey immer ein hochintelligenter, eckiger Science-Fiction-Autor gewesen ist, in dessen Texte weniger wissenschaftliche Fakten als sehr viel Lebenserfahrung eingeflossen ist.

Während Lester del Rey Harlan Ellisons Mentor, vielleicht auch für eine kurze Zeit Ziehvater gewesen ist, betrachtet der Herausgeber Robert Silverberg als einen seiner besten Freunde. Sowohl »Abendandacht« wie auch Robert Silverbergs »Fliegen« setzen sich mit dem Abziehbild der

Göttlichkeit auseinander. Dabei erinnert die intensive Kurzgeschichte Silverbergs auch an die Arbeiten Alfred Besters. Intensiv, emotional, teilweise pervers und schließlich schockierend. Ein Raumfahrer wird von einer außerirdischen Rasse gerettet und »wiederhergestellt«. Allerdings kann er Emotionen aufnehmen und sie an die Fremden, die wie Marionettenspieler agieren, übertragen. Auf die Erde zurückgekehrt besucht er seine drei Exfrauen und erweist sich als emotionaler Voyeur, im Grunde als sadistisch veranlagter Emotionsvampir. Das Experiment scheitert. Aber die Fremden sind nicht zufrieden und drehen die Prämissen um. Der Leser ahnt, welches Schicksal – natürlich schlimmer als der Tod im All – dem Protagonisten droht. Robert Silverberg beendet seine Kurzgeschichte mit einem christlichen Symbol, das provoziert wie schockiert. Die brutalen Szenen, die klinische Emotionslosigkeit, mit welcher dieses Versuchsobjekt mit seinen ehemaligen Frauen umgeht, ist an der Grenze des guten Geschmacks. Aber diese Art von Provokation ist der Stoff, aus dem Harlan Ellison die Geschichten für diese Sammlung sehen wollte. Daher ist »Fliegen« nicht nur das erste Meisterwerk dieser bahnbrechenden Anthologie, sondern vor allem auch der Beweis, welche Bandbreite Robert Silverbergs umfangreiches Werk aufweist.

»Der Tag nach dem Tag, an dem die Marsianer kamen« (Frederik Pohl) ist ein Tag wie jeder andere. Es handelt sich weniger um eine abgerundete Geschichte, sondern eine Art Stilleben. Es gibt einen Anfang – die Rückkehr einer Expedition vom Mars, die dortige Lebewesen mitbringt –, aber kein Ende. Die Geschichte besteht aus einer Aneinanderreihung von schalen Witzen, bei denen die typischen Randgruppen mit Marsianern ausgetauscht worden sind. Aus der »Arbeiterperspektive« – der Angestellte eines Hotels sorgt sich um die nicht zahlenden Gäste in der Lobby, die sich wegen der in der Nähe stattgefundenen Landung eingefunden haben – entwickelt sich der kaum vorhandene Plot entsprechend ruhig und die Aufregung um die Nachrichten vom roten Planeten legt sich schnell wieder.



Harlan Ellison prophezeite es in seinem Vorwort. Einer der längsten Beiträge zur Anthologie »Reiter der Purpurprämie« (Philip Jose Farmer) ist gleichzeitig einer der Besten. Die Novelle wurde folgerichtig auch ein Jahr später mit dem HUGO als beste Novelle ausgezeichnet. Farmer hat die Story für die Veröffentlichung in der Anthologie noch einmal umgeschrieben und erweitert. Hinsichtlich der chronologischen Reihenfolge ist es eine der ersten New Wave Storys der Sammlung, welche Elemente von James Joyces literarischen Anspielungen und experimentellen Stil mit zahllosen Genre-Referenzen verbindet. So ist der Originaltitel eine Hommage an Zane Greys 1912 publizierten und für das Westerngenre auch bahnbrechenden Roman »Riders of the Purple Sage«. Zusätzlich hat Philip Jose Farmer auch die Hauptperson Winnegan nach »Finnegans Wake« getauft. Zwischentitel werden dem Leser bekannt vorkommen. Nur auf Pulphelden anderer Autoren verzichtet Farmer noch.

Farmer streifte in seiner Geschichte erstaunlich viele Themen, die in den sechziger Jahren noch futuristisch erschienen, heute auf sehr unterschiedliche und natürlich nicht derartig provozierend extrapolierbare Art und Weise allgegenwärtig sind. Der Titel bezieht sich auf das Grundeinkommen, das alle Menschen beziehen, sobald sie das Licht der Welt erblickt haben. Die Menschen leben in kleineren Gemeinschaften, die nicht nur alle autark sind, sondern aus kontrollierter Umgebung bestehen. Außerhalb der Häuser scheint es sich um Simulationen zu handeln. Keine natürliche Sonne, keine Natur. Sobald ein Mensch sich diese Art von Leben wünscht, wird er zu den Stämmen der Native Americans ausgesiedelt. Auf Zeit oder für immer. Als Ausgleich zum bedingungslosen Grundeinkommen erfolgt eine stärkere staatliche Überwachung, wobei Farmer nicht wirklich deutlich macht, warum diese in seinem schrägen Paradies wirklich notwendig ist. Radikal terroristische Elemente finden sich weit und breit nicht. Die Menschen dienen eher als Modelle für eine konsumentenorientierte Planung. Jedes »Haus« ist quasi ein Konsumtempel, ein Experimentierfeld für die allgegenwärtigen

und doch gesichtslosen Konzerne. Die Menschen bleiben untereinander in Kontakt mittels eines Geräts, das »Fido« genannt wird. Eine Mischung aus Fernsehen und Telefon. Ebenfalls eine Idee, die im 21. Jahrhundert dank der Handys und Computer mittels Internet weit verbreitet ist.

In einer Gesellschaft, die ständig und immer miteinander kommunizieren kann, liegt der Schwerpunkt der Ablenkung eher auf der Kunst denn den Medien Film oder Buch. Kunst ist in jeder Form allgegenwärtig und wird von den entsprechenden Agenten auch propagiert. Hinzu kommt eine sexuell komplett freie Gesellschaft ohne moralische oder soziale Einschränkungen. Farmer provoziert seine Leser mit einem offen bisexuellen Charakter. In den prüden sechziger Jahren sicherlich eine Ausnahme, bei Farmer alltäglich. Hinzu kommt, dass eine sexuelle Stimulation auch über eine Art ferngesteuerten Vibrator möglich ist, welcher direkt das Lustzentrum stimuliert. Offiziell illegal, aber weit verbreitet.

Alleine die zahllosen Ideen im Hintergrund der Geschichte provozieren oder verstören die Leser. Farmer hat sich deswegen gegen einen stringenten Handlungsfaden entschieden und präsentiert in einzelnen, nicht unbedingt miteinander verbundenen Szenen verschiedene Charaktere in ihrer jeweiligen Umgebung. Die Kapitel werden mit sexuell aufgemotzten Parodien auf bekannte Filme oder Buchtitel miteinander verbunden. Den Bogen in der Tradition eines modernen Kammerstücks überspannt Farmer allerdings, in dem er zusätzlich ausführliche Zitate aus einem fiktiven Buch eines der Charaktere präsentiert, in welchem dieser wiederum die damaligen sozialen wie sexuellen Zwänge karikiert.

Neben diesen Einschüben in James Joyce-Tradition geht es Philip Jose Farmer um die Rebellion der Jugend gegen die sozialen Zwänge – das wirkt in einer relativ freien Gesellschaft absurd – sowie die Familienbande, aus deren destruktiven Strömungen sich eine der Figuren befreien muss, um Kunst aus Liebe und nicht aus Hass – gegen die Familie – zu erschaffen.

So provokant wie die Novelle als James Joyce-Hommage auch geschrieben sein

mag, sie leidet unter einem großen Problem. Keine der Figuren ist wirklich sympathisch – nicht unbedingt ein Hindernis –, sodass Farmers mahnende Worte inklusive »schockierender«, aber eher voyeuristisch präsentierter Szenen ein wenig zu kurz kommen. Auf der Suche nach dem perfekten Stil im Gegensatz zu einer strukturierten Handlung verfängt sich der Autor immer wieder in den Beschreibungen sowie den angesprochenen Romanauszügen, sodass ein Handlungsfaden nicht erkennbar ist. Auch das wäre grundsätzlich kein Problem und ist auch ein Markenzeichen vieler New Wave-Geschichten, aber irgendwie oder besser irgendwo steckt noch mehr Potential in dieser ohne Frage die Prämissen der Anthologie vielleicht am besten treffenden Geschichte, das Farmer in den beiden Versuchen nicht wirklich heben konnte. So bleibt die Novelle eine glänzende Science-Fiction-Hommage an James Joyces einzigartige Erzählarbeit, viele Worte, viel Atmosphäre, ein verspielter sich selbst liebender Erzählstil, aber auch wenig griffige Handlung.

Auch wenn Miriam Allen de Ford eine ältere Dame ist, die seit vielen Jahren Krimis schreibt, auch wenn ihre Geschichte »Das Malley-System« auf den ersten Blick mit ihrer schockierenden Prämisse gut in den Kontext zu »Dangerous Visions« passt ..., es handelt sich um eine Variation von Anthony Burgess einige Jahre vorher veröffentlichtem Roman »Uhrwerk Orange«. Die Idee ist natürlich deutlich komprimierter, die »wissenschaftlichen« Erklärungen, basierend auf den Thesen eines Forschers Malley, kompakter, aber die Prämisse einer Abschreckung durch Übersättigung ist klar zu erkennen und zu offensichtlich, als dass sie wirklich aus sich heraus originell genannt werden kann.

Eine andere Art des zukünftigen Strafvollzugs präsentiert Larry Niven mit »Stückwerk«. Verurteilte werden der aktiven Organspende zugeführt. Es ist ein schmaler Grat, auf dem sich Nivens Gesellschaft bewegt. Denn nicht selten ist der Nutzen der Organspende verführerischer als die gerechte Bestrafung des Täters. In seinem Nachwort geht Larry Niven noch auf die zukünftigen Entwicklungen in den Bereichen der Organspende, aber auch der

Medizin ein. Damit liegt der Autor nicht falsch, auch wenn er in seiner dunklen Story einige Übertreibungen wie die Knochenbombe als Mittel zu einem indirekten Gefängnisausbruch integriert, welche von der nihilistischen Grundeinstellung ablenken.

Robert Bloch und Harlan Ellison verbindet nicht nur eine Freundschaft seit einer ihrer ersten Begegnungen auf einem Science-Fiction-Con in den 50er Jahren. Ellison ist ein Bewunderer von Blochs literarischer Vielseitigkeit, Bloch findet an Ellison seinen sturen bis dickköpfigen Willen, aber auch seine Beharrlichkeit, literarisch andere Wege zu gehen, herausragend. Ein einziges Mal überreichte Ellison als Herausgeber in dieser Anthologie einem Autoren eine Idee, vielleicht auch nur ein Bild. Eine Fortsetzung zu »Your's Truly, Jack the Ripper« wollte Ellison haben, in welcher der berühmte Mörder in die Zukunft transportiert worden ist. Robert Bloch lieferte »Ein Spielzeug für Juliette« ab. Diese Geschichte inspirierte Harlan Ellison zu einer direkten Fortsetzung, die mit der Erlaubnis von Robert Bloch als »Der Streuner in der Stadt am Rande der Welt« ebenfalls in dieser Anthologie erschienen ist. Bei den Einleitungen bzw. Nachworten geben sich Ellison und Bloch gegenseitig den Staffelstab immer wieder in die Hand, überschütten sich mit Lobpreisungen, aber versuchen auch zu eruieren, warum ausgerechnet »Your's Truly, Jack the Ripper« immer wieder in den unterschiedlichsten Anthologien nachgedruckt wird. Vielleicht, weil Harlan Ellison am Ende seiner Story eine pragmatische, aber effektive Erklärung hat: Fast alle Menschen sind Voyeure, die sich von Gewalt in welcher Form auch immer angezogen fühlen, bis es sie irgendwann langweilt. Damit wäre auch der Bogen zu de Fords »Das Malley-System« geschlossen, aber im Gegensatz zu de Fords Geschichte braucht es keinen die Gesetze dehnenden Staat, um diesen Überfluss zu erzeugen. Aus Interesse wird Gewohnheit, aus Gewohnheit wird schließlich Langeweile, bis sich die »Massen« etwas Neues suchen.

Robert Bloch und Harlan Ellisons Geschichten sollten als eine Einheit angesehen werden. Auch wenn Harlan Ellison einen deutlich weiteren Bogen schlägt,

setzt er am Anfang direkt an Robert Blochs zynische Story an.

In Robert Blochs Geschichte wird die in der fernen Zukunft lebende Enkelin Juliette von ihrem über eine Zeitmaschine verfügenden Opa mit bizarren Geschenken versorgt. Von Foltergeräten bis schließlich zu unfreiwilligen Opfern, die Juliette wie Laborratten auf sadistische Art und Weise umbringt. Als der Opa einen Gentleman aus dem viktorianischen England – schüchtern, mit Arzttasche – mitbringt, ahnt der Leser die finale Wendung.

In Harlan Ellisons Fortsetzung befindet sich der Fremde in einer fremden futuristischen Zeit auf der Flucht durch eine fast menschenleere Stadt. Immer wieder begegnet er Opfern, die er auf eine seine Gelüste erfüllende Art und Weise tötet. Mehr und mehr fühlt er sich als Marionette, bis ihm die eigentlichen Bewohner der Stadt zwei bittere Wahrheiten präsentieren.

Robert Blochs Text ist ein Meisterwerk der Verdichtung. Im Kopf der Leser entstehen unheilvolle Bilder. Auch die Idee des Inzests wird angedeutet, Harlan Ellison wird diese Komponente deutlich ausführlicher beschreiben. Juliette ist weniger Opfer als Täterin in einer sterilen Umgebung, einem perfekten Gefängnis; ihr Opa hat niedere Motive. Im direkten Vergleich zu Jack the Ripper ist sie ihm hinsichtlich ihrer sadistischen Neigungen sogar überlegen, da sie nicht auf Verführung reagiert, sondern den Kitzel zwischen Sex – ihr Opa sagt bei Harlan Ellison mehrmals, sie ist eine Granate im Bett – und Gewalt aktiv sucht, während Jack, the Ripper im Grunde mit Gewalt auf die sexuellen Versuchungen durch die Dirnen reagiert.

Harlan Ellison erweitert die Komponenten noch um eine bzw. zwei weitere Ideen. Die Idee ist die Abstumpfung durch Überfluss, welche – wie schon angesprochen – de Ford in »Das Malley-System« als Mittel zum Zweck propagiert hat. Bei Ellison hat es die gleiche Wirkung auf Täter wie Zuschauer. Irgendwann ist die Grenze erreicht, ein Schritt weiter führt zum Overkill. Die zweite Idee ist das Portrait einer im Grunde asozialen Gesellschaft, welche kranke Persönlichkeiten wie den assimilierten Jack the Ripper – die Gehirne der Stadt wussten genau, was Juliette und Opa

gemacht haben – in den Mittelpunkt ihres Interesses und vielleicht auch voyeuristischen Vergnügens stellt.

Während der Pragmatiker Robert Bloch das Grauen im Kopf der Leser anwachsen lässt, ist Harlan Ellison laut dem eigenen Nachwort die Seite zu »klein«. Er sucht experimentelle wie expressive neue Ausdrucksweisen und stellt in der zweiten Hälfte des Textes Stil über Content. Robert Bloch dagegen will von seinem ersten Roman »Der Schal« an den menschlichen Monstren in den Kopf sehen; versuchen zu verstehen, was sie antreibt, und diese Intentionen literarisch umzusetzen. »Psycho« – der Roman – ist in dieser Hinsicht der Höhepunkt dieser literarischen Herausforderung, das Unaussprechliche in Worte zu fassen und den Leser zu schockieren, aber nicht kontinuierlich zu brüskieren.

Als Doppel-Geschichte, als Brückenschlag zwischen den etablierten Meistern und den jungen Wilden funktionieren die beiden Texte ausgesprochen gut und stellen eine interessante, aber nicht unbedingt notwendige Fortsetzung zu Blochs Meisterwerk »Your's Truly, Jack the Ripper« dar.

Die erste Zeitreise-Geschichte dieser Anthologie präsentiert Brian W. Aldiss mit »Die Nacht, in der die Zeit losbrach«. Die Idee kam ihm bei der Renovierung eines alten gekauften Hauses, wahrscheinlich auch dank seines freundlichen Helfers James Ballard. Durch einen Zufall wird in der Erde Zeitgas gefunden, das eine Rückversetzung in frühere Epochen ermöglicht. Nur der Geist wird wie bei einem Rausch versetzt. Je weiter es in die Vergangenheit geht, umso teurer wird der Verbrauch. Als es zu einem Leck im Zeitgaswerk kommt, bricht das Chaos aus. Die Pointe ist scharfsinnig, auch wenn sie zwischen den Zeilen gut zu erkennen ist. Brian W. Aldiss stilistisches Meisterwerk überzeugt vor allem durch die Nutzung des Zeitgases als etwas Alltägliches. Wie das Gas zum Heizen. Seine Figuren sind eine seltsame Mischung aus viktorianischer Etikette und mittelständlicher Einfältigkeit. Brian W. Aldiss Einleitung zu dieser Geschichte überzeugt durch seine typisch britische Bescheidenheit.

Poul Andersons »Eutopia« – der Titel ist eine ironisch, vielleicht auch satirische Anspielung auf Thomas Morus »Utopia«,

was Harlan Ellison anscheinend nicht bemerkt – ist eine ausgesprochen komplexe Geschichte, deren Hintergründe – verschiedene Parallelwelten – sich dem Leser in typischer Manier des Amerikaners entfalten. Poul Anderson erwartet von seinen Lesern eine gewisse Bildung, die er mit phantastischen Ideen anreichert. Der Protagonist ist auf der Flucht. Er hat ein unaussprechliches Verbrechen begangen, dessen Hintergründe der Leser erst später erfährt. Der Protagonist kann dank der Technik Eutopias als aktiver Beobachter in verschiedene Welten reisen. Es spricht für Poul Andersons subtilen Humor, dass er aus »unserer« Welt kommt und die Kultur als krank bezeichnet. In der anderen Welt erwartet ihn ein Europa, das den Angriffen der Wikinger aus dem Norden, den Ungarn aus dem Osten und schließlich den Arabern aus dem Süden unterlegen gewesen ist. So entstand eine Art Mischkultur, die inzwischen dem technischen Standard des 20. Jahrhunderts entspricht, aber hinsichtlich ihrer Kulturen; ihrer Riten und Gebräuche immer noch auf dem Stand des 10. Jahrhunderts stehen geblieben ist. Auf der Flucht vor den Wikingern sucht der Erzähler Schutz bei den Ungarn und zwingt dem Stammesoberhaupt ein Schutzversprechen ab, das es bei Kenntnis der Wahrheit niemals gegeben hätte.

Der kulturelle Hintergrund; Poul Andersons Neigung zum dreidimensionalen, sehr umfangreichen und geschichtlich überzeugend recherchierten Worldbuilding hebt den Text aus der erstaunlich stringenten, vielleicht nicht einmal final wirklich originellen Handlung hervor. Einzelne Versatzstücke – außerhalb des Themas Parallelwelten – hat der Leser in unterschiedlichen, leicht veränderten Variationen schon gesehen. Hinzu kommt, dass es sich um keinen wirklich sympathischen Helden handelt. Und trotzdem fasziniert die Idee eines Mannes auf der Flucht, der in der Theorie seinen Häschern technologisch überlegen, moralisch auch durch die Arroganz der Gesellschaft Eutopias so unterlegen ist. Es ist schade, dass Poul Anderson verschiedene Aspekte dieser drei Welten, mit denen der Leser auf den nur wenigen Seiten konfrontiert wird, nicht zu einem Roman ausgebaut hat.

Zu den schönsten Geschichten der Sammlung – es ist keine gefährliche Vision, wie Harlan Ellison deutlich macht – gehört Howard Rodmans »Der Mann, der – zweimal – zum Mond flog«. In den sechziger Jahren war Howard Rodman einer der begehrtesten Drehbuchautoren vor allem des neuen Mediums Fernsehen, der originell und pointiert erzählen konnte. Seine Geschichte ist ein Märchen. Der Protagonist ist einmal von einem Luftballon in die Höhe gehoben worden. Als neunjähriger Junge erzählt er von seinem fiktiven Flug zum Mond und wird kurzzeitig berühmt. Als alter Mann ist er vereinsamt und entschließt sich in seiner Verzweiflung, noch einmal zum Mond zu »fliegen«. Aber niemand schenkt ihm Glauben. Die Menschen hören ihm nicht richtig zu, nehmen seine Bemerkung höchstens zur Kenntnis, bis er auf eine tragische Art und Weise zwei Kindern begegnet, die begeistert seine Geschichte hören wollen. Das Ende der Story ist ein wenig kitschig pathetisch, aber es passt zum ruhigen getragenen Stil, in dem Howard Rodman seine Geschichte um Einsamkeit, um Isolation und die Oberflächlichkeit der modernen Gesellschaft – dieser Punkt gilt für die sechziger Jahre wie die Gegenwart – erzählt. Ein emotionales Kleinod in einer Sammlung voll provozierender wie teilweise zorniger Geschichten.

James Cross »Das Puppenhaus« ist eine seltsame Geschichte. Der Autor hat unter diesem Pseudonym schon mehrere Mainstream-Romane veröffentlicht und präsentiert im Grunde einen vertrauten Plot. Ein über seine Verhältnisse lebender Mann erhält ein wunderbares Geschenk. Ein Orakel, das in griechischem Latein Vorhersagen über die Zukunft machen kann. Natürlich reicht es ihm nicht. Natürlich interpretiert er einige der Prophezeiungen falsch und natürlich kommt es zu einer Katastrophe. Alles keine neuen Ideen oder gar originelle Wendungen. Und doch hat die Kurzgeschichte einen besonderen Reiz, in dem das altertümliche Puppenhaus – einem Gebäude zur römischen Zeit nachempfunden – mit der Prophetin so aus der Zeit gefallen zu sein scheint, dass es im Grunde nur Wunderbares, aber auch Schreckliches präsentieren kann.

»Geschlecht und/oder Morrison« aus der Feder Carol Eshwillers ist eine subtile, im Kern unglaublich ruhige und deswegen so provozierende Geschichte. Die Protagonistin ist eine ältere Frau, die von dem über ihrer Wohnung lebenden Untermieter besessen ist. Sie schleicht sich in seine Wohnung, durchsucht seine Sachen.

Dabei wechselt ihre Perspektive. Anfänglich denkt sie, der große und kräftige Mann ist wie sie ein Außenseiter; dann glaubt sie an einen Außerirdischen, verkleidet als Menschen, bis sie selbst sich als fremden Eindringling sieht. Ihre persönliche Realität wird immer verzerrter, bis sich anscheinend ihre Geisteskrankheit zeigt. Ohne ausführliche Charakterisierung, ohne den Hintergrund der Geschichte zu extrapolieren, konzentriert sich die Autorin auf die krankhaften Emotionen innerhalb ihrer Hauptfigur und erschafft so eine paranoide Atmosphäre.

Einige Geschichten dieser Anthologie sind keine klassischen oder modernen Science-Fiction Texte, sondern wirken eher wie Exkursionen in Rod Sterlings »Twilight Zone« – und die meisten Monster sind Menschen. Joe L. Hensley ist ein weiterer heute vergessener Autor, der eine Handvoll von Kurzgeschichten über einen längeren Zeitraum verfasst hat. In »Jesus Randy, mein Sohn« wird der Titel erst gegen Ende der stringenten Story zum Programm. Der an Krebs erkrankte Vater berichtet über seinen seltsamen Sohn und dessen ungewöhnliches Verhalten. Der Vergleich eines Fisches außerhalb des Wassers ist bei dieser Story nicht einmal verkehrt. Am Ende definiert der Vater, was er in seinem Sohn sieht und welche Auswirkungen es auf die Gegenwart haben könnte. Dabei stellt sich auch die Frage, ob der Erzähler Randys leiblicher Vater ist oder nur eine geistige Projektion. Für die Menschheit bleibt zu hoffen, dass er der leibliche Vater ist. Durchdrungen von einem unbestimmten Gefühl des Unwohlseins fallen die einzelnen Elemente gegen Ende der Story – wie schon angesprochen – nicht nur zusammen, sondern drehen den bislang realistischen Plot ins Übernatürliche.

Auf das Thema Religion in Kombination mit menschlichem Versagen und Schuldzuweisungen geht Damon Knight in seiner

Miniatur »Soll dich preisen der Staub?« ein. Es ist nicht das letzte Mal, dass die Einleitung länger als die eigentliche Geschichte ist. Damon Knight ist ein zynischer Pointenerzähler, der den menschlichen Selbstzerstörungsdrang in eine bizarre, aber dank des kraftvollen Endes auch nachvollziehbare Perspektive rückt.

»Begegnung mit einem Hinterwäldler« (Jonathan Brand) vervollständigt den kleinen Reigen von Geschichten mit religiösen Hintergrund, deren Grundtenor aber ironisch kritisch ist. Inhaltlich neigt sich der kurze wie kurzweilig zu lesende Text eher in Richtung Joe I. Hensleys denn Damon Knight. Zwei junge Leute »reicher« Eltern befinden sich auf einer Art Kennenlernreise, als ein Hinterwäldler mehr Informationen über sie haben möchte. Der Vater des jungen Mannes baut Planeten nach einem neuen evolutionären Prinzip; dem Vater der Tochter gehört im Grunde »alles«. Hier steckt auch die lustige Pointe dieser pointierten Story.

In Hinblick auf Glauben/Religion/Gott ist John Brunners »Judas« die mit großen Abstand beste Geschichte. Ein Mann bittet um einen Termin mit »Gott«, einem von Menschen erschaffenen Androiden, der sich inzwischen die Erde untertan gemacht hat. Als dessen Schöpfer verfolgt er einen klaren Plan, der natürlich erstens nicht funktioniert und zweitens das Gegenteil bewirkt. Die Dialoge sind nicht nur messerscharf und pointiert, sie spiegeln die Schöpfungsgeschichte aus der Bibel in einer modernen Perspektive, die allerdings wie bei einer guten Farce final auf den Kopf gestellt wird. Die Begriffe des Schöpfers und damit auch der Geschöpfe verschwimmen absichtlich, ohne dass John Brunner sich wirklich positioniert. Das Finale ist bitterböse, aber auch konsequent.

Philip K. Dicks »Der Glaube unserer Väter« ist eine interessante Mischung aus seinen teilweise von der Einnahme LSDs initiierten Texten sowie der Paranoia, welche »Total Recall« ausgezeichnet hat. Es geht um »Führer«, die sich in einer kontrollierten und asiatisch orientierten Gesellschaft hinter Masken verstecken, aber bizarre Bälle veranstalten. Es geht um eine terroristische Vereinigung, die einen einfachen Mann zu ihrem Werkzeug macht. Es geht

um einen Test, den dieser Mann nicht ohne Hilfe bestehen kann. Und es geht um Medizin, die ein Kriegsversehrter eben nicht durch einen Zufall an den Protagonisten verkauft. »Der Glaube unserer Väter« ist eine absurde Achterbahnfahrt voller Ecken und Kanten, wie sie im Grunde nur Philip K. Dick erzählen kann. Einzelne Versatzstücke werden den Leser aus einigen anderen seiner Texte bekannt vorkommen, aber geprägt durch das hohe Tempo und die Zerschmetterung der bisher sehr geordneten bis langweiligen Realität des Protagonisten wird man mitgerissen und verfolgt diese bizarren sozialen Totentanz.

Zu den am meisten exzentrischen und gleichzeitig deswegen auch besten Texten gehört Fritz Leibers »Knochenspiel«. Der Autor beherrscht verschiedene Genres und im Gegensatz zu vielen anderen an dieser Anthologie mitwirkenden Schriftstellern hat er sich für eine Horrorgeschichte entschieden, die in einem bizarren Niemandsland spielt und gleichzeitig – ohne die Pointe zu verraten – Aspekte aus Leibers frühen Arbeiten übernimmt. Der Protagonist ist von seiner Familie angewidert und entschließt sich, einen Abend in der neuen Kneipe/Spielcasino »Knochenmühle« zu verbringen, wo er von seinem Skelett am Würfeltisch herausgefordert wird. Fritz Leiber kann die verführerische Faszination des Würfelspiels um immer höhere Einsätze perfekt beschreiben. Die surrealistisch anmutende Umgebung mit dem skelettierten Gegenspieler, den wie Karikaturen wirkenden anderen Mitspielern, der Tischlady mit den Zauberköpfen und den seltsamen Würfelmotiven verdichtet sich zu einem Alptraum von faust'schen Dimensionen. Eben nur in dem Casino am Rande der Welt. Irgendeiner Welt. Fritz Leiber ist aber nicht nur ein brillanter Erzähler, der neben exzentrischen, aber überzeugenden Charakteren die angesprochene einzigartig bizarre Atmosphäre erschaffen und am Leben erhalten kann; Fritz Leiber gehört zu den Autoren, die ihre Geschichte mit einem überzeugenden Paukenschlag beenden können. Ein wenig ironisch; viele der Ecken und Kanten auf eine seltsame Art und Weise begründend, schenkt Fritz Leiber seinem Protagonisten eine weitere Chance, wobei dieser wie der Leser erkennt, dass er

einem anderen »Teufelskreis« nicht wirklich entkommen kann. Expressiv, bizarr und wie das Spiel an dem Tisch verführerisch faszinierend, ist »Knochenspiel« ein Musterbeispiel für Fritz Leibers heute noch unterschätzten Beiträge zum Horrorgenre und im wahrsten Sinne des Wortes eine »gefährliche Vision«.

David R. Bunchs Vignetten »Ein Vorfall in Moderan« und »Ausbruch« gehören zum Zyklus von Kurzgeschichten, welche der Brite über eine Reihe von Jahren verfasst hat. In dieser fernen Zukunft wird der Kampf zwischen Maschinen nach der Uhr geführt. Die Feuerpausen zur Wartung der gigantischen Festungen werden sklavisch eingehalten. Die Erde wird von grauem Plastik bedeckt, die Menschen ersetzen ihre Körperteile durch Stahl. Die Kybernetik lässt grüßen? In den sechziger Jahren waren diese brutale Schilderung und die Veränderung des Menschen originell, provozierend und gleichzeitig ernüchternd. Dazu kommt David R. Bunchs expressiver Stil; seine Weigerung, ein großes Szenario zu entwickeln, sondern sich auf ernüchternd beschriebene einzelne Momente zu konzentrieren. In Deutschland ist diese stilistische Vorgehensweise, die Komprimierung des Plots, in erster Linie durch Herbert W. Franke bekannt geworden. Daher wirkt die erste Episode auch schockierender, ohne gänzlich originell zu sein, während der Autor im zweiten, ein wenig längeren Blick in seine nihilistische Zukunft Erklärungen hinzuzufügen sucht. Das funktioniert nur bedingt. Aber Harlan Ellison hat in einem Punkt Unrecht. David R. Buch ist nicht mit zwei Kurzgeschichten vertreten, sondern nur mit stimmungsvollen deprimierenden Miniaturen, die sich erst in der als Buch veröffentlichten Sammlung von »Moderan«-Arbeiten dem Leser als Gesamtbild erschließen.

Sowohl Henry Slesar mit »Ersatz« sowie Sonya Dorman mit »Geh, nun geht schon, sprach der Vogel« haben sich ebenfalls der postapokalyptischen Gesellschaft bzw. den endlosen Kriegen gewidmet. Bei Henry Slesar geht es um einen Raketen-träger – eine bizarre Idee –, der in seiner Blei-Uniform durch das atomar verseuchte Land streift. Als er auf einen einsamen Bauernhof mit Menschen trifft, erhofft er

sich neben Essen auch ein wenig Wärme und Zärtlichkeit. Die Pointe ist böse, aber der Leser ahnt sie schon. Henry Slesar muss allerdings, damit sie funktioniert, ein wenig an den Realitäten eines atomaren Krieges rütteln.

Sonya Dormans Story besteht in erster Linie aus Momentaufnahmen, die im Grunde nur rudimentär miteinander verbunden sind. Der Hintergrund ihrer Geschichte ist kaum entwickelt, sie konzentriert sich auf die eher eindimensional charakterisierten Protagonisten – eine Mutter und ihre Kinder –, die immer mehr in die Primitivität fallen. Harlan Ellison spricht in seinen einleitenden Worten von einer Autorin, die hinsichtlich der psychologischen Ausgestaltung Shirley Jackson das Wasser reichen kann. Das ist richtig und ein wenig falsch zugleich, da Shirley Jackson stilistisch deutlich eleganter agiert und ihr literarischer Holzhammer buchstäblich aus dem Nichts kommt. Hinsichtlich ihrer vernichtenden Wirkung steht Sonya Dorman allerdings Shirley Jackson in nichts nach.

»Was geschah mit Auguste Clarot?« (Larry Eisenberg) ist eine bizarre Farce, wie sie im Genre eigentlich nur Lafferty oder Sladek – beide Autoren sind noch vertreten – schreiben könnte. Ein Privatdetektiv macht sich auf die Suche nach einem vor Jahren verschwundenen Wissenschaftler und erlebt eine fast slapstickartige Abfolge von Ereignissen. Das Ende ist ein wenig zu pragmatisch, es fehlt die überraschende Pointe bei dieser vordergründig wahnwitzigen Odyssee nicht einmal durch eine futuristische Stadt, sondern einer fest in der Gegenwart bzw. aus heutiger Sicht den sechziger Jahren verwurzelten Geschichte, die wie Harlan Ellison deutlich macht, keinen Sinn ergibt, keinen echten Plot hat und trotzdem, ohne eine gefährliche Vision zu sein, verführerisch unterhaltsam ist.

Theodore Sturgeon – nach dreijähriger Schreibblockade – mit der zweitlängsten Story der Sammlung »Wenn alle Menschen Brüder wären, dürfte einer Deine Schwester heiraten?« und John T. Sladeks – ein Autor, den Harlan Ellison nicht kannte und dessen Geschichte über Ellisons Agenten eingereicht worden ist – »Die Glückseligen« sind positive Utopien, verpackt in bitterböse Satire.

Ein Buchhalter verfolgt die Spur von verschiedenen Handelsströmen, die rechnerisch keinen Sinn ergeben. Wertvolle Waren werden unter den Einkaufspreisen verkauft und der Planet, über den dieser Handel abgewickelt wird, muss eine Art Strohfirma sein, denn keine der Waren gibt es dort. Beharrlich und eigenen Urlaub nehmend folgt er der Spur des Geldes und landet schließlich auf dem Planeten Vexvelt, einem Paradies. Er wird freundlich in die Kolonie aufgenommen, bis er erkennt, warum die anderen Kolonien das paradiesische und utopische Vexvelt scheuen. Ein Teil der Lösung findet sich schon im Titel der Geschichte.

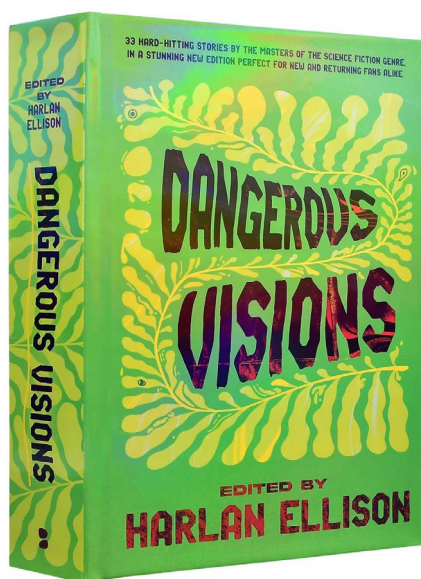
Theodore Sturgeons Kurzgeschichten sind stilistisch und hinsichtlich ihrer Hintergründe immer kleine Meisterwerke, minutiös mit einem Augenzwinkern entwickelt und voller Liebe. Das trifft insbesondere auf diese Geschichte und ihr zugrunde liegendes Thema zu. Aber Theodore Sturgeon ist kein Autor, der belehrt. Viel mehr zeigt er auch historische Widersprüche auf und kommentiert sie nicht selten mit einem ironischen Unterton. Das ruft in einem solchen Fall auch Kritik hervor. Denn theoretisch geht Sturgeon mit einem ernsten, aber von ihm auch relativierten Thema ein wenig oberflächlich, vielleicht sogar leichtsinnig um. Aber die gesellschaftliche Ordnung basiert auf den Entscheidungen von Erwachsenen und damit

nimmt Sturgeon geschickt sehr viel Schärfe. Zusätzlich verweist er auf die allgemeine Vorstellung zum Thema, die nur einen kleinen, aber relevanten Teil umfasst.

Während Theodore Sturgeon einen ganzen Planeten – mit einem kleinen sozialen Fehler – zu einem Paradies macht, konzentriert sich John T. Sladek in »Die Glückseligen« auf fünf Menschen, deren Leben dank der Übernahme aller Entscheidungen durch den Computer »besser« geworden ist. Im Laufe der Story stellt sich heraus, dass es die letzten fünf Erwachsenen sind, die zusammensitzend über Vergangenheit und Gegenwart sprechen. Auf der einen Seite ist die Grundidee nicht neu und Jack Williamson hat sie in »Wing 4« auf die satirische Spitze getrieben. Der Plot ist nicht existent, die Pointe weniger kraftvoll als eher den Vorhang schließend und viele Fragen bleiben offen. Aber die Stärke dieser Satire liegt in den wundervoll geschriebenen, pointierten Dialogen sowie der Naivität der Protagonisten, die fast an Dummheit erinnern.

Beide Geschichten unterhalten nicht nur aufgrund ihrer erzählerischen Brillanz, sondern auch wegen Sturgeons Mut, ein Tabuthema anzufassen, und Sladeks schrägem, aber zeitlosem Blick auf den grenzenlosen Fortschritt, der ernüchtert.

Hinsichtlich der Thematik *Macht* inklusive des entsprechenden Machtmissbrauchs gehört Keith Laumers »Zerreißprobe« ebenfalls zu den herausragenden Storys dieser Sammlung. Harlan Ellison macht in seiner langen Einleitung überdeutlich, dass Keith Laumer zu den unterschätzten Autoren des Genres gehört, die nicht selten mit Klischees arbeiten, aber deren Intention messerscharf ist. So kämpft ein Mann gegen den herrschenden Diktator, der sich mittels Wahlbetrug eine weitere Amtszeit erschlichen hat. Er wird gefangen genommen und sein Geist mittels einer neuen Maschine durchsucht, um die Mitverschwörer zu finden. Parallel befindet sich ein Raumschiff einer außerirdischen Rasse im Orbit um den Planeten. Sie suchen nach einem besonderen Geist, mittels dessen »Entführung« sie die Bewohner der Welt verstehen können. Der Leser ahnt, wie der Plot verläuft und fast absichtlich folgt Keith Laumer diesen Kli-



schees. Es ist die bitterböse Pointe, in welcher der Autor die Handlung nicht nur auf den Kopf stellt, sondern darlegt, wie verführerisch und mächtig Macht sein kann. In den sechziger Jahren aus der Feder eines Mannes geboren, der lange Jahre für das Auswärtige Amt gearbeitet hat, ist sie brandaktueller denn je. Eine Mahnung an alle Politiker, egal, ob sie durch Wahlbetrug oder populistische wie falsche Parolen an die Macht gekommen sind.

Erziehung ist ein zu wichtiges Thema, um es den Eltern zu überlassen. So argumentiert Kris Neville in »Aus der Regierungsdruckerei«. Das Problem ist, dass die zukünftigen Wunderkinder schon relativ früh sehr intelligent sind und alle Versuche, deren Intellekt unter Kontrolle zu halten, nicht wirklich überzeugend gelingen. Die Pointe ist angesichts der dürftigen Hintergrundinformationen eher pragmatisch als überzeugend, aber die kurze Story verfügt über einige Szenen, welche die Leser schneller und besser erkennen als ein dreieinhalbjähriges Wunderkind. Das macht den Reiz aus.

»Land der großen Pferde« (R.A. Lafferty) ist eine hinreißende Geschichte, die bizarr beginnt. Eine neue Völkerwanderung ist ausgebrochen. Eine bestimmte Gruppe von Menschen und vor allem zahlreiche Tiere zieht es zu einem bestimmten Flecken, der bislang aus unerklärlichen Gründen unsichtbar gewesen ist. Lafferty liefert nicht nur eine pointierte Erklärung für dieses Phänomen, sondern schiebt noch eine bitterböse Anmerkung hinterher. Lafferty ist kein Autor, der seinen Lesern alles auf dem Silbertablett präsentiert. Sie sollen schon mitarbeiten, damit die Geschichte funktioniert und »Land der großen Pferde« ist ein tolles Musterbeispiel dafür.

Ray Bradbury trifft auf die Twilight Zone. Anders kann ein Leser J.G. Ballards atmosphärisch stimmungsvolle Story »Das Wiedererkennen« nicht titulieren. Zwei Wanderzirkusse sind in der kleinen Gemeinde. Der erste ist grell, bunt und voller Vergnügen. Ein junges Mädchen und ein Zwerg treffen am Abend ein, bauen ihre Attraktionen auf und wollen am nächsten Tag weiterreisen. Der Erzähler wird von dieser grotesken Präsentation angezogen, auch wenn er es sich nicht wirklich

erklären kann. Als zwei betrunkene Seeleute mit ihrem Mädel für Ärger sorgen, schaut er unfreiwillig hinter die Kulissen. Die Pointe ist kraftvoll, auch wenn es J.G. Ballard bei Andeutungen belässt. Den Aufbau der Story mit dem angesprochenen melancholischen Grundton, aber auch der feinen Beobachtungsgabe des Protagonisten, diese seltsam antiquiert wirkende Stimmung in den im Grunde von Aussterben bedrohten Kleinstädten, welche verzweifelt auf das kurzweilige Vergnügen hoffen, meistert Ballard in dieser für ihn ungewöhnlichen Geschichte ausgezeichnet. Gute zwanzig Jahre später wird ein junger Amerikaner namens Tom Reamy mit »Blinde Stimmen« einen vergleichbar eindrucksvollen Pot entwickeln. Reamy starb vor der Veröffentlichung seines Romans, J.G. Ballards Stern war bei der Publikation dieser Story schon neben Brian W. Aldiss das Fanal der britischen New Wave Bewegung. Und »Das Wiedererkennen« ist ein pointierter Beweis für Ballards genaue Beobachtungsgabe.

Roger Zelaznys »Autodafé« ist eine bizarre Geschichte, welche einzelne Aspekte von »Mad Max« und dem Autokult/Motorenkult dieser Serie vorwegnimmt. Der Protagonist ist kein Mensch, sondern eine Maschine, die sich in der Arena ihren Gegnern stellt. Schon zweimal ist sie gestorben und wurde nicht wiedergeboren, sondern neu zusammengesetzt. Die einzelnen Versatzstücke fallen in Kombination mit den detailliert beschriebenen brutalen Kämpfen ineinander, auch wenn der Autor eine schlagkräftige wie zynische Pointe für das Ende bereithält. Aus heutiger Sicht wirkt die Story nicht mehr so originell oder provokant wie in den sechziger Jahren, als der Autofetischismus vor allem in den USA skurrile Blüten feierte. Aber kurzweilige Unterhaltung und einen Blick auf Zelaznys intensiven, die Luft verbrennenden Stil gibt »Autodafé« trotzdem preis.

Norman Spinrads »Karzinomengel« wirkt wie eine Inspiration zu Jim Starlins eindrucksvoller Graphic Novel »Der Tod des Captain Marvel«. Spinrad beschreibt den Aufstieg eines Wunderkindes, dem die Welt mit ihren Menschen von Beginn an zu klein geworden ist. Fatalistisch geht er seinen Weg, lernt aus den Fehlern der An-

deren und wird finanziell unabhängig. Und krank. Sein Kampf gegen den Krebs erreicht eine surrealistische Stufe, das Ende ist ein wenig pragmatisch und der Leser kann nicht wirklich erkennen, ob die Manifestierung der Geschwüre schließlich zum beschriebenen Pyrrhussieg führt. Nicht selten ist der Weg interessanter als die Ankunft. In dieser Geschichte packt Norman Spinrad zu viel und zu viel Interessantes an den Anfang, um ein zwar konsequentes, aber vielleicht auch unbefriedigendes und Dritten sich nicht wirklich erschließendes Ende zu präsentieren.

Die allererste Kurzgeschichte Samuel R. Delanys schließt diese »Gefährlichen Visionen«. Es lohnt sich in diesem Fall tatsächlich, mit Delanys Bemerkungen anzufangen. Verschiedene Inspirationen, Ideen sind in den melancholischen Text »Jawoll, und Gomorrha ...« eingeflossen. Delany präsentiert sich in dieser frühen Phase seiner Karriere als Autor, der absichtlich Klischees des Genres – in diesem Fall Raumfahrer auf Heimaturlaub auf der Erde – nimmt und sie verfremdet. Raumfahrt hat ihren Preis. Raumfahrt ist gefährlich. Raumfahrer müssen sich den Herausforderungen des Alls anpassen. Raumfahrer sind für die Menschen auf der Erde Freaks und gleichzeitig verführerisch. Aber auch die Raumfahrer sind wie Fische außerhalb ihrer gewohnten Umgebung. Impressionistisch und gleichzeitig verführerisch sanft; verfremdet und trotzdem intensiv präsentiert sich dieses Stillleben. Es ist keine in sich geschlossene Geschichte, es ist eher eine Momentaufnahme. Vielleicht ist es auch eine seltsame Liebesgeschichte zweier Menschen, die nicht unterschiedlicher sein könnten. Zwei (Raum)schiffe, die sich in den Tiefen des Alls begegnen, sich aber nicht wirklich etwas zu sagen haben. Ein guter Abschluss. Für Harlan Ellison die beste Geschichte dieser Sammlung. Vielleicht weil Samuel R. Delany seine schriftstellerische Schärfe verborgen hat. Vielleicht auch nur, weil »gewöhnliche« Ideen ungewöhnlich erzählt werden. Es ist ein guter Abschluss dieser bahnbrechenden Anthologie. Nicht die gefährlichste Version. Dazu werden zu viele Mauern eingerissen und Gläubige provoziert. Aber es unterstreicht, wie experimentell das Genre generell gewesen ist.

Natürlich hat der Carcosa Verlag mit seinen zahlreichen Übersetzern durch die deutsche Veröffentlichung von »Gefährliche Visionen« ungekürzt einen Meilenstein gesetzt. Wie »Immer nach Hause« oder »Jerusalem« eine verlegerische Herausforderung, die sich vielleicht bezahlt macht. Eine deutschsprachige Genrelücke ist geschlossen worden. Auch wenn Harlan Ellison in seinen einleitenden Worten immer wieder auf diese gefährlichen Visionen, die von seinen Autoren verlangten Provokationen und das Verschieben von Genre Grenzen hinweist, erfüllt nicht jede Story diese Prämissen. Aber jede Story ist auf ihre Art und Weise lesenswert, stimmt nachdenklich und unterhält. Nicht immer angenehm, aber sie ragen heraus. Vor allem ist die Lektüre dieser Anthologie ein Türöffner. Er verführt den Leser, zu den Autoren zurückzukehren oder sie das erste Mal zu lesen, die ihre Siebenmeilenstiefel in den fünfziger und sechziger Jahren tief in den Sumpf des Genres gepresst haben. Alleine deswegen sind Harlan Ellisons »Gefährliche Visionen« eine Pflichtlektüre. ■

Uwe Hermann

MEIN MENSCH UND ICH

ePub und Via tolino media, 2026
257 Seiten, EAN 9783819410321

von Armin Hofmann

Wer ein Buch von Uwe Hermann aufschlägt, der weiß: jetzt wird's spannend! Und das ist nicht nur im klassischen Sinn gemeint, also: spannend wie ein Krimi oder ein Thriller. Uwe Hermanns Geschichten sind spannend, weil jede seiner Geschichten immer aufs Neue überrascht, weil ihm stets eine originelle Idee einfällt oder eine humorvolle Pointe und weil es ihm gelingt, dem SF-Genre mit jeder seiner Geschichten neues Leben einzuhauchen. Deshalb trifft Karlheinz Steinmüller in seinem Vorwort zur vorliegenden Kurzgeschichten-Sammlung MEIN MENSCH UND ICH genau ins Schwarze, wenn er die Wendung, den Twist – oder gar doppelten Twist – als ein spezielles Markenzeichen des Autors identifiziert.

Uwe Hermann ist ein Meister der Kurzgeschichte. Das dürfte jedem spätestens

mit dem Vorgängerband DIE TAGE NACH DEM LÄRM (2024) klar geworden sein, und die neuste, mittlerweile siebte Sammlung von Erzählungen ist erneut ein großes Lesevergnügen. Schon bei der ersten Story DER BESTE ROMAN ALLER ZEITEN, wird deutlich, wie gut es der Autor versteht, auf wenigen Seiten eine Welt zu erschaffen, die fremd und gleichzeitig vertraut erscheint. Unangenehm vertraut, weil es eine Welt ist, in der KI nicht nur allgegenwärtig, sondern schon das Maß aller Dinge ist. Und das ist wahlweise zum Schmunzeln, wenn vom Gelben Album der Beatles oder vom Oscar-prämierten Humphrey Bogart-KI-Double die Rede ist, oder zum Schauern, wenn menschliche Kreativität ganz selbstverständlich als minderwertig abqualifiziert wird. Uwe Hermann schafft es mühelos, die Herausforderungen unserer Zivilisation auf unterhaltsame Weise zu extrapolieren, mit einer präzisen Sprache und bisweilen hintergründigem Humor. Gleichzeitig bleibt er als Autor immer aufgeschlossen – selbst bei einer für die schreibende Zunft schwierigen Technologie wie der Künstlichen Intelligenz. Seinen Kollegen Uwe Post zitiert er etwa mit den Worten: »KIs sind Werkzeuge, nicht der Weltuntergang. Aber sie können in den Händen von Menschen zu Waffen werden – genau wie ein Tortenheber.« Entsprechend wurde das Cover des Buches mit Nano Banana erstellt. Die KI, dein Freund

und Helfer? Das muss jeder für sich selbst entscheiden.

Egal ob Freund oder Feind, das Thema KI spielt eine wesentliche Rolle in Hermanns aktueller Story-Sammlung. In DIE RÜCKKEHR DER DINGE, einer Geschichte, die im selben Universum spielt, wie die 2018 mit dem Kurd Laßwitz Preis ausgezeichnete Story DAS INTERNET DER DINGE, findet zudem eine ganz besondere Art von World Building statt. Das »Universum« ist in diesem Fall eine hypermoderne Smart-Kitchen, in der intelligente Küchengeräte miteinander kommunizieren und Angst davor haben müssen, von einem neu angeschafften Multifunktionsgerät verdrängt zu werden. Um der drohenden Entsorgung zu entgehen, lässt sich der heldenhafte Kühlschrank einen ganz besonderen Trick einfallen, der sowohl dem Protagonisten als auch dem Leser zu einem Feel-Good-Erlebnis verhilft. Eine Erzählung, die Uwe Hermanns oben erwähntes Markenzeichen eindrücklich unter Beweis stellt und sich mit dem letzten Satz gleichzeitig vor Brian W. Aldiss verneigt: »Keine Maschine, egal wie gut sie kochen kann, kann jemals einen Menschen ersetzen.«

Noch lustiger wird es in der DER LÖWENKÖNIG, einer unterhaltsamen Pointen-Story über Promi-KIs, die als digitale Handelsvertreter der Menschheit schwer auf die Nerven fallen. Besucher des Wetzkon III bekamen diese Geschichte im vergangenen Jahr bereits bei einer Autorenlesung live zu hören. Auch hier gibt es einen ernsten Kern, nämlich die absurde Überladung unseres Alltags mit aggressiver Werbung, aber der Umgang mit dem Thema ist erfrischend leicht und die Pointe äußerst witzig.

Zwei der 16 Geschichten in diesem Band beschäftigen sich mit der Reise durch fremde Dimensionen. Während DER QUANTENZWILLING offensichtlich vom physikalischen Phänomen der Quantenteleportation inspiriert ist und die »Verschränkung« zweier Teilchen auf einen menschlichen und einen nicht-menschlichen Protagonisten überträgt, muss der Hauptcharakter in DIE SELTSAME WANDERUNG DES JONAS DARWIN POTTER damit klarkommen, dass er auf unerklärliche Weise von einer menschenleeren Landschaft in die andere



transferiert wird. Beide Geschichten leben von der atmosphärisch dichten Beschreibung anderer Welten, sowie der Verwirrungszustände ihrer Protagonisten, und brechen damit etwas aus dem Schema der typischen Uwe-Hermann-Story aus.

Die Erstveröffentlichung DORO ist eine der gefühlvollsten Erzählungen in der Sammlung und handelt von einem weiblichen Roboter, der auf sexuelle Dienstleistungen programmiert ist, aber nach dem Tod der Ehefrau des Protagonisten als Sterbehelferin wider Willen tätig wird. Einfühlsam geht diese Geschichte über gängige Tropen der SF hinaus und beschreibt mit großer Sensibilität, was der Verlust eines geliebten Menschen bedeutet. Für mich eines der Highlights dieses Erzählbandes.

Nicht ganz so gelungen ist hingegen NORA BESTAND AUF BLUMEN. Darin geht es um einen Mann, der so fasziniert von einer KI ist, dass er sie heiraten will; ein absurdes Unterfangen, das allerdings nicht so abwegig ist, wie es erscheint. Wir kennen die wiederkehrenden Berichte von vereinsamten Menschen, die sich in künstliche Intelligenzen verlieben – weil diese sie vermeintlich perfekt verstehen. Ein psychologisch interessantes Thema, das hier leider zu kurz abgehandelt wird, um zu fesseln oder zu berühren. Ganz im Gegensatz zu EVELYN, in der auf nur wenigen Seiten das gesamte Leben eines Mädchens von der Geburt bis zu einem viel zu frühen Unfalltod aus der Sicht einer KI geschildert wird, die dem Mädchen als digitaler Lebensbegleiter zur Seite gestellt wurde. Und obwohl der Text in nüchternem Ton erzählt ist, treten, wie so oft bei Uwe Hermanns Geschichten, Töne hervor, die zu Herzen gehen; zum Beispiel, wenn die ich-erzählende KI im Kontext ihre Schöpfer analysiert: »Manchmal ist der Schmerz eines Menschen so groß, dass ihn nicht einmal eine KI lindern könnte.«

Pessimistischer wird es in SECHS PROZENT, in der auf noch weniger Seiten der Verfall unserer Intelligenz reflektiert wird, auf den der Mensch womöglich zutreibt, wenn er sein Denken und Wissen immer mehr den neuen Technologien überlässt. Was steht am Ende? Fortschritt oder Versklavung? Der fast sarkastische Ton dieser kurzen Story lässt uns innehalten

und nachdenken, was wir als Gesellschaft eigentlich tun und welche Geister wir geweckt haben.

Was mir sehr an den Kurzgeschichten von Uwe Hermann gefällt, ist die Fluktuation zwischen ernsten und humorvollen Welten. Gut zu erkennen ist das zum Beispiel in ZEITREISE AUF REZEPT, in der Zeitreisen vom Arzt verschrieben werden und der gestresste Protagonist per Tablette in die 1960er-Jahre versetzt wird, um sich zu erholen. Das ist originell und Spaßig, doch leider hat der Held der Geschichte eine Überdosis Temporal Retro erwischt und landet deshalb kurzfristig in einer Raumkapsel mit einem bedauernswerten Hund, der von russischen Wissenschaftlern in den Weltraum geschossen wurde (Laika lässt grüßen!). Ganz kurz fühlen wir die Grausamkeit eines unnötigen Experimentes, aber zum Glück findet der Autor eine schöne Lösung, um dem Tier sein Leiden zu ersparen, und zieht dem Leser am Ende wieder den Boden unter den Füßen weg!

Auch wenn die Auflösung einer Geschichte mal etwas schwächer ausfällt, wie etwa bei den beiden Geschichten DIE EINMALIG SELTSAME SCHÖPFUNGSMASCHINE und DIE INVASION DER HELFERLEIN, ist der Weg dorthin trotzdem voller faszinierender Ideen – das Repertoire des Autors scheint unerschöpflich. Denn wer hat schon einmal eine Geschichte über einen Weltraum-Zirkus gelesen, dessen schauderhafte Tierwesen mit einem 3D-Drucker kreiert werden? Oder eine Erzählung, die vermeintlich lustig damit anfängt, dass ein schlaksiger Maschinenmensch ein Blumenbeet zerstört und die dann in eine Art Robocalypse ausartet, bei der die Menschheit um ihr Überleben bangen muss? Mühelos verknüpft Uwe Hermann groteske Settings mit dramatischer Action. Wenn eine Story mal nicht in die Tiefe geht, finden sich zumindest originelle Einfälle darin, was dazu führt, dass man gleich die nächste Story lesen will.

Originell ist auch der Genre-Mix in der längsten Story des Bandes, der Titelstory MEIN MENSCH UND ICH, in der gekonnt die beiden Genres Krimi und SF zusammengeführt werden. Erzählt aus der Sicht eines ausgemusterten Polizeiroboters, der als Partner eines Privatdetektivs das

Verschwinden von zehn Leichen aufklären muss, fesselt hier nicht nur ein sorgfältig aufgebauter Krimi-Plot, der Leser kann auch des Öfteren schmunzeln bei der amüsanten Charakterisierung der beiden Hauptfiguren, die sich zwar ständig auf die Nerven gehen, aber eigentlich die besten Freunde sind. Erzählt aus der Perspektive eines leicht besserwisserischen Blechkameraden ist das schon eine richtig witzige Nummer!

ALLES EINE FRAGE DER ENERGIE ist bereits in dem 2023 beim Hirnkost-Verlag erschienenen Story-Reader FERNE HORIZONTE publiziert worden und schildert eine zukünftige Gesellschaft, in der eine Gruppe von Wissenschaftlern für ein pseudoreligiöses Regime (die »Kirche des Großen Konstrukteurs«) die Energieprobleme des Planeten mit Hilfe eines Antimateriereaktors lösen soll. Dabei kommt der Held der Geschichte zufällig in den Besitz eines Histomatografen, einem Gerät, mit dem er in die Vergangenheit blicken kann. Eingebettet in dieses eigenwillige Setting konstruiert Uwe Hermann eine Geschichte, die sogar noch spannender ist als der Krimi-Plot der Titelgeschichte. Denn der Protagonist stellt durch den Blick in die Vergangenheit entsetzt fest, dass die diktatorische Regierung den Menschen ein völlig falsches Geschichtsbild vermittelt hat, und auch, dass dieses Wissen lebensgefährlich ist. Am Ende kommt es zu einem dieser von Steinmüller erwähnten Doppeltwists. Geschickt wird der Leser von einer Überraschung zur anderen gelenkt. Eine der besten Geschichten des Bandes, die mit leichter Hand mehrere brisante Themen verknüpft: Energieversorgung, Totalitarismus und Erinnerungskultur.

Wieder etwas klassischer wird es bei der vorletzten Geschichte EIN STÜCKCHEN ERINNERUNG, die von einem Raumfahrer erzählt, der nach der Explosion seines Schiffes verletzt im Weltall treibt. Der Sauerstoff geht zur Neige, während er verzweifelt versucht, sich zu erinnern, wer er überhaupt ist und was ihn in diese Situation gebracht hat. Hermann schildert die ausweglose Situation sehr plastisch, baut Hoffnungsschimmer ein, als die Kontaktaufnahme mit einer weiteren Überlebenden per Funk gelingt. Der unvermeidliche

Plot-Twist am Ende ist hoffungsvoll und deprimierend zugleich – auf jeden Fall unerwartet, wie bei fast allen Geschichten dieser Sammlung.

Das gilt auch für die abschließende Story FAMILIENBETRIEB, die auch einer modernen Variante von The Twilight Zone entsprungen sein könnte. In dieser kurzen, fast schwarzhumorigen Erzählung leidet ein Elternpaar unter der Antriebslosigkeit ihres Sohnes, eines vermeintlich typischen Jugendlichen, »der den Begriff Vormittag offenbar nur aus historischen Dokumentationen kennt. Sprich, er hat zu nichts Lust und weiß schon gar nicht, was Respekt bedeutet. Die Idee der Eltern, das Deutsche Museum für Künstliche Intelligenz und Menschheitsgeschichte zu besuchen, findet er entsprechend blöd. Doch mit diesem Besuch ist eine ganz besondere Lektion für den Jungen verbunden, die etwas mit dem auffälligen Verhalten der dort ausgestellten Künstlichen Intelligenzen zu tun hat – darunter ein Saugroboter, der die Besucher inständig anbettelt, ihn mitzunehmen! Erst ganz am Ende erschließt sich dem Leser der zweideutige Titel der Geschichte, die mit schelmischem Humor die Erziehungsprobleme unserer Zeit aufs Korn nimmt.

Wie in unser aller Leben ist das Thema Künstliche Intelligenz in dieser Sammlung allgegenwärtig. Dabei gelingt es Uwe Hermann auf beachtliche Weise, diesem weiten Feld neue Aspekte abzurufen. Seine Geschichten sind dabei weder intellektuell versponnen noch oberflächlich. Die klare Sprache berührt, regt zum Nachdenken an und bietet durchgehend allerbeste Unterhaltung. ■

Spannend und berührend

Ray Nayler

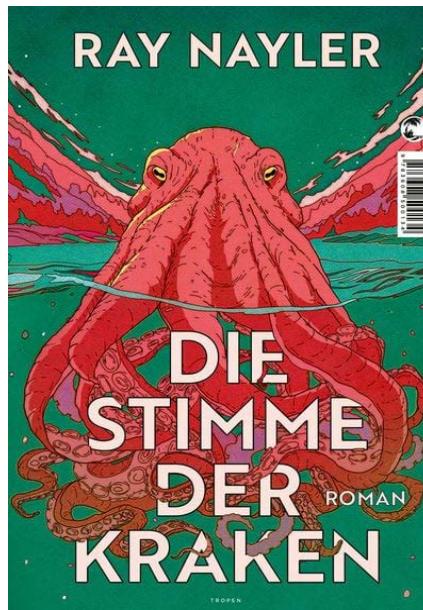
Die Stimme der Kraken

Tropen, 2024, 464 Seiten

ISBN 978-3-608-50013-4

von Jol Rosenberg

Auch wenn mir der Einstieg in dieses Buch nicht leicht fiel, ist es ganz klar ein 2024er Lesehighlight. Es beginnt mit einem Auszug aus dem fiktiven Buch »Wie Meere denken« von Ha Nguyen, der Hauptfigur



des Romans. Diese lernen wir zunächst ausschließlich über Zitate kennen, die zwischen den Kapiteln stehen. In mir hat das Neugier hervorgerufen, die Person kennenzulernen, die diese Worte geschrieben hat.

Das Buch selbst zeigt uns erst einmal Lawrence, der von einer kryptischen Frau befragt und dann ermordet wird. Dann gibt es wieder ein Zitat und erst dann lernen wir Ha kennen, die auf Con Dao, einem heute vietnamesischen Archipel, landet. Damit zeigt sich auch schon die Grundstruktur des Buches: Die Haupthandlung um Ha und eine Personengruppe auf Con Dao wird immer wieder unterbrochen durch Einschübe aus anderen Perspektiven, die von fiktiven Zitaten gesäumt werden. Neben »Wie Meere denken« wird dabei aus einem weiteren fiktiven Buch zitiert, das eine Figur geschrieben hat, die wir erst später kennenlernen: »Die Mauern des Geistes« von Dr. Arnkatla Mínervudóttir-Chan.

Mir fiel es zunächst schwer, mich im Buch zurechtzufinden, denn viele Perspektiven enden mit dem Tod des Perspektivträgers, sodass die Figuren nie wieder vorkommen. Erst im letzten Drittel des Buches verstand ich, wie diese Personen zusammenhängen. Trotzdem sehe ich hier eine Schwachstelle des Buches, denn die nicht zentralen Figuren bleiben teilweise blass und tragen für meinen Geschmack nicht ausreichend zur Geschichte bei. Wichtig sind neben Has Perspektive meines Erachtens nur drei:

die von Eiko, einem japanischen Mann, der entführt und auf einem Fischfangtrawler versklavt wird, und die von zwei Programmierern/Hackern, die in ein umfangreiches Programm eindringen sollen.

Ha, so erfahren wir, ist eine berühmte Meeresforscherin, die sich auf Kraken spezialisiert hat. Auf Con Dao trifft sie auf Altantsetseg, eine Kriegsveteranin und Kämpferin, die die Verteidigung des Archipels übernimmt, und Evrim, eine nichtbinäre Androidenperson, die als einzige ihrer Art Anlass für Aufstände und Morde gab. Zu dritt sollen sie erforschen, ob auf dem Archipel eine Gruppe von Oktopoden lebt, die Symbolisierungsfähigkeit und damit Kultur entwickelt hat. Während Ha sich zunächst in ihre Forschungsarbeit stürzt und von ihren Teammitgliedern fernhält, wird schnell klar, dass ihre Arbeit nur gelingen kann, wenn sie wirklich ein Team bilden.

Das Buch entwickelte sich für mich schnell zu einem spannungsgeladenen Pageturner, wobei die Spannung vor allem von den Perspektiven von Ha und Eiko getragen wurde. Denn für beide gibt es, so wurde schnell klar, massive Bedrohungen. Die Zitate zwischendurch erlebte ich als retardierende, zum Nachdenken anregende Elemente rund um die Themen, die im Buch sowohl anhand der Kommunikation mit den Kraken, als auch anhand von Evrim behandelt wurden: »Doch noch immer haben wir keine klare Definition von Bewusstsein – obwohl es der wichtigste Bestandteil unserer eigenen Erfahrungen auf diesem Planeten ist.« Ich mochte es sehr, wie Nayler über philosophische Fragen rund um KI und Kommunikation nachdenkt. Dabei gibt es nicht selten weite Dialoganteile, die sehr theoretisch sind. Interessanterweise haben diese mich nie gestört: Ich fand sie interessant genug und sie passten immer zu den Figuren, die allmählich an Tiefe gewannen. So wird Altantsetseg als traumatisierte Kämpferin geschildert, die ihr Trauma bündig in einem Satz zusammenfasst: »Nach dem Krieg war ich nicht mehr derselbe Mensch«, ein Satz, der im Verlauf des Buches eine andere Bedeutung erfährt.

Im Buch geht es sehr viel um Verantwortung: »Wir fürchten nicht das Ende der Welt – wir fürchten das Ende der Welt, wie

wir sie kennen«, wird Mínervódottir-Chan zitiert. In einem Interview stellt sie die Hypothese auf, dass Menschen Schuldgefühle hätten, weil sie so viel zerstört haben, und dass die Angst davor, von KI oder Robotern (wie Evrim) ermordet zu werden, Ausdruck von Schuldgefühlen sei: »Jemand muss uns dafür bezahlen lassen, was wir getan haben.« Auch wenn diese Sichtweise sicher vor allem die Figur charakterisiert, bot sie für mich einen interessanten neuen Blickwinkel auf viele heutige und in der SF beliebte Themen.

Berührt hat mich in dem Text vor allem, wie verschiedene Facetten von Einsamkeit und Sehnsucht beleuchtet werden, und wie geschildert wird, wie es immer wieder gelingt, die Einsamkeit zu durchbrechen. Dabei spielen auch Begegnungen über Speziesgrenzen hinweg eine Rolle. Die Symbole der Kraken verstehen zu lernen, fand ich sehr anregend.

Ein Schwachpunkt ist, leider, das Ende. Nayler macht viele verschiedene Stränge auf, und das Buch ist trotz der philosophischen Anteile sehr plotgetrieben. Da möchte ich natürlich, dass jeder Strang einen Sinn ergibt und zu Ende geführt wird. Ich möchte hier nicht zu viel verraten, weil das arg spoilern würde, aber meines Erachtens gelingt diese Zusammenführung und Auflösung nur zum Teil, was mich nach einem grandiosen Buch etwas unbefriedigt zurücklässt. Meines Erachtens gibt es hier ein Logikloch (Spoiler: warum sollte Altantsetseg erst alle Ertrinkenden ermorden und dann zwei retten?) und die Figuren handeln teilweise out of Character. Hier wurde die Chance einer weiteren Vertiefung verpasst.

Einen weiteren Schwachpunkt sehe ich in der Abbildung nichtbinärer Personen: Evrim wird als geschlechtslos dargestellt, was das bekannte Narrativ der nichtbinären Person als die ultimative nichtmenschliche Andere zementiert. Evrims Geschlecht wird dabei an den fehlenden primären und sekundären Geschlechtsmerkmalen festgemacht und dabei Biologismus zementiert. Leider geschieht etwas Ähnliches an der einzigen anderen Stelle, in der Nichtbinarität benannt wird, als jemand eine Tarnung verwendet, die sich über das eigene Gesicht legt: »Ihr Abglanz

wechselte etwa zweimal pro Sekunde das Gesicht (...) Männer, Frauen und faszinierende nichtbinäre Kreationen. (...) Waren das echte Menschen? Zufällig generierte Gebilde?« Auch hier wird so getan, als könne man Geschlecht am Gesicht einer Person ablesen – und als sei Nichtbinarität stärker konstruiert als Männlichkeit oder Weiblichkeit. Mich hat das geschmerzt, auch weil das Buch ansonsten eine beeindruckende Vielfalt von Personen und Hintergründen abbildet. Die meisten handelnden Figuren haben asiatische Hintergründe, daneben werden verschiedene psychische Erkrankungen (Depressionen, Traumafolgen, Angststörungen) sensibel behandelt.

Ein Wort noch zur Übersetzung von Benjamin Mildner: Sie erscheint mir sehr gelungen. Ich kenne den englischen Originaltext nicht, aber der deutsche Text fließt leicht und enthält trotzdem genaue und beeindruckende Bilder, wie ich sie liebe.

Fazit: »Die Stimme der Kraken« ist ein spannendes Buch, das dem Begriff Thriller gerecht wird und trotzdem eindeutig SF ist. Mit gut ausgearbeiteten Hauptfiguren und den enthaltenen und tiefgründig bearbeiteten ethischen und philosophischen Problemen hat es mich sehr überzeugt, auch wenn einige Plotlöcher auffallen. Klare Leseempfehlung! ■

Unterhaltung: 3 von 3
Sprache/Stil: 2,5 von 3
Spannung: 3 von 3
Charaktere/Beziehungen: 2,5 von 3
Originalität: 2 von 3
Tiefe der Thematik: 2,5 von 3
Weltenbau: 2,5 von 3
Gesamt: 18 von 21

Matt Dinniman

Dungeon Crawler Carl

Fischer Tor, 2026, 512 Seiten
ISBN 978-3-596-71248-9

von Christine (Chris) Witt

An einem Dienstag Anfang Januar geht die Welt unter. Außerirdische zerstören jedes Bauwerk auf der Erde, vom Wolkenkratzer

bis zur Telefonzelle, mit allen Lebewesen, die sich darin aufhalten. Nur wer sich gerade unter freiem Himmel befindet, überlebt.

Carl, 27 Jahre alt, Schiffstechniker und früher bei der US-Küstenwache beschäftigt, gehört zu den Glücklichen, weil er versucht, Prinzessin Donut – die wertvolle, preisgekrönte Perserkatze seiner Freundin – wieder einzufangen, die durchs Fenster entwischt ist. Mitten in der Nacht findet er sich, nur mit Boxershorts und einer Lederjacke bekleidet, mit Donut bei Minustemperaturen in einer völlig zerstörten Welt wieder. Eine außerirdische KI, die ihre Stimme direkt in sein Gehirn übertragen kann, teilt ihm mit, dass die Erde beschlagnahmt wurde, weil die Menschen nach dem Erstkontakt (von dem niemand etwas weiß) nicht fristgerecht ihren Rechtsanspruch zum Abbau von Materialien und Elementen erhoben hätten. Die Regentschaft über den Planeten obliegt nun der Borant-Corporation, aber die Menschen können diese Regentschaft zurückerhalten, wenn es jemandem gelingt, aus dem 18-Level-Welt-Dungeon, den die Corporation unter der Erdoberfläche erschaffen hat, als Sieger hervorzugehen.

Um zu überleben, bleibt Carl nichts anderes übrig, als zusammen mit Donut in den Dungeon hinabzusteigen, so wie Millionen anderer Menschen überall auf der Welt. Carl findet sich in einer Spiel-Show wieder, eine Art Live-Computer-Rollenspiel, in dem er Mobs – Monster aller Art – töten muss, um Statuspunkte und Belohnungen zu erhalten. Je mehr Monster er tötet, desto höher steigen seine Skills und sein Level. Er kann Tonnen von Ausrüstung in sein virtuelles Inventar schieben und von dort wieder in die Realität holen und seine Gesundheit wie in einem Game durch Heiltränke in Sekunden wieder herstellen – aber wenn er stirbt, ist alles vorbei. Eine Wiedererweckung, ein Neustart ist nicht vorgesehen. Und so studiert Carl jeden Tag die Angaben zur Zahl der »Spieler«, die rapide sinkt.

Zu Carls Überraschung wird Donut im Dungeon verwandelt. Sie ist zwar immer noch eine Katze, aber sie kann nun sprechen und besitzt einen höheren Intelligenzwert als Carl, woraufhin sie sofort die Führung ihres Duos beansprucht. Das Ziel

ist klar: Die beiden müssen sich so weit und so schnell wie möglich aufleveln und einen Zugang zur zweiten Ebene finden, denn die erste Ebene, in der sie sich befinden, wird zu einem feststehenden Zeitpunkt zusammenstürzen und jeden Spieler töten, der es nicht rechtzeitig in die zweite Ebene geschafft hat.

Was folgt, ist ein irrer Roadtrip durch den Dungeon, prall gefüllt mit skurrilen Begegnungen, explosiven Bosskämpfen, witzigen Wortgefechten und jeder Menge überraschender Methoden, Mobs vom Leben zum Tode zu befördern. Dabei geht es zum Teil recht brutal zur Sache, also nichts für zart besaitete Gemüter. Bei alledem bleibt der lesenden Person kaum Zeit zum Atemholen. Running Gag ist Carls erfolgloses Bemühen, endlich eine Hose zu ergattern. Welcher »Held« kämpft schon in Boxershorts? Aber es gibt auch berührende Momente, wenn Carl und Donut auf andere Spieler stoßen, von denen manche ganz andere Prioritäten haben, als Mobs zu töten, wie die Gruppe von Altenpflegern, die verzweifelt bemüht sind, die ihnen anvertrauten Senioren zu beschützen.

Während Carl und Donut sich durch die Monsterwelt metzeln, gewinnen sie immer tiefere Einblicke in die Mechanismen und Hintergründe des Spiels. Die Zerstörung der Erde und der World Dungeon dienen in Wahrheit nur einer gigantischen Vergnügungsindustrie. Die Geschehnisse im Dun-

geon werden galaxisweit live übertragen. Immer wieder werden Welten überfallen und zum Austragungsort eines Dungeons – und noch niemals ist es einem Spieler gelungen, das letzte Level zu erreichen. Im Laufe der Geschichte stellt sich heraus, dass auch die Mobs keine seelenlosen Monster sind, als die sie dem Publikum verkauft werden. Viele wurden ebenfalls zum »Mitspielen« gezwungen und haben keine andere Wahl. Aber Carl und Donut treffen auch einflussreiche Helfer, und manche ihrer Taten zeitigen ganz unerwartete Folgen.

Wer »Die Tribute von Panem« kennt, dem wird im Roman einiges bekannt vorkommen. So müssen Carl und Donut Interviews geben und um Unterstützer und Sponsoren buhlen, um bessere Ausrüstung zu erhalten, weil das ihr Leben verlängern kann. Vor den Kameras Kritik an der Corporation oder am Spiel zu üben, kann tödlich sein. Aber Dinnimans Roman ist kein »Hunger Games«-Abklatsch. Er ist nicht bierernst, sondern satirisch überzeichnet, schnoddrig aus Carls Sicht erzählt, der die lesende Person immer wieder direkt anspricht. Bissig und unterhaltsam zugleich nimmt Dinniman hier die Massenmedien und die Unterhaltungsindustrie aufs Korn, teilt gegen sensationsgierige und zugleich inhaltsleere Fernsehshows ebenso aus wie gegen Unterhaltungsformate, die aus Leid und Not ein Geschäft machen und ihre »Kandidaten« nötigen, sich vor aller Welt zu erniedrigen. Zugleich hält er der modernen, reizübersättigten Gesellschaft einen Spiegel vor. Die anonymen Zuschauer, die die »Spieler« vollkommen entmenslichen, indem sie die Zahl der Toten und Verstümmelten nur als Gradmesser für die »Qualität« des Games betrachten, sind nichts anderes als die voyeuristischen Gaffer von heute, die mit dem Handy Verkehrsunfälle filmen und sich durch den Tod anderer einen Kick holen, um dem eigenen sinnentleerten Dasein für kurze Zeit zu entfliehen. Höhepunkt des Ganzen ist die Enthüllung, dass die Menschheit vor Tausenden von Jahren von Außerirdischen auf der Erde nur zu dem Zweck »ausgesät« wurde, später einmal als Kanonenfutter für den World Dungeon zu dienen. Doch bei aller Medienkritik ist der Roman zu-

gleich ein riesengroßer Spaß, nicht nur für Gamer.

Am Ende des ersten Bandes haben Carl und Donut die beiden ersten Level bewältigt, bleiben also noch 16. In den USA sind bereits 8 Bände erschienen, und auch in Deutschland ist die Veröffentlichung weiterer Romane der Reihe schon angekündigt. Man darf also gespannt sein. ■

Fantasy



märchenhafte Held*innengeschichten

Tino Falke

Die Abenteuer von Pina Parasol

Ohneohren, 2024, 390 Seiten

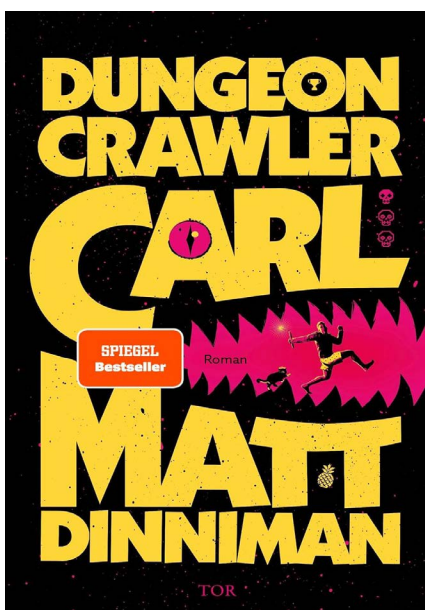
ISBN 978-3-903296-74-9

von Jol Rosenberg

Pina Parasol ist Abenteuerin und professionelle Verliererin: Sie lässt Dinge verschwinden und unterstützt so Kleinkriminelle. Dabei reist sie mittels einer fliegenden Zeppelin-Lok in viele Länder und hat für alle Probleme eine Lösung.

Ich kannte nur eine Geschichte von Pina Parasol aus der Anthologie »Das Dampf-bein schwingen« und gebe zu, dass sie mich nicht wirklich begeistert hatte. Trotzdem war ich auf diese Sammlung gespannt. Sie beinhaltet 14 verschiedene Geschichten mit derselben Hauptfigur, die meistens zeitlich sortiert sind. Mitunter werden Dinge mehrfach erklärt oder der Hintergrund eines Textes später gegeben. Vieles bleibt offen.

Obwohl die Geschichten angeblich verschiedene Erzähler*innen oder Quellen haben, lesen sie sich wie aus einem Guss: stets locker erzählt, leben sie von Sprachhumor und Kalauern und lesen sich oft wie Kindergeschichten oder Märchen mit einer Prise Indiana Jones (erfreulicherweise ohne den dort üblichen Sexismus und Rassismus). Stets gehen die Abenteuer gut aus und meistens ist eindeutig klar, wer gut und wer böse ist. Falke bekommt es dabei hin, bekannte Märchen- und Fantasmotive aufzugreifen und neu umzusetzen: Da gibt es schwule Prinzen,





nichtbinäre Captains, Könige im Rollstuhl usw. Die Texte spielen mit Exotismus und Entdeckerfreude, ohne dabei paternalistisch und chauvinistisch zu sein. Und gerade das sind Aspekte, die ich an dieser Sammlung feiere!

Ebenso erstaunlich ist, dass zwar reihenweise Kämpfe vorkommen, aber fast nie jemand stirbt. Pina besitzt Waffen und weiß sie zu nutzen, aber wenn es darum geht, einen Bösewicht umzulegen, dann tut sie es nicht. Spannend beim Lesen fand ich meine eigene Enttäuschung darüber, dass so manchmal unbefriedigende Enden entstehen, die Übel eben nicht aus der Welt getilgt werden. Aber: hierin liegt eine Stärke der Texte, gewinnen sie doch an Tiefe. Obwohl Pina Parasol oft einfache Lösungen präsentiert, sind diese stets nur Lösungen für den Moment. »Das Böse« aus der Welt zu schaffen, kann nicht gelingen, und was die Grenzen eigenen Handelns angeht, ist Pina kompromisslos: Sie bringt niemanden um, auch nicht in Notwehr.

Dabei nehmen sich sowohl die auftauchenden Probleme als auch Pinas Lösungen nie ernst, meist sind sie schlichtweg unmöglich. Pina springt von Dach zu Dach, eine Maschine schiebt Kontinente zusammen (um Pangäa wieder herzustellen) oder Berge wachsen mal eben in die Höhe – um dann mit dem richtigen Zaubermittel wieder in sich zusammenzufallen. Auf der übertragenen Ebene kommen viele sehr

heutige Themen vor. Es geht um Ruhm und Ehrgeiz, um Landgrabbing und Aneignung fremden Eigentums.

Das Ganze ist unterhaltsam, humorvoll und lässt sich auch gut häppchenweise lesen. Ab ca. der Hälfte des Buches entwickelte es für mich auch einen echten Sog. Obwohl jeder Text für sich einen eigenen Spannungsbogen ergibt, wollte ich mehr über Pina und ihre Freunde wissen, was zu einem übergreifenden Bogen führte. Denn Pina erlebt ihre Abenteuer natürlich nicht allein, sondern mithilfe ihrer Wahlfamilie: einer Chemikerin, einem Erfinder und einem (leider erfolglosen) Autor. Anfangs hätte ich mir doch etwas mehr Tiefe und lebendige Figuren gewünscht, aber mit dem Fortschreiten des Buches gewinnen die meisten Figuren an Tiefe. So erfahren Lesende nach und nach mehr über Pina, wie, dass sie ostasiatisch aussieht, ein Findelkind ist und in einem recht drakonischen Waisenhaus aufwuchs. Trotzdem ist Pina stets gut gelaunt und mutig – nur im allerletzten Text erfahren wir etwas über die Themen, die sie mit sich herumschleppt. Dieser letzte Text hat mich als einziger in dieser Sammlung tief berührt. Einsamkeit, Krankheit oder Ausgeschlossenheit treten vorher als Themen im Buch auf, mir ging das aber aufgrund der locker-flockigen Beschreibungen nie nahe. Dass sich das in der letzten Geschichte ändert, ist ein grandioses Finale.

Als Schwachpunkte kann ich Beschreibungen von Figuren, die für meinen Geschmack zu gewollt Diversität zeigen, nennen. Sie erzeugten keine Bilder in mir. Erfahrungsgemäß ist das aber individuell sehr verschieden und andere Leser*innen werden sicher angeregt.

Ähnlich ist es vermutlich mit dem Humor: Ich habe besonders am Anfang häufig über die Dialoge gelacht; die Witze wiederholen sich allerdings, und da fast alle Leute gleich sprechen (mit einer tollen Ausnahme!) und oft Informationen durch Dialoge vermittelt werden, wirken diese manchmal etwas hölzern oder peinlich. Dies hielt sich aber stets so im Rahmen, dass ich die Texte immer noch genießen konnte.

Wie bei Steampunk immer, stellt sich mir natürlich die Genrefrage. Die Geschichten von Pina Parasol sind ganz klar Fantasy:

all die Zeppeline, Ornithopter, Automaten und Maschinen folgen keiner wissenschaftlich anmutenden Erklärung, es gibt in Falkes Welt Magie, Hexen und natürlich auch Zauberer und Alchimisten.

Fazit: »Die Abenteuer von Pina Parasol« sind unterhaltsame und spannende Geschichten rund um Freundschaft und Optimismus. Sie warten immer mit guten Enden auf und sind von einer erfreulich freundlichen und bunten Welt getragen. Tiefe entsteht dadurch, dass die guten Enden Pina mitunter etwas kosten. Die Geschichten zeigen, dass Diversität und spielerischer Umgang mit Klischees und Ismen in großer Leichtigkeit möglich ist und nicht immer durchgehende Tiefe und Schwere nötig sind. Wer humorvolle Unterhaltung liebt und Freude an Sprachspielereien hat, ist hier gut bedient. ■

Unterhaltung: 2,5 von 3

Sprache/Stil: 2 von 3

Spannung: 2 von 3

Charaktere/Beziehungen: 2 von 3

Originalität: 2,5 von 3

Tiefe der Thematik: 1,5 von 3

Weltenbau: 2 von 3

Gesamt: 14,5 von 21

DELEMHACH

Emilie Nikota

The House Witch

Der Koch des Königs

Klett-Cotta, 2022, 624 Seiten

ISBN: 978-3-608-96671-8

von Angelika Herzog

Mit »The House Witch. Der Koch des Königs« erscheint erstmals auf Deutsch ein Roman, der im englischsprachigen Raum bereits eine große Leserschaft gefunden hat. Hinter dem Pseudonym Delehmach steht die kanadische Autorin Emilie Nikota, die mit dieser Reihe eine Spielart der Fantasy pflegt, die man inzwischen gern als »Cozy Fantasy« bezeichnet: Geschichten, in denen Magie weniger als zerstörerische Kraft denn als Element des Alltags erscheint – warm, freundlich, oft humorvoll.

Der Held des Romans ist Finlay Ashowan, ein außergewöhnlich begabter Koch, der eine Stelle in der königlichen Küche des Reiches Daxaria erhält. Fin ist allerdings nicht nur ein Meister am Herd. Er gehört zu jenen seltenen Magiern, deren Kräfte sich auf Häuser und Lebensräume richten. Eine »Haushexe« – oder in seinem Fall: eine House Witch – sorgt nicht für spektakuläre Zauberschlächten, sondern für Wärme, Ordnung und Schutz innerhalb der eigenen vier Wände. Seine Magie wirkt dort, wo Menschen leben: in Küchen, Kammern, Fluren und Gärten.

Aus dieser Idee entwickelt der Roman seinen besonderen Ton. Während klassische Fantasy oft von Kriegen, Intrigen oder epischen Missionen lebt, interessiert sich Delemhach vor allem für das soziale Gefüge eines Hofes. Die königliche Küche wird zum Mittelpunkt eines kleinen Kosmos, in dem sich Dienerschaft, Höflinge und Herrscher begegnen. Konflikte entstehen eher aus zwischenmenschlichen Spannungen als aus apokalyptischen Bedrohungen. Vieles dreht sich um Gemeinschaft: um Mahlzeiten, Gespräche, leise Loyalitäten und den Versuch, an einem politisch empfindlichen Ort so etwas wie Normalität zu schaffen.

Das funktioniert überraschend gut. Der Roman entfaltet eine Atmosphäre, die eher an ein Märchen oder eine höfische Komödie erinnert als an klassische Aven-

teuerfantasy. Humor, Freundlichkeit und ein gewisser Sinn für Alltagszauber prägen den Ton. Besonders die kulinarischen Szenen tragen zur Lebendigkeit des Buches bei. Essen ist hier nicht bloß Dekoration, sondern Ausdruck von Kultur und Fürsorge. Wer kocht, stiftet Gemeinschaft – eine Idee, die sich durch das ganze Buch zieht.

Gerade diese Wärme macht einen großen Teil des Reizes aus. In einer Zeit, in der Fantasy oft durch düstere Welten, moralische Grauzonen und permanente Eskalation geprägt ist, wirkt »The House Witch« beinahe altmodisch freundlich. Man liest dieses Buch nicht, um von Katastrophen überwältigt zu werden, sondern um sich für einige Stunden in eine Welt zurückzuziehen, in der Menschen miteinander reden, essen und leben.

Allerdings hat diese märchenhafte Tonlage auch ihre Kehrseite. Der Roman bleibt über weite Strecken sehr sanft. Konflikte entstehen zwar, doch selten entwickeln sie wirkliche Schärfe. Bedrohungen wirken eher wie narrative Hindernisse als wie existenzielle Gefahren. Dadurch entsteht manchmal der Eindruck, man lese eine Art »Harry Potter für Erwachsene« – nicht wegen inhaltlicher Ähnlichkeiten, sondern wegen des grundsätzlichen Lesegefühls: eine freundlich gezeichnete magische Welt, in der man sich gern aufhält, die aber selten wirklich beunruhigt.

Mir persönlich fehlte dadurch ein wenig jene Spannung, die aus angenehmer Lektüre echte Faszination macht. Das Buch bleibt bewusst auf der Seite des Liebenswürdigen. Figuren sind sympathisch, Dialoge oft humorvoll, und die Handlung schreitet ohne größere Härten voran. Das macht die Geschichte sehr zugänglich, nimmt ihr aber zugleich einen Teil jener Reibung, die Figuren und Welt manchmal noch plastischer erscheinen ließe.

Gleichwohl wäre es ungerecht, den Roman an Maßstäben zu messen, die er gar nicht anstrebt. »The House Witch« will keine düstere Saga sein. Er erzählt eine Geschichte über Fürsorge, Gemeinschaft und den stillen Einfluss eines Menschen, der seine Fähigkeiten nicht nutzt, um Macht zu erlangen, sondern um Räume bewohnbar zu machen. In dieser Hinsicht ist das Buch bemerkenswert konsequent. Die

Magie bleibt bodenständig, die Handlung menschlich, und selbst höfische Politik verliert nie ganz den Ton eines charmannten Gesellschaftsstücks.

So bleibt am Ende ein Roman, der vor allem durch seine Atmosphäre überzeugt. Wer Fantasy sucht, die Wärme, Humor und eine liebevolle Darstellung des Alltags miteinander verbindet, wird an »The House Witch« viel Freude haben. Wer dagegen nach existenzieller Dramatik oder großen epischen Konflikten sucht, könnte das Buch als zu sanft empfinden.

Mein Eindruck nach der Lektüre ist deshalb ein zwiespältig positives Urteil: ein sehr angenehmes, oft charmantes Buch, das sich leicht und gern lesen lässt, dem jedoch ein wenig jene erzählerische Schärfe fehlt, die aus Sympathie echte Begeisterung werden lässt. Liebenswert ist dieser Roman allemal – vielleicht gerade deshalb wird er für viele Leserinnen und Leser genau das Richtige sein. ■

Anthony Ryan

Flut aus schwarzem Stahl

Reihe: Zeit des Zorns, Band 1

OT: A Tide of Black Steel, Book One of »The Age of Wrath«

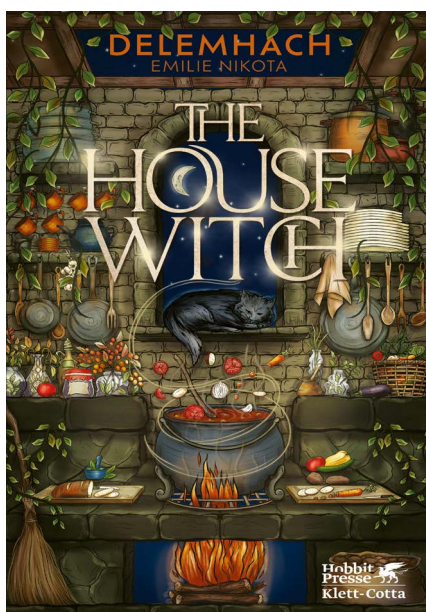
Klett-Cotta, 2026, 640 Seiten

ISBN 978-3-608-96641-1

von Angelika Herzog

Zum Autor

Anthony Ryan, geboren in Schottland, gehört seit seinem Debüt »Blood Song« (2013) zu den prägenden Stimmen der modernen epischen Fantasy. Bekannt wurde er zunächst durch die »Raven's Shadow«-Trilogie, die mit ihrer Mischung aus militärischer Härte, religiösen Konflikten und persönlicher Entwicklung ein breites Publikum erreichte. Es folgten weitere Reihen wie »Draconis Memoria«, in denen Ryan seine Vorliebe für komplexe Welten, vielschichtige Figuren und konfliktgetriebene Handlung weiter ausbaute. Mit »The Age of Wrath« schlägt er nun ein neues Kapitel auf. Und ein weiteres Mal geht es um rivalisierende Religionen – bemüht, den Göttern nahe zu sein, bringt man sich zu Tausenden ums liebe Leben.



Verlagsinformation

Das Land Ascarlia ist ein sagenumwobenes Reich, das seit Jahrhunderten von den Schwesternköniginnen regiert wird. Niemand hat je gewagt, ihre Herrschaft in Frage zu stellen. Bis jetzt. Gerüchte berichten von Langschiffen mit tätowierten Kriegern, die unter den Bannern eines mörderischen Kultes segeln, der lange für ausgestorben gehalten wurde. Eine Flut aus schwarzem Stahl, die alles zu verschlingen droht ...

Thera von Schwarzspeer, die bevorzugte Dienerin der Schwesternköniginnen, wird beauftragt, die Wahrheit hinter den Gerüchten aufzudecken. Während sie gen Norden segelt, begibt sich ihr verhasster Bruder Felnir auf seine eigene Reise. Er hofft, die Gunst der Königinnen auf Kosten seiner Schwester zu sichern. Beide Geschwister – gemeinsam mit einer brillanten jungen Schreiberin ...

(Ich ergänze: und schrägen, von den Göttern berührten Gestalten – werden sie im heraufziehenden Sturm ihre Rollen zu spielen haben.)

... Zwischen dem Zwist der Geschwister und den unerbittlichen Machtkämpfen am Hof der Königinnen hat die Zeit des Zorns begonnen.



Kommentar

Ich habe Anthony Ryans Werk seit seinem Debüt verfolgt. Zwischenzeitlich bin ich allerdings ausgestiegen, weil mir die Stoffe zu sehr ins Blutige kippten – irgendwann blieb zwischen all den Schlachten kaum noch Raum für etwas, das über das reine Geschehen hinausweist.

Beim vorliegenden Band bin ich dennoch schwach geworden. Die Ankündigung einer nordisch geprägten Welt war zu verlockend. Diese raue, ungeschönte Zeit, in der man aufbricht, sich nimmt, was erreichbar ist, und sich dabei selbst definiert – das hat eine eigene, schwer zu leugnende Faszination. Da bin ich gerne mit an Bord.

Und tatsächlich: Ich habe die Lektüre nicht bereut. Trotz kriegerischer Auseinandersetzungen – und die sind zahlreich – bleibt genügend Substanz, um dranzubleiben. Die Figuren tragen, die Welt wirkt durchdacht, und zwischen den Kämpfen blitzen immer wieder Momente auf, die mehr sind als bloße Kulisse für Gewalt.

Einen Einwand muss ich allerdings loswerden. Ryan bleibt seiner bevorzugten Erzählstruktur treu: Er führt eine Szene ein, baut Spannung auf – und wechselt dann konsequent die Perspektive. Die Form greift hier jedoch nicht vollständig, weil sich die Schauplätze und Situationen zu oft ähneln. Der Wechsel erzeugt dann weniger Dynamik als vielmehr Gleichförmigkeit. Statt die Spannung zu steigern, wird sie fragmentiert. Meiner Ansicht nach hätte der Roman durch eine stringenter, länger bei einer Perspektive verweilende Erzählweise deutlich gewonnen.

So bleibt ein zwiespältiger Eindruck: ein Roman, der mich zurückgeholt hat, ohne mich vollständig zu binden. Die Welt trägt, die Anlage überzeugt – aber der Zugriff bleibt ein wenig auf Distanz. Für Leserinnen und Leser, die genau diese dichte, kampfgetriebene Dramaturgie schätzen, möglicherweise weniger flüchtig lesen, dürfte das nicht so ins Gewicht fallen. Ich selbst hätte mir an entscheidenden Stellen mehr Ruhe und erzählerische Vertiefung gewünscht. ■

P. C. Cast

Mythica 1 – Göttin der Liebe

Fischer, 2012, 400 Seiten

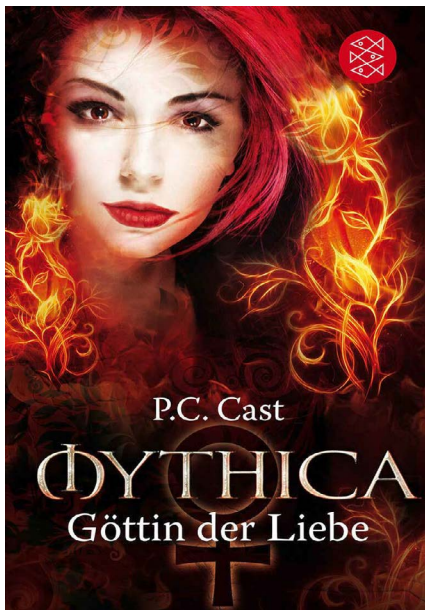
ISBN 978-3-596-19387-5

von Uwe Lammers

Götter haben es in der modernen Zeit schwer. Niemand glaubt mehr wirklich an sie, und wenn man Ausrufe wie »Mein Gott« oder dergleichen von sich gibt, ist das im Grunde genommen nie aufrichtig gemeint. Das sehen auch die olympischen Götter so, die im 20. Jahrhundert doch ein eher abgehobenes Dasein auf dem Götterberg Olymp führen.

Dummerweise sind Götter aber auch nicht gleich Göttern, und Launen sind ihnen alles andere als wesensfremd. Aus der Mythologie ist bekannt, dass der Göttervater Zeus etwa sich gern in diverser Gestalt mit sterblichen Frauen vergnügte und allerlei seltsame Nachkommenschaft zeugte. Und so kann es nicht verwundern, wenn manche göttlichen Bewohner des Olymp dazu neigen, dann und wann immer noch inkognito die Erde zu besuchen. Persephone ist so eine Person, und sie hat sich in das amerikanische Städtchen Tulsa in Oklahoma verguckt (nicht aus Zufall die Heimatstadt der Autorin!). Als sie eines Tages ihre Freundin Venus, die Göttin der Liebe, dorthin mitnimmt, beginnt eine Kette abenteuerlicher Ereignisse, die niemand wirklich absehen kann. Eigentlich geht es um Schuhkauf und darum, dass Persephone ihrer von der Ehe mit dem Feuergott Vulcanus reichlich frustrierten Venus den Geschmack der von ihr geliebten Martinis näher bringt. Dass das bald dazu führt, dass Venus in Tulsa festsitzt und nicht auf den Olymp zurückkehren kann, ist nicht abzusehen.

In Tulsa lebt nämlich die erfolgreiche Verwaltungsangestellte Dorreth Chamberlain, die seit Kindheitstagen nur »Pea« genannt wird, also Erbse. Sie ist toll im Organisieren und sehr geschickt als Inneneinrichterin ihres eigenen Haushaltes, aber in zwischenmenschlichen Dingen scheitert sie konsequent. Ihre Haare sind furchtbar, ihr Make-up misslingt ständig, und in Gesprächen quasselt sie unkontrollierbaren Blödsinn und führt sich auf wie ein hypernervöser Teenager. Wie also, um alles in der Welt, soll sie das Herz des kernigen Feuerwehrmannes Griffin DeAngelo erringen, den sie anhimmelt, ohne dass er das auch nur zur Kenntnis nimmt? Es scheint unmöglich.



Das ist so, bis sie in einer Buchhandlung ein Werk mit Liebestipps findet, von denen einer kurioserweise eine Beschwörung der Göttin Venus ist, die um Hilfe angerufen werden soll. Als sie dem Ratschlag folgt, wirkt der Zauber tatsächlich ... und Venus muss in Tulsa bleiben, um sich darum zu bemühen, Griffin und Pea zusammenzubringen.

Okay, sagt sie sich, ein wenig frustriert, sie ist die Göttin der Liebe, das sollte also nicht so schwer sein ... aber Pea bittet sie, auf »Hexerei« tunlichst zu verzichten. Das macht die Angelegenheit schon komplizierter. Und dann begegnet Venus Griffin ... und verliebt sich in ihn. Und schon stecken sie alle im schönsten Schlamassel fest, das noch schlimmer wird, als Venus' Gatte Vulcanus auf das aufmerksam wird, was sich in Tulsa abspielt. Und er beschließt, der Stadt ebenfalls einen Besuch abzustatten ...

Meine erste Leseerfahrung mit P. C. Cast, die mit ihrer Tochter erfolgreiche Bestsellerautorin der Serie »House of Night« ist, fiel durchweg vergnüglich aus. Da die »Mythica«-Serie nach meiner Kenntnis sieben Bände hat und ich sie inzwischen alle besitze, ist die Folgelektüre nur eine Frage der Zeit. Das Strickmuster, das angewendet wird, ist das der klassischen romantischen Komödie, formal ist der Roman ein Liebesroman für romantisch veranlagte Leserinnen, das ist unübersehbar,

und das meiste an Geschehnissen lässt sich vergleichsweise leicht vorhersehen (der Schluss nicht so ganz, was mich dann angenehm überraschte). Wenn man nichts anderes zu tun hat – im Gegensatz zu mir –, dann kann man den Roman sicherlich an zwei Tagen locker wegschmökern.

Man sollte allerdings mehrerlei Dinge im Hinterkopf behalten. Wer beispielsweise mit den sehr expliziten erotisch-romantischen Romanen von Audrey Carlan (z. B. in ihrem Zyklus »Lotus House«) schon Kontakt hatte, der mag von der doch eher biedereren und schlichten Schilderung der vergleichsweise züchtigen erotischen Szenen etwas enttäuscht sein. Wer sich etwas mit Mythologie auskennt, wird irritiert sein, dass die Autorin sich nicht darauf festlegen kann, ob sie die griechischen oder römischen Götternamen verwenden möchte. Im Fall von Zeus ist das unproblematisch, klar. Aber Persephone ist beispielsweise griechischen Ursprungs (römisch wurde sie in Proserpina umbenannt, und da der Name eher unbekannt ist, wurde wohl das griechische Original beibehalten). Venus dagegen ist der römische Name der griechischen Göttin Aphrodite, und Vulcanus (römisch) ist genau genommen der griechische Feuergott Hephaistos.

Wie gesagt, das geht hier munter durcheinander und erzeugt das Gefühl, dass der Autorin historische Genauigkeit ziemlich schnuppe ist. Für den Auftaktband einer Serie keine schöne Entdeckung, es ist anzunehmen, dass das in den Folgebänden ähnlich gehandhabt wird. Als studierter Historiker finde ich das schade.

Abgemildert wird das freilich durch zahlreiche goldige Einfälle der Autorin. Peas Hündin, die sich für eine Katze hält, Griffins Schwestern, die ihren Bruder gern unter die Haube bringen wollen, während ihre eigenen Ehen ein Chaos sind und so weiter.

Gleichwohl sollte man an diesen Roman mit der klaren Grundhaltung herangehen, dass es ein lockerer, leichter Unterhaltungsroman ist und nicht mehr. Gewisse schematische Flüchtigkeiten sind da ebenso einzuberechnen wie schamlose Schleichwerbung für die Geschäfte und Lokalitäten von Tulsa. Gelegentlich hat man das Gefühl von Product Placement, und das Dankeswort am Schluss lässt arg-

wöhnen, dass sie mit zahlreichen Martinis von einer gewissen Bar dafür »bezahlt« wurde, selbige ausführlich im Roman als Handlungsort darzustellen (ähnliche Vermutungen habe ich auch bezüglich eines Pubs in der Ortschaft Mahone Bay in Nova Scotia in der Fernsehdokumentation »Der Fluch von Oak Island«).

Wer diese Gedanken also im Vorfeld beherzigt und sich von der verwirrenden Götterbenennung nicht ablenken lässt, kann mit dem Roman sicher ein paar spannende Lesestunden verbringen. Aber seid nicht überrascht – es wird mächtig intrigiert in diesem Band, und mit Zufällen ist das dann so eine Sache ... ■

© 2021 by Uwe Lammers

Braunschweig, den 15. August 2021

Neu formatiert für AN am 2. April 2026

Leonie Swann

Glennkill

Weltbild, 2005, 386 Seiten

ISBN 3-8289-8730-3

von Uwe Lammers

Es hat wahrlich lange gedauert, bis dieses Buch sein Mauerblümchen-Dasein als ungelesenes Exemplar in meinen Bücherregalen aufgeben und ins Rampenlicht treten konnte. Und zwar mit Aplomb, würde ich sagen – denn das Lachen erwischt den Leser schon unweigerlich bei den ersten Sätzen des Buches. Ich zitiere:

»Gestern war er noch gesund«, sagte Maude. Ihre Ohren zuckten nervös.

»Das sagt gar nichts«, sagte Sir Richfield, der älteste Widder der Herde, »er ist ja nicht an einer Krankheit gestorben. Spaten sind keine Krankheit.«

Und damit sind wir mitten im Drama. Es geht um Mord. Es geht um Mörderjagd, und das ist ein Sujet, das literarisch nur zu vertraut ist, schon seit Generationen ... aber die Irritation ist zugleich auch zugegen. Denn wer redet da? Verwandte? Tatortbesucher?

Weit gefehlt – es sind Schafe.

Willkommen in Glennkill, einem kleinen, idyllischen Ort in Irland mit grünen Wiesen, wolligen Schafen und einem Mord. Schweigen wir von dem Constabler Holmes

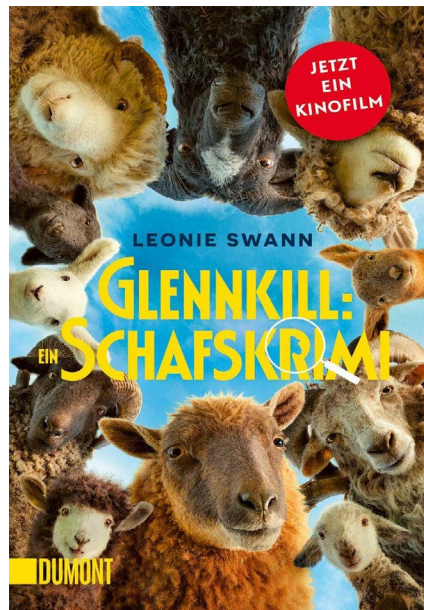
(!), der hier eine eher unrühmliche Nebenrolle spielt. Denn die wahren Ermittler sind: Schafe.

George Glenn ist ein allein in einem Bauwagen lebender Schäfer am Rande der Ortschaft Glennkill, und um ihn herum hat er seine Herde aus zahlreich vertretenen Schafen, um die er sich hingebungsvoll kümmert. Achtzehn davon spielen wichtige Rollen in dieser Geschichte, folgerichtig werden sie auch als »Dramatis Oves«, also »handelnde Schafe« im Personenverzeichnis gelistet. Herausragend natürlich »Miss Maple« (ein ebenso sinnig gewählter Name wie der Polizist mit Namen Holmes, wie Krimi-Kenner schnell erkennen werden).

Als die Schafe zu ihrem großen Entsetzen morgens ihren Schäfer George mit dem Spaten im Leib auf der Wiese liegen sehen, reißt Miss Maple die Ermittlungen umgehend an sich (sie gilt als »das klügste Schaf der Herde, vielleicht das klügste Schaf von Glennkill und möglicherweise sogar das klügste Schaf der Welt«). Denn es ist offensichtlich: Hier ist ein Verbrechen vorgefallen, und der Täter läuft noch frei herum.

Die Schafe des George Glenn sind klug, was daran liegt, dass George ihnen immer Geschichten vorgelesen hat (im Roman so genannte »Pamela-Romane«, in der Verfilmung werden daraus Krimis gemacht, aber der Film verändert ohnehin vieles und wird auch viele Details des Roman unterschlagen). Und sie fühlen sich notwendig berufen, den Mörder zu finden und seiner gerechten Strafe zuzuführen. Das erweist sich als einigermaßen vertrackt, aus verschiedenen Gründen.

Zum einen sind da die Menschen – sonderbare Wesen, die sich noch sonderbarer verhalten. Manche von ihnen wie etwa »Gott« oder der Metzger sind sogar ausgesprochen unheimliche Wesen. Dann gibt es die rätselhafte Frau Beth, die George immer wieder besuchte und ihm Schriften zu lesen gab, die er aber ständig wegwarf. Und was ist mit dieser Rebecca, die irgendwie in einer Beziehung zu George zu stehen schien? Was ist das Geheimnis von Georges wirkungsvoll verschlossenem Wagen, in den verschiedenste Personen – erfolglos – einzubrechen versuchen? Was hat es mit dem ominösen »Gras« auf



sich, von dem im weiteren Verlauf der Ermittlungen immer wieder die Rede ist. Die Schafe schauen sich ihre Wiese an und wundern sich, warum Menschen über Gras sprechen, das sie doch gar nicht mögen ... wahrlich, Menschen sind sonderbare Wesen, vielleicht liegt das daran, dass ihre Seelen so klein sind ...

Es gibt zahlreiche Geheimnisse in Glennkill, wie man als Leser alsbald begreift, und viele haben direkt mit den Schafen zu tun. Mühsam versuchen die Schafe zu ermitteln, wer George getötet haben könnte und aus welchen Gründen. Und während dieser Ermittlungen lernt man die unglaublich kuriose Weltsicht der Schafe kennen. Eine Weltsicht, in der es etwa um Wolkenschafe geht, kleine Rattenschafe, in der sie sich gruseln, weil »Gott« (der Pfarrer der Gemeinde) offenbar einen Garten bewirtschaftet, wo Tote anstelle von Pflanzen wachsen sollen (ein »Totenacker« eben). Und es geht um große und kleine Seelen ...

Kurzum, das Buch ist ein wahnwitziges Lesevergnügen, das in gewisser Weise Techniken der Fabel auf die moderne Welt anwendet. Während die Tiere die Menschen problemlos verstehen können, ist den Menschen sowohl die Sprache als auch die Reaktionsweise der Schafe weitgehend verschlossen ... was natürlich auch eine Form von Erstkontakt darstellt, denn die Kommunikation zwischen zwei so fundamental verschiedenen Spezies wie Menschen und

Schafen entspricht schon sehr der zwischen Forschern und Aliens, wenn sie denn eines Tages mal auftauchen sollen.

So prallen hier zwei grundlegend verschiedene Welten aufeinander, auf eine höchst originelle Weise. Dass die 1975 geborene Leonie Swann mit diesem Buch einen sagenhaften Überraschungserfolg erzielte, kann wirklich nicht überraschen. Und einige Jahre später legte sie dann mit »Garou« ein weiteres Abenteuer der Schafe von Glennkill nach ... doch davon kann ich erst berichten, wenn ich es gelesen habe. Das wird nach dieser schönen Leseerfahrung zweifellos nicht mehr lange auf sich warten lassen.

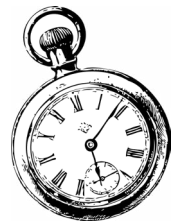
»Glennkill« ist wirklich eine Entdeckung wert, die eure Lachmuskeln schön trainieren wird. Eine vollumfängliche Leseempfehlung ist diesem Buch absolut sicher! ■

© 2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 3. April 2026
Formatiert für AN am 3. April 2026

Nostalgia

Philip José Farmer
**Sherlock Holmes und die
Legende von Greystoke**
Atlantis Verlag, 2013, 134 Seiten
ISBN 978-386402-066-7

OT: The Further Adventures of Sherlock Holmes: The Peerless Peer, 1979



von Uwe Lammers

Man schreibt den 2. Februar des Jahres 1916, als sich Sherlock Holmes zur allgemeinen Überraschung seines alten Partners Dr. John Watson von seiner Bienenzucht in Sussex losreißt und einmal mehr für die Belange des Empires in die Bresche wirft. Der Grund ist simpel wie frustrierend: Der deutsche Spion Von Bork, mit dem sie beide schon während des Krieges zu tun hatten und den sie dingfest machen konnten, ist entkommen. Schlimmer noch – er hat die Formel für einen mutierten Bazillus geraubt, der unermesslichen Schaden anrichten kann.

Inzwischen, sagt Mycroft Holmes, agiert Von Bork von Kairo aus, und um ihn aufzu-

halten, werden Sherlock und Watson sich einer neumodischen Mordmaschine anvertrauen müssen – dem Flugzeug! Das allein ist schon Zumutung genug für die beiden recht betagten Herren, aber der Zumutungen gibt es gar viele in dieser Geschichte für sie.

Die nächste ist ihr offensichtlich geistesgestörter, schießwütiger Pilot, der bereitwillig das Steuer des Fluggefährts im Stich lässt, um mit Maschinengewehren deutsche Jagdflieger abzuschießen und dabei das eigene Fahrzeug zu durchlöchern. Bei anderer Gelegenheit glaubt der ständig geisterhaft lautlos auftauchende Mann, das Flugzeug werde von Riesenflermäusen verfolgt.

Als sie nach nervenaufreibendem Flug endlich Nordafrika erreichen, gehen die stressigen Unterbrechungen in einem fort: sie fliegen in einen ausgewachsenen Sturm, wo sie mit Von Borks Zeppelin kollidieren und in Gefangenschaft geraten. Und schließlich stranden sie weitab der Zivilisation im Urwald Afrikas, wo ihnen ein unbekanntes Volk begegnet, Watson eine neue Liebe findet und die beiden Freunde die Bekanntschaft machen mit dem so genannten Herrn des Urwaldes, den ein amerikanischer Schriftsteller auf den Namen Tarzan getauft hat. In Wahrheit handelt es sich dabei um Lord Greystoke, einen waschechten Adligen aus England mit einer zutiefst abenteuerlichen Geschichte

... jedenfalls scheint es so. Holmes jedoch hegt Zweifel daran und sucht unverfroren die Konfrontation ...

Man kann dem am 25. Februar 2009 mit mehr als 90 Jahren hoch betagt gestorbenen Farmer vieles nachsagen – nicht jedoch, dass er nicht unterhaltsam zu schreiben versteht. Wenn man diese Geschichte zu schmökern beginnt, setzt ein Effekt ein, den ich eigentlich von Robert E. Howard kenne – man kann aus der Geschichte kaum mehr herausfinden, ehe man sie ausgelesen hat ... was ich als ausdrückliches Qualitätszeugnis verstanden wissen möchte. Mächtig unterhaltsam ist diese Geschichte wahrhaftig. Ich habe sie folgerichtig, gut portioniert, in drei Tagen weggeschmökert. Es wäre auch an einem Nachmittag möglich gewesen ... aber warum das Vergnügen verkürzen, wenn man es etwas strecken kann?

Philip José Farmer verknüpft hier die Dschungelabenteuer eines Edgar Rice Burroughs mit den älteren Werken von Henry Rider Haggard und Arthur Conan Doyle zu einer Mixtur, die augenscheinlich Teil seines Wold Newton-Universums ist und in dem so heterogene Wesen wie Solomon Kane (R. E. Howard), Professor Moriarty (der hier bizarrerweise mit Kapitän Nemo gleichgesetzt wird), Phileas Fogg (Jules Verne), Arsène Lupin, Doktor Fu Manchu, Philip Marlowe, James Bond, Doc Savage, Allan Quatermain, The Shadow und zahlreiche weitere prominente und in der Regel fiktive Personen familiär miteinander verknüpft werden. Auf diese Weise hat er gewissermaßen ein Fan-Metaverse geschaffen, das einiges an Originalität für sich beanspruchen kann.

Hier nun versuchte er auch, Sherlock Holmes mit einzugemeinden. Ist dieser Versuch gelungen? Ich zögere, das so zu sehen. Es ist, wie erwähnt, ein höchst lebendiger, mitreißender und lesenswerter Roman. Aber Holmes-Puristen wird ohne Frage auffallen, dass der große Detektiv vor allen Dingen eins geworden ist: ein quasselndes Sprachrohr des Verfassers, damit dieser seine Informationen unterbringen konnte.

Wer indes den Kanon kennt, weiß zur Genüge, dass Holmes eins mit Sicherheit nicht ist: geschwätzig. Er ist weitaus eher

wortkarg und geheimniskrämerisch, und insbesondere in gefährlichen Situationen neigt er nicht dazu, lange Monologe zu halten. Man schaue sich im Roman dagegen mal die Seiten 91-106 (!) an und vergegenwärtige sich die Lage, in der sich die drei Personen befinden: Holmes und Watson haben einen Baum erklommen, um von oben einen Blick in ein nach oben offenes Gebäude zu werfen, in dem sie ein archaisches Ritual verfolgen. Ohne Frage sind sie von den Personen unten allerhöchstens vier oder fünf Meter entfernt.

Farmer vergisst diese riskante Situation vollständig, in der jedes laute Wort oder längere Unterhaltung ihre Entdeckung herausfordern kann, und stattdessen lässt er Holmes lang und breit über Greystokes Abstammungslinie schwadronieren und riskiert halb und halb, von diesem massakriert zu werden ...

Am Ende wünschte ich mir wirklich sehr, Farmer hätte weniger prominente und bekannte Protagonisten für diesen Roman gewählt. Denn mit Sherlock Holmes konnte ich jenen schwatzenden alten Herrn nun wirklich kaum in Deckung bringen. Es ist ein interessantes Experiment, keine Frage. Aber ich finde, es ist nur teilweise solide geraten. Und mit dem Sherlock Holmes des Arthur Conan Doyle hat dieser hier nur wenig mehr als den Namen gemein, den Duktus des Kanons hat Farmer leider deutlich verpasst. ■

© 2024 by Uwe Lammers

Braunschweig, den 14. Februar 2024

Neu formatiert für AN am 4. April 2026

Ian Watson

Todesjäger

Heyne 4206, 1985, 224 Seiten,

ISBN 3-453-31180-9

OT: Deathhunter

von Uwe Lammers

Die Welt ist ein anderer Ort geworden nach dem sowjetisch-chinesischen Krieg. Eine Milliarde Opfer des nuklearen Holocausts bewirkten eine dramatische Wandlung der menschlichen Mentalität zum Besseren – Gewalt wurde generell geächtet, Kriege abgeschafft, Waffen sind verpönt und für



die Generation von heute fast unbegreifliche Anachronismen.

Eine neue Ethik hat zeitgleich Einzug gehalten im Denken der Menschen. Die schockartige Erkenntnis des brutalen, sinnlosen und jähren Tötens intelligenter Wesen führte zu einem anderen, sensibleren Umgang mit dem Phänomen des Todes. Der Tod war, wie ein Redner im Buch treffend sagt, *»etwas, das uns nicht betraf, nur die anderen. Wir machten sie zu Fremden, die nichts mit uns zu tun hatten. Wir verdrängten den Tod aus unserem Bewusstsein, über unsere persönliche Grenze hinaus in feindliches Territorium. Und als das geschehen war, sahen wir in Fremden, in Ausländern, nur den Tod. Wir phantasierten von einem Leben nach dem Tode, sogar von Wiederauferstehung, aber niemals dachten wir an unser eigenes Sterben, das diesem Leben ein Ende setzt ...«*

Ja, so war die Welt, bevor Todeshäuser wie in Egremont geschaffen wurden. Orte, zu denen unheilbar Kranke oder Lebensverdrossene sowie sieche Alte gehen konnten und wo ihnen Verständnis und Betreuung gegeben wurde. Das – und der »gute Tod«. Durch einen verständnisvollen »Führer« auf den Tod vorbereitet, dem sie zustimmten und sich durch ihren »Führer« verabreichen ließen, wonach sie in Krematorien verbrannt wurden, parfümiert mit Sandelholzaroma.

Jim Todhunter, ein »Führer« aus dem Todeshaus in Gracchus, wird ins Gebirge verbannt, ins Haus von Egremont, wobei zunächst unklar bleibt, warum das alles geschieht. Todhunter kommt in jenem Moment in der friedlichen Gemeinde Egremont an, in dem der weltberühmte Dichter Norman Harper seinen Abschied geben will, garniert mit zahlreichen Reden, und danach wird er sich, so ist es geplant, der Obhut seiner »Führerin« Alice Huron anvertrauen und aus dieser Welt scheiden.

Leider hat das Schicksal anderes für ihn vorgesehen – Jim Todhunter wird bei der Ehrung Zeuge eines unbegreiflichen Verbrechens. Ein alter Mann springt auf und erschießt den Dichter, offensichtlich ohne Motiv. Danach lässt er sich ohne Widerstand verhaften und wegführen.

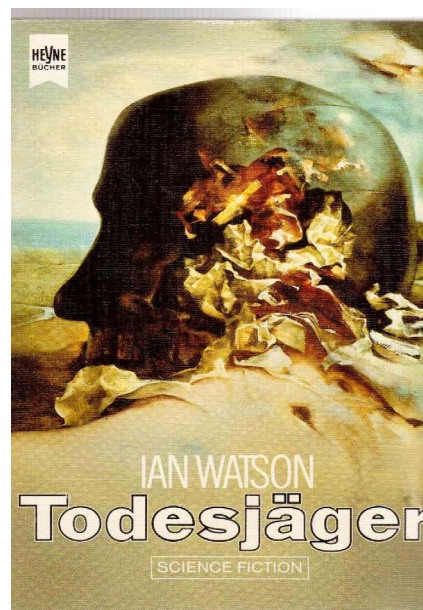
Nathan Weinberger, so der Name des Attentäters, ist ein todkranker, an Krebs leidender Insasse des Todeshauses von Egremont, und auf abenteuerliche Weise hat er offenkundig alle Bediensteten bisher über seine Wahnideen hinweggetäuscht. Jim Todhunter macht mit ihnen zwangsläufig Bekanntschaft, als man ihn beauftragt, zum »Führer« Weinbergers zu werden. Er soll den krebserkrankten Mann dazu bringen, seine Taten zu bereuen und öffentlich einzugestehen, damit er dann »in Seelenruhe« aus dem Leben scheiden kann. Zur Not könne er dafür auch sogar Weinbergers Waffe bekommen, um die Sache »zu Ende zu bringen«.

Abenteuerlich? Oh ja, aber das ist nur ein kleiner Teil des Problems.

An eine reuevolle Rückführung des Attentäters ist auch aus anderen Gründen kaum zu denken. Weinberger frönt nämlich offenkundig einer Wahnidee, für die er seine Unterkunft, insbesondere sein Bett, in ein vergittertes, mit Spiegeln umgebenes Laboratorium verwandelt hat. Der Polizeichef von Egremont hält das für eine Art von sexistischem Spielzeug, gedacht als Menagerie für einen »virtuellen Harem«. Er versteht überhaupt nichts.

Als Todhunter und Weinberger sich etwas näher kommen, erklärt der Kranke auch diese Apparatur, und die dahinterstehende Theorie klingt völlig wahnsinnig: Weinberger ist davon überzeugt, dass der Tod kein natürliches Phänomen, sondern vielmehr ein Wesen aus einer fremden Dimension ist. Wenn man es einfangen kann, und nichts Geringeres schwebt ihm vor, dann kann man den Tod entmachen, gleichsam unsterblich werden.

Dies ist eine absurde Idee in einer gänzlich säkularisierten Welt, in der man die Existenz einer Seele für unreal hält, für eine Art von Zwangsvorstellung, um die Angst vor dem Tod wirksam zu bekämpfen. Jeder andere »Führer« würde sie instinktiv vollkommen ablehnen – aber nicht Jim Todhunter, der einst als Kind erkrankte und dann kurz danach wiederbelebt wurde. Denn er hat das »strahlende Licht« des Jenseits verheißungsvoll gesehen, und als er sich auf Weinbergers »Wahnidee« einlässt, lernt er auch die Erscheinungsform



des Todes und jene Welt kennen, in der er regiert ... und das alles ist erst der Anfang.

Dieser Roman ist keine leichte Kost.

Als ich ihn mir 1997 antiquarisch kaufte, war mir das noch nicht bewusst, ich wollte einfach nur einen weiteren Watson-Roman besitzen, da ich den Autor schon damals schätzte.¹ Mit dem Lesen musste ich dann bis 2007 warten. Man braucht nur wenige Seiten, um die Zumutungen zu begreifen, die Watson insbesondere deutschen Lesern auflädt: Eine Welt, in der Euthanasie (!) konstitutiver Bestandteil der Welt ist, in der Menschen, die andere Menschen vom Leben »erlösen«, als »Führer« (!) bezeichnet werden. Direkt angeschlossene Krematorien (!) ...

Wer da als geschichtsbewußter deutscher Leser nicht automatisch gruselig an die Zeit der nationalsozialistischen Gewaltherrschaft, an Auschwitz-Birkenau und an die T4-Stelle am Berliner Tiergarten denkt, sollte diese Geschichtslücke besser rasch schließen. Dies ist allerdings, das soll ausdrücklich betont werden, KEIN Grund dafür, die Lektüre dieses Buches abzuberechen, ganz im Gegenteil. Es macht vielmehr sehr sensibel für das raffinierte, strukturierte Geflecht von Ian Watsons Werk. Er wagt sich mit voller Absicht in das Minenfeld von Sterbehilfe, Todesreflexion, Psychologie, Philosophie und Ethik hinein.

¹ Ich las von Watson bislang drei Werke: »Tschechows Reise« (Januar 1988), »Zur anderen Seite des Mondes« (März 1992) und »Die Fliegen der Erinnerung« (Januar 1994). Letztgenanntes Buch wurde im Fanzine New Worlds 25 im August 1995 und im BWA 489 im Juni 2024 rezensiert.

Wenn wir heutzutage über die Diskussionen nachdenken, die in den späten 90er Jahren und den frühen Jahren des dritten Jahrtausends nach Christi über die Hospizbewegung, Sterbehilfe, die Grenzen der medizinischen Eide und dergleichen mehr geführt wurden (sie sind noch längst nicht ausgeräumt), so erscheint uns der 1981 von Watson geschriebene Roman als ein Vorreiter dieser Diskussionen, als durchweg prophetischer Autor.

Sein Buch ist infolgedessen zwar spannungsarm, aber äußerst intensiv mit Reflexionen und philosophisch-psychologischen Gedankengängen angereichert. Und es hat mehrere doppelte Böden. Es sei nur an wenigen Beispielen deutlich gemacht. Der implizite Bezug auf die Nazis ist absolut beabsichtigt und erfüllt einen bestimmten Zweck, der aber erst sehr spät zu Tage tritt.

Dann ist es interessant, mit ein wenig Hintergrundwissen Namen in diesem Buch zu analysieren. Man nehme etwa das Haus »Gracchus«, aus dem Todhunter, die Hauptperson, gekommen ist. Das Wort geht zurück auf das Adelsgeschlecht der Gracchen in der römischen Antike, speziell auf die beiden Quästoren Tiberius Sempronius Gracchus und seinen Bruder Gaius Sempronius Gracchus. Erstgenannter trat im zweiten Jahrhundert vor Christus für eine Landreform ein und damit für energische gesellschaftliche Veränderungen. Er konnte sie aber nicht umsetzen, sondern fand einen gewaltsamen Tod. Sein Bruder trat die Nachfolge dieser Ideale an und wandte sich gleichsam ebenfalls gegen die herrschende Ordnung.

Und in der Tat: Jim Todhunter, der aus »Gracchus« kommt, bringt erhebliche Unruhe in die Gesellschaft von Egremont, untergräbt bestehende Strukturen und gefährdet ihre Stabilität. Über das Ende dieser Geschichte soll hier nichts ausgesagt werden, außer, dass sie definitiv zu überraschen versteht.

Heutzutage würde ein solcher Roman vermutlich die Lektorate der Verlage nicht mehr passieren. Denn obgleich in der Gegenwart des 21. Jahrhunderts wohl mehr Gewalt und Tod täglich stattfindet, sind doch die Fragen nach dem Tod, nach dem Jenseits und dem Umgang mit Siechen,

Todkranken und ihren Gebrechen dennoch etwas, was geflissentlich ausgeklammert und ignoriert wird. Folgerichtig ist das Werk zu provokant, zu direkt, zu »düster«, wie man gerne von unbequemen Büchern behauptet. Wie hieß es doch so passend? »Der Tod war etwas, das uns nicht betraf, nur die anderen. Wir machten sie zu Fremden, die nichts mit uns zu tun hatten. Wir verdrängten den Tod aus unserem Bewußtsein, über unsere persönliche Grenze hinaus ...«

Ich denke, dieses Buch ist in mancherlei Hinsicht philosophisch gerade heute wieder aktuell. Diese Aktualität beweist seine Qualität mehr, als es jeder reißerische Text auf dem Umschlag könnte. Wer neugierig geworden ist, sollte es sich besorgen. Man kann davon lernen.

Nachtrag vom Mai 2026: Ich musste an dieses Buch gerade jetzt denken, da Ian Watson gerade diese Welt verlassen hat und jene Gefilde bereist, über die er vor über 40 Jahren bereits geschrieben hat. Mag man das Phänomen des Todes sehen, wie man möchte, mag man an ein Nachleben nach dem Erlöschen der physischen Existenz glauben oder nicht ... ich bin immer noch der Ansicht, dass der obige Roman zentrale Nerven der menschlichen Existenz trifft. Weil, auch neunzehn Jahre, nachdem ich ihn gelesen und rezensiert habe, die zentralen Punkte immer noch zutreffen:

Der Tod ist nach wie vor ein Tabuthema für weite Kreise der Bevölkerung. Es gibt nach wie vor Ärzte, die der absurden Auffassung sind, der Tod sei eine »Krankheit«, die man irgendwie mit medizinischem Fortschritt »überwinden« bzw. »besiegen« könne.

Ich halte das für einen fundamentalen Irrtum. Der Tod gehört zum Leben essenziell dazu, und der Satz, dass alles, was geboren wird, notwendig sterben wird, weil das nun einmal der Lauf der Dinge ist, ist meines Erachtens nicht wegzudiskutieren. Alle Versuche, auch literarischer Natur wie in dem obigen Fall, das Phänomen auf phantastische Weise rationalisieren oder ausmanövrieren zu wollen, führen letzten Endes zu Ergebnissen, die man als ernüchternd verstehen sollte.

Das Erzählen über das Mysterium des Todes und das, was – wahrscheinlich – danach kommt, bleibt notwendig eine Spekulation, weil sich dies alles diesseits der ultimativen Grenze abspielt. Die andere Seite bleibt eine Black Box. Aber wer sich diesem Thema gern mal jenseits dogmatischer Denkverbote annähern möchte, ist mit diesem Roman auf einer sehr guten Fährte. Und das weiß vermutlich inzwischen niemand besser als Ian Watson selbst, der uns einen entscheidenden Schritt voraus ist.

Irgendwann werden wir ihn unvermeidlich einholen. ■

© 2007 / 2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, 19. Mai 2007
Nachbearbeitet am 12. Mai 2026

James Blaylock

Die letzte Münze

Heyne 4823, 1991, 432 Seiten,
ISBN 3-453-05033-4.

OT: The last coin

von Uwe Lammers

Als Judas Ischariot an Jesus von Nazareth für 30 Silberlinge zum Verräter wurde, hatte er noch keine Ahnung, was er damit anrichtete. Zweitausend Jahre und unzählige Selbstmordversuche später, die sämtlich scheiterten, war er klüger. Die dreißig Zaubermünzen waren zum einen unzerstörbar und zum anderen verflucht. Wer immer mit diesen Münzen in Berührung kam, wurde verändert. Je nach Anzahl der Münzen unterschiedlich schwer. Allerdings immer negativ. Die Münzen verheißen in ihrer Gesamtheit ewiges Leben und Allmacht, aber auch unvorstellbares Grauen, weswegen Ischariot und seine Münz-Legionen von Wächtern stets dafür sorgten, dass sie nie wieder gesammelt werden konnten.

Doch seit einigen Jahrhunderten ist ein Mann mit penetranter Aufdringlichkeit auf der Suche nach ihnen. Wo immer er neue Münzen findet, regnet es tote Vögel, fallen Frösche vom Himmel, fließen Flüsse rückwärts, treten Erdbeben und ähnliches auf. Und je mehr Münzen er hat, desto stärker werden die Phänomene.

Gegen Ende des 20. Jahrhunderts jagt Mr. Pennyman an der amerikanischen Küste, in dem harmlosen Örtchen Seal Beach, den letzten vier Münzen hinterher. Hier erwächst ihm ein Widersacher, der zunächst gar nicht als solcher erscheint, sondern als ziemlich dilettantischer Chaot – Andrew VanBergen, der mit seiner Frau Rose und seinem Freund Beams Pickett ein Restaurant eröffnen will, zusammen mit der Hilfe seiner alten Tante Naomi, die einen eigentümlichen Silberlöffel mit runder, beidseitiger Gravur besitzt. Ihr Untermieter ist ein gewisser Mr. Pennyman, den Andrew auf den Tod nicht ausstehen kann. Er hat einen guten Riecher für undurchsichtige Leute, und Beams Pickett hat eine Wahnvorstellung von Weltverschwörungen, die sich zufällig in diesem Roman mal bewahrheiten.

Als Pennyman seine vornehme Maske schließlich fallen lässt und mit brachialer Gewalt vorgeht, beginnt sozusagen der Endkampf, in dem Andrew und seine gesamte Bekanntschaft sowie Kröten, Opossums, Katzen und Papageien gegen die Inkarnation des Bösen vorgehen. Wie es ausgeht, sei hier aber nicht vorweggenommen ...

Wenn man davon absieht, dass der Klappentext dieses Buches mal wieder sehr an der Wirklichkeit des Romans vorbeigeht, wenn man weiterhin in Betracht zieht, dass die Zitate von Kritikern meines Erachtens völlig deplatziert sind (sie müssen ein anderes Buch gemeint haben!) und wenn man weiß, dass das Titelbild mit dem Inhalt in absolut keiner Verbindung steht, dann ist man als Leser wahrscheinlich weniger enttäuscht. Mich erinnerte der Roman von seiner dramaturgischen Gliederung an »Brennen muss Salem« von Stephen King. Bloß fand ich es hier noch extremer. Der Roman ist etwa 330 Seiten lang völlig langweilig, und erst in den letzten paar Kapiteln beginnt sich das Geschehen zu überschlagen. Da dreht Blaylock dann aber auch wirklich durch.

Katzenlegionen, Silber suchende Schildkrötenschwadronen, Schatzsucher, aufgeblasene Helium-Kochmützen, die durch Küchen fliegen, beinahe explodierende Suppen, Filme zerreißen Opossums, wild gewordene Wale und was nicht noch alles aufgeboten wird, das alles ist dann

wirklich gut und raffiniert gemacht. Die vorher zu lesenden dreihundert Seiten hätte Blaylock meiner Meinung nach allerdings wirklich entschieden kurzweiliger gestalten können.

Wer abgedrehte Typen mag oder Blaylock-Fan ist, sollte sich das Buch zulegen. Von der Umsetzung her ist es meiner Ansicht nach sonst eher nicht zu empfehlen. Da gibt es sicher Besseres. ■

© 1994 / 2026 by Uwe Lammers
Gifhorn, den 13. August 1994
Braunschweig, den 12. März 2026

Philip José Farmer
Das magische Labyrinth

Heyne 3836, 1988, 464 Seiten,
ISBN 3-453-30739-9
OT: The magic labyrinth

von Uwe Lammers

Die Selbstauflösung der Flusswelt, auf der die geheimnisumwitterten »Ethiker« alle gestorbenen Menschen aller Epochen wiederbelebt und mit 25 Jahre jungen, nicht alternden Körpern versehen haben, geht weiter.

Nachdem bereits vor gut 30 Jahren die Wiedererweckungen Umgekommenen auf der Flusswelt aufgehört haben, versagt nun auf einer Flusseite die Ernährungsmaschinerie der Gralssteine vollständig. Die eine Hälfte der gut 36 Milliarden Menschen leidet Hunger und überfällt die andere Hälfte. Ein unbeschreibliches Massaker nimmt seinen Anfang.

Mitten in diesem Chaos sind zwei stählerne Flussschiffe unterwegs flussaufwärts: Die REX GRANDISSIMUS unter dem Kommando des größtenwahnsinnigen Königs John Lackland von England einerseits, die MARK TWAIN unter dem Kommando von Samuel Longhorne Clemens andererseits, dem amerikanischen Schriftsteller und im Grunde seines Herzens Pazifisten, der aber einen verzehrenden Hass auf seinen verräterischen Mitregenten des Landes Parolando und Dieb seines ersten Schiffes entwickelt hat.

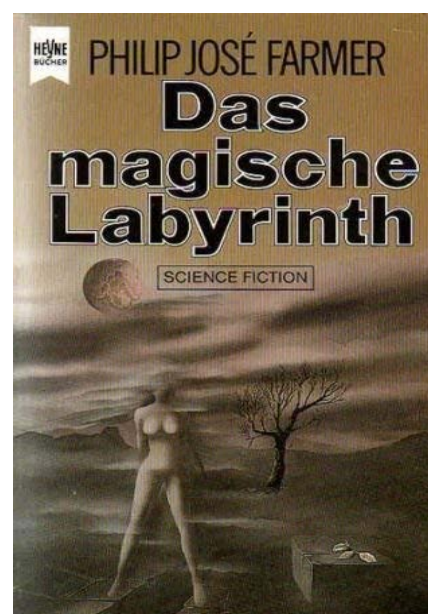
Sie erreichen schließlich nach einer Reihe von Abenteuern und Vorab-Scharmützeln, denen unter anderem Clemens'

gewaltiges Luftschiff PARSEVAL zum Opfer fällt – nur Cyrano de Bergerac überlebt den Absturz –, das Land Virolando.

Dieses Land, jener Ort nahe am Polargebiet, wo die riesenhaften Titanthropen leben, ist der Hauptsitz der von den Ethikern geschaffenen »Kirche der Zweiten Chance«. Hier ist einst ein Ethiker (kein Geringerer als »X« oder der »geheimnisvolle Fremde«, wie er später zugibt), dem Kirchengründer La Viro gegenübergetreten und hat ihm Informationen über die Entstehung der Flusswelt zukommen lassen. Inzwischen leben unzählige Millionen Menschen in diesem absolut pazifistischen Paradies, und einer von ihnen ist der geläuterte Hermann Göring, Bischof der Kirche, der sich nun Frato Fenikso (Esperanto für »Phönix«) nennt.

In Virolando kommt es zur gewaltigsten Schlacht der Flusswelt, zwischen den Luftschiffen und den waffenstarrenden Festungen REX und MARK TWAIN. Dabei befinden sich aber die Rekruten von »X« unter den Besatzungen BEIDER Schiffe, ohne das zu ahnen. Ebenfalls an Bord sind zahlreiche Agenten der Ethiker, deren Kontakt mit der Ethiker-Zentrale, dem geheimnisumwitterten Polarturm, abgerissen ist – und »X« selbst auch, inkognito natürlich.

Die Auseinandersetzung ist extrem blutig, äschert halb Virolando ein und versenkt beide Schiffe, wobei nahezu alle Besatzungsmitglieder den Tod finden. Erst die



Überlebenden bekommen heraus, dass sich »X« Rekruten auf beiden Schiffen befanden. Sie finden sich zusammen und setzen den Weg zu den Quellen des Flusses fort.

Unter der Führung Richard Francis Burtons erreichen sie nach zahlreichen Hindernissen den Polarturm, in dem Burton »X« entlarven will, der sich aus unerklärlichen Gründen immer noch nicht zu erkennen gegeben hat. Doch »X« flüchtet ins Innere des gigantischen, 17 Kilometer durchmessenden Turmes.

Bei der Verfolgungsjagd stoßen Burtons Mitstreiter auf grausige Hinweise auf ein beispielloses Verbrechen: der Turm ist angefüllt mit menschlichen Skeletten. Alle Personen müssen hier blitzartig gestorben sein, und Burtons Mitstreiter vermuten mit Recht, dass »X« dafür verantwortlich sein muss.

Als sie ihn schließlich stellen, begreifen sie auch, weshalb er das tat. Doch sie erkennen dabei auch, dass, wenn nicht ein Wunder eintritt, der Plan von »X« zum Scheitern verurteilt und damit ebenso die Menschheit zum Untergang verdammt sein wird ...

Mit dem vierten Band des Flusswelt-Zyklus (ursprünglich als Abschlussband angekündigt), dessen Inhalt eigentlich schon Bestandteil des letzten Romans, »Das dunkle Muster«, sein sollte, was aber den möglichen Umfang deutlich gesprengt hätte, werden eine Menge offene Fragen von Farmer gelöst, allerdings bei weitem nicht alle.

Es kommt beispielsweise heraus, wie die Seelenerweckung funktioniert, ebenso, wie viel von dem, was »X« La Viro einst sagte, der Wahrheit entspricht. Es wird außerdem klar, wer Monat Grrautut war und welche Rolle er spielte. Auch, warum er verschwand und wer dafür verantwortlich zeichnet. Ebenso erfährt der Leser, in welchem Jahr dies alles schließlich spielt und was sich im Turm der Ethiker für schreckliche Dramen abgespielt haben. Auch das Schicksal des Japaners Piscator wird geklärt, der als einziges Mitglied der PARSEVAL-Besatzung in Band 3 den Turm betreten konnte, aber nicht zurückkehrte.

Doch was schließlich zum Aussterben der menschlichen Rasse führte (Monats Erzählung aus Band 1 scheint absolut nicht zu stimmen), ob und inwieweit man »X« noch vertrauen kann, was schließlich

mit der Flusswelt letztlich noch geschehen wird oder warum Hermann Göring in Band 1 immer so dicht bei Richard Burton neu erwachte (einen Zufall kann man da mit Sicherheit ausschließen) ... all das bleibt im diffusen Dunst der Ungewissheit verborgen. Wie leider so vieles andere auch.

In dem Moment, in dem Farmer die Handlung in den »dunklen Turm« der Ethiker verlagert, wird die Geschichte auf beunruhigende Weise blutleer und abstrakt. Die Dialoge, die geführt werden, sind an Künstlichkeit und Abgehobenheit kaum mehr zu überbieten. Die Selbstverständlichkeit, mit der selbst Leute wie der aus dem 12. (!) Jahrhundert stammende Maure Nur ed-Din el Musafir die Hypertechnik der Ethiker hinnimmt, erscheint dem Leser in keiner Weise mehr glaubhaft. So fängt sich Farmer leider in der Technologiefalle.

Andere verwirrende Fehler kommen hinzu: Die schiere Länge des gigantischen Flusses der Flusswelt beispielsweise oszilliert in den letzten beiden Bänden beständig zwischen 10 Millionen Meilen (ca. 17 Millionen km) und 26 Millionen Kilometern (was dann doch wohl ein kleiner Unterschied ist, wie ich finde). Möglicherweise handelt es sich dabei einfach um einen Übersetzungsfehler, dem schieren Textvolumen geschuldet. Das halte ich durchaus für möglich. Des Weiteren wird der Polarsee mal als 50 Kilometer durchmessend beschrieben (Bd. 4), dann wieder als 100 Kilometer durchmessend (Bd. 3), als würde er sich periodisch enorm vergrößern – dagegen spricht die schiere statische Struktur der Flusswelt. Letztere Angabe halte ich für realistischer. Dieser Wert korreliert auch mit der schieren Größe des Turmes weit besser.

Das alles stört doch etwas den Lesefluss. Zahlreiche Schreibfehler in den Bänden 3 und 4 tragen das ihre dazu bei. Nur der drollige Humor des drei Meter großen, lispelnden Titanthropen Joe Miller hilft dem Leser, über diese Unvollkommenheiten hinwegzusehen.

Und schließlich, als wäre ihm klar gewesen, dass es noch mehr zu berichten gibt, um die Leser zufrieden zu stellen, lässt sich Farmer noch ein Schlupfloch offen, um einen fünften Band zu schreiben: »Die Götter der Flusswelt«.

Ihn gilt es nächstens noch näher zu betrachten. ■

© 1998 / 2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 7. August 1998
Leicht bearbeitet für AN
Braunschweig, den 25. Mai 2026

Philip José Farmer
Die Götter der Flusswelt
Heyne 4256, 1986, 400 Seiten
ISBN 3-453-31237-6
OT: Gods of Riverworld

von Uwe Lammers

Der Kampf um die Macht ist vorbei.

Richard Francis Burton und seine Gefährten, unter ihnen Nur-ed Din el-Musafir, Alice Liddell Hargreaves und ein SF-Schriftsteller namens Peter Jairus Frigate, haben es zusammen mit dem letzten noch lebenden Ethiker namens Loga geschafft, den mysteriösen Polturm der Flusswelt der Zeit zu erreichen, von dem diese gesamte künstlich gestaltete Welt gelenkt, geleitet und observiert wird. Selbst die letzte Blockade, die den Proteincomputer beinahe hätte kollabieren lassen, konnten sie umschiffen und sind nun kraft der außerirdischen Technik quasi Götter.

Sie haben es in der Hand, die Flusswelt zu regieren. Sie können wiederbeleben, wen sie wollen. Sie können Erinnerungen manipulieren, die ganzen Leben ihrer Zeitgenossen voyeuristisch nach erregenden oder erniedrigenden Situationen durchsuchen. Und sie können entscheiden, ob jemand bis zum Grundbestandteil seines Wathans, seiner »Seele«, zerstört werden soll oder nicht. Im Prinzip sind sie also allmächtig. Aber tief drinnen sind sie zugleich Menschen geblieben, fehlbar, problemzerrüttet, von wankelmütigen Leidenschaften getrieben.

Einige Wochen nach dem Überwinden der letzten Probleme werden Burton und seine Begleiter plötzlich Zeuge, wie Loga, der Ethiker, ermordet wird. Der Mörder ist nicht zu erkennen, denn er bedient sich der Supertechnik des Turmes, und niemand ist unverdächtig. Der gewaltige Turm der Ethiker, gelenkt von einem seinerseits äußerst manipulierbaren Eiweiß-

computer in den Grundfesten des Turmes, ist ein Labyrinth, in dem sich Tausende von Menschen verbergen könnten.

Sind die Gefährten allein im Turm? Hat einer von ihnen womöglich Loga umgebracht? Wenn ja, wie? Wenn nein – wer dann? Und wie kann man ein solches Wesen, das den Computer zu Überwachungszwecken gegen sie verwendet, bekämpfen?

Burton und seine Gefährten schaffen das. Doch dann beginnen die Probleme erst richtig. Einige Kämpfer beleben alte Gefährten wieder. Frauen, Konkubinen und große Vorbilder. Diese beleben ihrerseits Leute wieder. Und binnen aller kürzester Zeit zeigt sich, dass diese Neu-belebten schrullige Scherze lieben (einer erweckt beispielsweise den realen Jack the Ripper und seine Opfer wieder!). Die Kontrolle, die die menschlichen »Götter« der Flusswelt haben, entgleitet ihnen völlig. Und als sie schließlich eine große Party feiern, stellt sich noch etwas weitaus Entsetzlicheres heraus: Sie haben in ihrem Unwissen einen mörderischen Psychopathen wiederbelebt, dessen Ziel es zu sein scheint, alle von ihnen mit unerbittlicher Konsequenz umzubringen. Ein gnadenloser Kampf beginnt!

Der Abschlussroman des Flusswelt-Zyklus hat eine Menge Schwächen. Die erste, aber nicht unbedingt gravierende, ist der Wechsel des Übersetzers von Ronald M. Hahn zu Uwe Anton. Die Übersetzung ver-

liert dadurch m. E. an Dichte (dies ist mein subjektiver Eindruck, der auch falsch sein kann), die Übersetzer-Kontinuität wird gestört. Dasselbe gilt für den zeitlichen Abstand. Der Roman wurde drei Jahre nach dem letzten Teil publiziert. Auch das ist nicht das entscheidende Manko.

Während die ersten vier Romane am relativ homogenen (fast schon langweilig zu nennenden) Flussufer spielten, verteilt über mehr als 60 Handlungsjahre, wird nun die Geschichte in den zwar großen, aber dennoch arg verengenden Polarturm verlegt, den die Protagonisten während des gesamten Romans nicht ein einziges Mal verlassen. Damit entsteht ein bühnenartiger Kammerspiel-Effekt, der dem Werk meiner Ansicht nach viel an Reiz geraubt hat.

Während bislang Unmengen von Protagonisten, zuweilen historischen Persönlichkeiten, die Seiten bevölkerten und zuweilen witzige oder absurde Dialoge ausfochten, ist es nun so, dass nur ein winziger Protagonistenkern sich in nahezu identischen Räumen verläuft und sich zum Teil psychotisch gegenseitig belauert.

Zweifelsohne hat dieser Roman psychologische Qualitäten. Und ebenso besitzt er einen gewissen Charme, was einige philosophisch-ethische Fragen angeht, die in ihm angerissen werden (etwa über die Grenzen gottgleicher Machtausübung). Sonst aber wird er durchzogen von all den Problemen und Schwächen, die Farmer im gesamten Zyklus verfolgten: relativ monotones Gleichmaß der Umgebung, Stereotypie der Konflikte, manchmal endlose Debatten über recht abgehobene theoretische Probleme und ein fast schon verbissenes Beharren auf einigen wenigen zentralen Personen. Außerdem fehlt ihm, meiner Ansicht nach, in der ersten Hälfte (rund 200 Seiten!) das Konzept für den Roman. Es geht um die Ermordung Logas und die Möglichkeit, den Mörder zu stellen. Das gelingt zwar, aber ohne dass die Fragen, die damit verknüpft sind, gelöst würden.

Dann wird allmählich der Bezug zum Titel sichtbar, die einzelnen Protagonisten kreieren ihre »göttliche« Wunschwelt und verlieren sich in exzessivem Taumel. Und später schlägt die Situation (wie in früheren Romanen des Zyklus auch) in blutiges, actiongeladenes (und weitgehend sinn-

loses) Massaker um. Wenn manche Leser schon früher meinten, Farmer habe Seiten schinden müssen, um das Soll zu erfüllen – HIER kann man das voll und ganz glauben. Der Roman hätte gut und gerne 150-200 Seiten weniger haben können, wäre dichter und packender gewesen. So setzt wirklich über Dutzende von Seiten, insbesondere in der ersten Hälfte, langes und großes Gähnen ein.

Ein trauriger Abschluss für eine Serie, die mit so bemerkenswerten Ideen angetreten ist. Schade, dass er sich letztlich in solche Banalitäten verstrickte und darin stecken blieb. Der Roman ist nur mit Abstrichen empfehlenswert. Fans von Farmer und der Flusswelt-Serie könnten ihn zur Pflichtlektüre machen, allen anderen sei er jedoch nicht dringlich ans Herz gelegt. ■

© 1998 / 2026 by Uwe Lammers
Leicht bearbeitet für AN
Braunschweig, den 25. Mai 2026

William Gibson
Die Neuromancer Trilogie
Klett-Cotta, 1987
OT: Neuromancer Trilogie, 1984

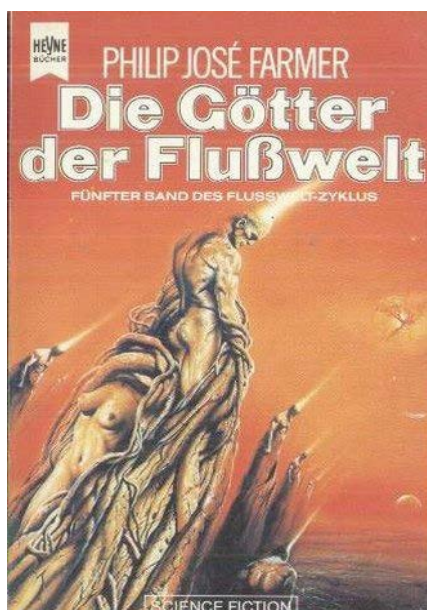
von Mike Gorden

Ich bewerte eine Farbschnitt-Auflage von 2021 aus dem Tropen Verlag der J. G. Cotta'schen Buchhandlung Nachfolger GmbH (fünfte Auflage von 2024), bestehend aus den Einzelbänden:

- Neuromancer, 368 Seiten
ISBN 978-3-608-50488-0
- Count Zero, 352 Seiten
ISBN 978-3-508-50487-3
- Mona Lisa Overdrive, 352 Seiten
ISBN 978-3-608-50486-6

basierend auf der neuen Übersetzung von Reinhard Heinz und Peter Robert aus dem Jahre 2000.

Die Reihe wurde mit Preisen überhäuft, ist ein absoluter Klassiker und hat das Erscheinungsbild der heutigen Science Fiction maßgeblich beeinflusst. So viel kann ich sagen, ohne meiner Bewertung vorzugreifen. Sie eröffnete ein völlig neues Untergenre der Science Fiction: den Cyberpunk. Werke wie die »Matrix« Filme hätte es ohne Gibson Werk nie gegeben.



Die Handlung der Bücher spielt in einer dystopischen Zukunft, die meiner Meinung nach unserer aktuellen Situation in zu vielen Punkten erschreckend ähnelt. Wörter wie Matrix, Künstliche Intelligenz und Cyberspace hat die heutige Welt aus den Romanen übernommen; andere klingen im heutigen Kontext putzig, wie beispielsweise Konsolen-Cowboy (Hacker), Troden (Elektroden), Eis (Firewall) und Einstecken (online gehen). Ich gehe davon aus, dass es sich mit dem englischen Original ähnlich verhält.

Auch den Miniaturisierungsgrad heutiger Hardware konnte man sich in den Achtzigern noch nicht vorstellen, obwohl das Moore'sche Gesetz schon älter ist. So wirken manche Beschreibungen technischer Geräte heute klobig. Auf der anderen Seite würden für eine KI, wie der Autor sie sich im Verlauf der Trilogie entwickeln lässt, vermutlich nicht einmal die gigantischen Serverparks der heutigen Zeit genügen.

Die Bücher

Die drei Taschenbücher im Softcover sind hübsch bunt, auch wenn der Farbschnitt eigentlich ein Schwarz-Weiß-Schnitt ist. Sie liegen gut in der Hand – wer im Bett liest, wird seine Freude an den Bändchen haben.

Ich will nicht auf die Geschehnisse in den Einzelbänden eingehen, nur so viel: Sie sind jeder für sich lesbar, bilden aber in

ihrer Gesamtheit einen Handlungsbogen, der – getragen von gemeinsamen (mehr oder weniger) menschlichen Figuren – den Werdegang einer künstlichen Intelligenz zu etwas Eigenständigem aufzeigt, etwas, das größer ist als die Summe seiner Teile, und das seine eigenen Ziele verfolgt. Ziele, die mit ihren Schöpfern nur noch am Rande etwas zu tun haben, wie sich ganz am Ende herausstellt.

Die Handlung finde ich durchweg spannend. Allerdings ist sie aufgrund einer Fülle von – vorwiegend atmosphärischen – Beschreibungen schwer rezipierbar. Dies zeigt sich unter anderem in den sehr gemischten Bewertungen, die die Neuauflage der Trilogie in den letzten Jahren erhalten hat. Ich persönlich hätte auch nicht unbedingt wissen müssen, welche Kleidung welche Person zu welchem Zeitpunkt genau trägt. Dies täuscht eine emotionale Nähe zu den handelnden Figuren vor, die zu keinem Zeitpunkt vorhanden ist. Personen, die mehr und dichtere Handlung nach heutigen Strickmustern erwartet haben, schreckt es anscheinend ab, dass man Hard Science Fiction früher anders geschrieben hat. Auch die vielen Handlungsebenen in den kurzen Kapiteln könnten ein Grund sein, wie ich auch bei der Bewertung meiner eigenen Bücher gelegentlich erfahren musste.

Die gelegentlichen Beschreibungen sexueller Handlungen lesen sich wie eine

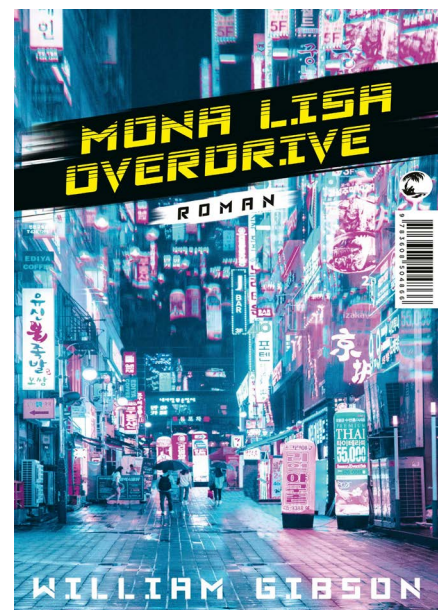
technische Anleitung von Oswalt Kolle und wirken heutzutage nicht im mindesten mehr erotisch. Da wäre weniger mehr gewesen.

Die Beschreibungen des Sprawl, einer zersiedelten Region in der Zukunft der nordamerikanischen Ostküste, etwa zwischen Boston und Atlanta, muten unangenehm vertraut an. Diese drogenverseuchte, müllübersäte Großstadtlandschaft voller Leuchtreklamen und dunkler Sackgassen findet sich heute ebenso in vielen größeren Metropolen wie auch gefühlt als Kulisse jeder zweiten Netflix-Serie.

Apropos; Drogen werden in der Geschichte regelmäßig und in Mengen konsumiert, dass ich mich gewundert habe, dass die Figuren handlungsfähig bleiben. Die ausufernd beschriebenen Halluzinationen treiben aber sogar gelegentlich den Plot voran.

Auch die mit einem Aufzug erreichbare, gigantische Orbitalstation Freeside, in der sich ein Teil der Handlung abspielt, wirkt auf mich gespenstisch. Die Gestalter der MassEffect Trilogie haben sich von ihrer Gestaltung anregen lassen, als sie die Raumstation Citadel entwarfen. Wenn du erleben willst, wie es auf Freeside ausgesehen haben könnte, musst du im Videospiel durch die Bezirke der Citadel wandern.

Ungewollt komisch wirken dagegen die immer wieder aufpoppenden bekannten Markennamen, die Vertrautheit in einer



Welt marktbeherrschender Unternehmen simulieren wollen. Dies klappt bereits heute nur noch mäßig gut. Wenn die jeweilige Firma aber zwischenzeitlich unter die Räder gekommen ist, hallt es in der Handlung nur noch hohl wider.

Wer die raue Wirklichkeit im Sprawl nicht erträgt, flüchtet sich entweder in Drogen oder in den Cyberspace. Nach heutigem Verständnis handelt es sich dabei um eine programmierte Umgebung à la Second Life, in der die größeren und kleineren Unternehmen des Netzes mehr oder weniger anschaulich dargestellt werden, und in der man in Form von Avataren herumwandern kann.

Der Zugang erfolgt über ein neurales Interface, das den meisten Menschen inklusive einer trackbaren Registriernummer bereits frühzeitig implantiert worden ist. Durch die starke Rückkopplung schlüpfen die Figuren gewissermaßen in ihre Avatare und erleben Geräusche, Gerüche und Berührungen, als wären sie dort.

Heikel ist, dass dieses starke Neurofeedback Personen auch im Cyberspace angreifbar macht und bis zu Nahtoderfahrungen (Flatlines) und Todesfällen im wirklichen Leben führen kann. Eine Existenz als Konsolen-Cowboy hat also durchaus seine Risiken.

Einige Personen geben dafür sogar ihre Körper auf, um ganz im Cyberspace leben zu können. Der Autor scheint solch einen Transfer für möglich zu halten ...

Hier treiben sich auch die Künstlichen Intelligenzen herum, die im Verlauf der Erzählung komplexer werden und beginnen, ein Eigenleben zu führen. Handelt es sich dabei im ersten Band noch um dezidierte Programme namens Neuromancer und Wintermute, so treten sie im dritten Band nur noch als voodoogottähnliche Visionen in Erscheinung, die das gesamte Kontinuum der Matrix beherrschen.

Bewertung

Die Trilogie besticht durch ihre dichte, dystopische Atmosphäre. Gibson hält uns hier den Spiegel vor, in welche Richtung es für die Menschheit gehen könnte, wenn weiterhin Megakonzerne und deren Lobbyisten die weltweite Tagespolitik in ihrem Sinne steuern. In Teilen sind seine

Prophezeiungen bereits zu brutaler Wirklichkeit erstarrt.

Der Cyberspace in der Form, wie er in den Büchern beschrieben wird, existiert in unserer heutigen Welt bereits seit vielen Jahren. Glücklicherweise sind die neuronalen Interfaces (noch) nicht entwickelt worden, sonst würde unsere Welt bald von einer neuen Form von Zombies bevölkert werden, sagt meine innere Cassandra. Auch bei diesem Werk enthalte ich mich einer Sternebewertung. Das Herunterbrechen auf ein derart grobes Maß würde der historischen Bedeutung des Zyklus' nicht gerecht werden. ■

Isaac Asimov

Lunatico oder Die nächste Welt

Heyne, 1972, 318 Seiten

ISBN 3-453-00465-5

OTL: The Gods Themselves

von Mike Gorden

*Der Menschheit gewidmet
und der Hoffnung,
daß der Kampf gegen die Dummheit
eines Tages schließlich doch noch
gewonnen wird.*

Über fünfzig Jahre nach der Veröffentlichung dieses einleitenden Aphorismus' hat sich an der Grundmisere der Menschheit nichts geändert. Im Gegenteil feiern Desinformation und Populismus fröhliche Urständ und die Hoffnung des Autors ist heute unrealistischer denn je.

Aber ich schweife ab.

Nach vierzig Jahren habe ich diesen Klassiker der Science Fiction wieder einmal in die Hand genommen. Als Jugendlicher erschien mir dieser Text nämlich recht trocken und ich brauchte lange, um damit warm zu werden.

Aber so schrieb man damals. Manche Dialoge erscheinen hölzern und doch ... funktelt dahinter immer ein brillanter Geist! Das Multiversumsmodell, das diesem Buch zugrunde liegt, erscheint mir auch heute noch plausibel.

Nahe bei seinen Figuren ist der Schriftsteller dennoch nicht. Sie führen seitenlange Dialoge die primär dem Informationsaustausch dienen, nicht dem

Zwischenmenschlichen. Die Kulmination einer über hundert Seiten vorbereiteten romantischen Szene zwischen zwei Hauptpersonen liest sich bei Asimov so:

» ... Ich mag dich.«

Denison nickte und schwieg.

»Und Liebe ist mehr als nur Sex«, fuhr Selene fast ärgerlich fort.

»Das stimmt. Zumindest liebe ich dich auch ohne Sex.«

»Und da wir gerade davon sprechen, Ben: Sex ist nicht nur Akrobatik.«

»Stimmt auch.« Denison nickte wiederum.

»Und außerdem ... O verdammt, du könntest es doch zu lernen versuchen.«

»Wenn du es mir beibringst ...«

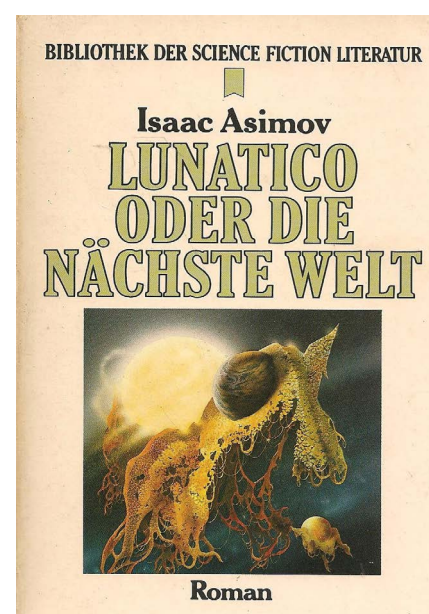
Zögernd neigte er sich zu ihr. Sie wich nicht zurück.

Da zögerte er nicht länger.

Das englische Original habe ich nie gelesen; vielleicht war der Übersetzer etwas prüde. Wer sich aber mit diesem spröden Charme arrangiert, wird mit einer ausgeklügelten Geschichte über einen Erstkontakt der besonderen Art belohnt: Leben die Spezies, die hier aufeinander treffen, doch nicht nur auf verschiedenen Planeten, sondern gleich in verschiedenen Universen!

Erster Teil

Das Buch ist in drei Teile gegliedert. »Terra« beschreibt zunächst die Leiden eines



mittelmäßigen Wissenschaftlers namens Frederick Hallam, dem eine Probe Plutonium 186 zugespielt wird, ein Isotop, das in unserem Universum physikalisch unmöglich existieren kann. Dennoch ist es anfangs stabil, bis es nach einiger Zeit eine exponentiell zunehmende Radioaktivität zeigt.

Die Erkenntnis, dass dieses Element aus einem Paralleluniversum mit anderen Naturgesetzen stammen muss, wächst nicht auf Hallams Mist. Dennoch schafft er es, sie für sich zu reklamieren. Auf der ganzen Welt werden nämlich mittlerweile Proben des in unserem Universum stabilen Isotops Wolfram 186 immer wieder ebenomysteriös wie reproduzierbar gegen Plutonium 186 getauscht.

Im Laufe einiger Jahre gelingt es, dieses eigentlich unmögliche Element als quasi unerschöpfliche Energiequelle zu nutzen. Bei seinem radioaktiven Zerfall werden gewaltige Energiemengen frei und als Endprodukt entsteht wieder Wolfram 186.

Im Paralleluniversum muss im Übrigen der umgekehrte Vorgang – ebenfalls unter Energiegewinn – ablaufen.

Dieses scheinbare Perpetuum Mobile speist sich aus dem Fluss von Elektronen vom der einen in die andere Dimension, was zu dem wenig anschaulichen Begriff der Elektronenpumpe führt.

Gleichzeitig sickern aber durch diesen kontinuierlichen Transfer auch die Natur-

gesetze der jeweils anderen Seite hindurch. Das hat Konsequenzen für beide Welten.

Botschaften, die nach einiger Zeit mit den Sendungen von Plutonium 186 ein treffen, und vor der Gefahr warnen, die sie mit diesem interdimensionalen Tauschgeschäft heraufbeschwören, ignoriert Hallam. Der Wissenschaftler wird weltberühmt und erlangt den Nobelpreis; Kritiker, die auf die Risiken der Elektronenpumpe hinweisen, macht er mundtot.

Mir hat sich beim Lesen die Frage gestellt, ob ein zwanzigfacher Betazerfall wirklich die wahrscheinlichste Variante für die Stabilisierung eines solchen Atomkerns wäre, oder ob solch ein instabiles Gebilde nicht einfach auseinanderfliegt. Damit hätte die Geschichte aber ein schnelles und explosives Ende gefunden.

Zweiter Teil

Im zweiten Teil »Para« lernen wir das Gegenuniversum kennen. Hier bilden Dua, Odeen und Tritt im Para-Universum eine Triade. Odeen ist ein Denkling, Tritt sorgt als Elterling für die Kinder und Dua ist ein Gefühlsling. Wenn die Triade miteinander verschmilzt, verlieren ihre Mitglieder danach jegliche Erinnerung an die Phase der Fusion.

Odeen, der denkende Teil der Triade, geht bei den geheimnisvollen Hartlingen in die Schule. Sie ermutigen ihn, zu lernen und die Rolle ihrer Triade zu begreifen.

Im Verlauf ihrer eigenen Reifung kommt Dua einer unglaublichen Verschwörung der Hartlinge auf die Spur. Weil ihre eigene Sonne erkalte, zapfen sie die Energie aus einem fremden Universum an. Dass ihre Aktivitäten bald zur Explosion der dortigen Sonne führen werden, nehmen sie in Kauf.

Wie der Materialtransfer in die andere Welt funktioniert, erklärt Asimov auch hier nicht. Dua nutzt den Austausch jedenfalls, um heimlich Warnungen an die andere Seite zu senden.

Als Odeen endlich begreift, welche fundamentale Rolle ihrer eigenen Triade zugeordnet ist, ist es bereits zu spät – und ihre finale Verschmelzung beginnt.

Dritter Teil

Der dritte Teil spielt auf dem Mond. Dort-

hin hat sich Ben Denison zurückgezogen, einer der Wissenschaftler, der die Warnungen aus dem Paraversum ernst genommen hat, und der daraufhin von Hallam wissenschaftlich diskreditiert wurde. Er freundet sich mit einer Mondbewohnerin, Selene Lindstrom, an. Sie ist Intuitionistin, gewissermaßen das menschliche Gegenstück zum Gefühlsling Dua auf der anderen Seite, und erspürt die von der Elektronenpumpe ausgehende Gefahr instinktiv.

Gemeinsam arbeiten sie an einer Lösung, dem Pionisator, sehen sich dabei aber mächtigen Gegenspielern ausgesetzt.

Natürlich geht am Ende alles gut aus. Der Roman ist rein auktorial erzählt, ohne große emotionale Höhen und Tiefen. Aber so schrieb man damals Hard Science Fiction. Die Spannung entwickelt sich ausschließlich aus dem wissenschaftlichen Rätsel. Die Menschen wirken manchmal wie bloße Funktionsträger, um den Plot voranzutreiben.

Besser gelungen finde ich in dieser Beziehung den Mittelteil. Gerade durch ihre Fremdartigkeit faszinieren die Wesen der Triade und besonders der weiblich gelesene Gefühlsling Dua hat mich beim Lesen in ihre Welt hineingezogen. Die Auflösung, welche biologische Rolle den Triaden am Ende zukommt, hat mich sogar kalt erwischt.

Meine Bewertung

Faszinierend bleibt die Kernidee: Wie würde eine Welt aussehen, in der die Kernkräfte nur ein wenig stärker oder ein wenig schwächer wirken? Könnte sich dort ebenfalls Leben entwickeln und wenn ja, wie würde es aussehen?

Asimov lüftet den Vorhang zwischen den Dimensionen und zeigt uns eine Welt mit unzähligen, winzigen Sonnen, die viel schneller erkalten als unsere. Der Roman hat erzählerische Längen, aber diese kurzen Momente des Erkenntnisgewinns haben mein Vorstellungsvermögen enorm angeregt. Ich habe nach dem Lesen noch lange über dieses »Was-wäre-wenn« spekuliert. Die etwas unpersönliche Schreibweise und die logischen Ungereimtheiten habe ich dafür gern in Kauf genommen.

Eine klassische Sternevergabe verbietet sich bei einem solch sperrigen, aber visionären Werk von selbst. ■



Sachbuch

Phillip P. Peterson:
**250 Science-Fiction-Filme
von 1902 bis 2016.**
**Eine Reise durch die Welt
des utopischen Films**

Books on Demand, 2017, 508 Seiten
ISBN 978-3-7460-0934-6

von Michael Baumgartner

Ein Werk eines Science-Fiction-Liebhabers, das aus Filmbesprechungen auf der Homepage von Peterson hervorgegangen ist, und von der Leserschaft mitangeregt wurde. Peterson bespricht 250 Filme durchaus ausführlich. Es zeigt sich, dass Peterson, der ja Hard Science-Fiction schreibt, bei SF-Filmen eher Wert auf die Unterhaltung legt als auf technisch-wissenschaftliche Plausibilität. Das merkt man bei Filmen wie »The Core«. Seine Auswahl ist natürlich subjektiv. Es sind keine Animations-Filme dabei, und ganz wenige, die von nicht-englischsprachigen Teams gedreht wurden. Das mag auch an der Verfügbarkeit (als DVD) und der Bekanntheit der Titel liegen. Ansonsten ist es eine bunte Mischung, was die Qualität angeht. Das ist auch gut so, die guten Filme von bekannten Regisseuren bekommen auch so genug Aufmerksamkeit. Ich halte solche wertenden Kompilationen für wertvoll, weil sie anregend sind, gerade auch wegen ihrer Subjektivität und Launigkeit. Sie bringen einen dazu, die eigenen Ansichten entgegenzusetzen. Manchmal auch, bestimmte Werke doch noch anzuschauen. Ich kenne die allermeisten der rezensierten Filme, wenngleich ich längst noch nicht alle gesehen habe.

Bei den eher komisch-heiteren Filmen ist er mit den Einordnungen nicht ganz sicher. »Space Balls« ist keine Komödie, sondern in erster Linie eine Parodie. Aber das ist eher ein allgemeines Problem der Film-Kritik.

Dankenswerterweise stehen bei jedem Film die wichtigsten Daten dabei. Wenn es bekannt ist, so steht auch das Budget bei den Filmen.

Ich habe gerne darin gelesen, und werde es auch weiterhin tun.



Filme

**Double Feature:
Astronauten**

von Michael Baumgartner

Es begab sich im Frühling des Jahres 2026, dass wieder Astronauten ins cineastische Weltall geschickt wurden. Der eine wird zwangsweise auf eine wichtige Mission geschickt. Die andere kehrt von einer wichtigen Mission zurück, und muss mit den Folgen klarkommen. Der eine findet ein großes Publikum, die andere kommt als DVD zum Publikum. Da bietet es sich doch an, beide in einem größeren Rahmen zu sehen, zumal das Interesse an der Weltraumfahrt wieder durch Artemis II angefacht wurde. Aber weswegen wird das Wagnis der Weltraumfahrt unternommen?

Der Astronaut – Project Hail Mary

OT: »Project Hail Mary«, USA, 2026, Länge: 157 Minuten, Altersfreigabe FSK 12, Regie: Phil Lord, Chris Miller, Drehbuch: Drew Goddard

Zu Beginn sieht man einen Raumfahrer desorientiert in einem Raumschiff erwachen. Er macht keinen kompetenten, spricht professionellen Eindruck. Er wird zur tragischen Figur, als er erkennt, dass seine beiden Kollegen die Tiefschlafpha-



se nicht überlebt haben. Dann setzen die Rückblenden ein.

Es ist der Lehrer Wyland Grace, der den Kindern in seiner Klasse sagt, dass das Leben auf der Erde vom Strom der Photophagen bedroht ist. Eine unbekannte Lebensform nimmt der Erde das Sonnenlicht weg. Aber nicht nur die Sonne ist infiziert, sondern auch andere Sonnen in der Umgebung, nur Tau Ceti nicht. Weswegen ein Raumschiff dorthin geschickt wird, angetrieben von der Energie der Zellen, die die Erde bedrohen. Der Lehrer unterrichtet die Expeditionscrew, bis ein schreckliches Unglück geschieht und er gewissermaßen von der Expeditionsleiterin geshanghait wird.

Wie es das Schicksal (oder der Film) will, trifft er als einziger Überlebender bei Tau Ceti einen Alien mit seinem Raumschiff, auch er ein Überlebender und auch seine Heimat im Eridanus-System ist bedroht. Sie lernen zu kommunizieren und zusammenzuarbeiten. Daraus erwächst eine ungewöhnliche Freundschaft.

Ryan Gosling und Sandra Hüller als Projekt-Leiterin ergänzen sich gut. Eine Frau mit Macht und Verantwortung, die nur beim Karaoke ihre emotionale Seite zeigt, Gosling als Mensch, der gerne redet, aber irgendwie verloren wirkt und sich in seiner Rolle nicht wohl fühlt.

Es gibt Spannung, Gefühle, fast an der Grenze zum Pathetischen. Dagegen haben die Macher den Humor gesetzt.

Das Alien und sein Raumschiff sind recht originell geworden. Das Kindliche, das man ihm verpasst hat, kann man ertragen.

Das Universum zeigt sich von Leben erfüllt, aber das kann auch zum Problem werden.

Am Ende des Films steht eine Konstellation der interstellaren Völkerverständigung. Es ist bei solchen Filmen klar, wie sie ausgehen, also dass es ein gutes Ende gibt. Es kommt eher darauf an, wie man die Story ausgestaltet, und da haben die beiden Regisseure vieles richtig gemacht, um aus »Der Astronaut« einen Erfolgsfilm zu machen. Ich heiße es prinzipiell gut, dass man zeitgenössische Romane verfilmt. Ist gut, dass ich den Roman nicht vorher gelesen habe.



Der Film kommt an, der Saal war auch in der vierten Woche recht gut gefüllt. Es waren mehr Frauen als Männer an diesem Abend im Kino, aber keine Person war jünger als 50.

Ein Wohlfühl-Film.

The Astronaut

OT: »The Astronaut«, Land: USA, 2025, Regie: Jess Varley, Drehbuch: Jess Varley, Musik: Jacques Brautbar, Kamera: David Garbett, Besetzung: Kate Mara, Laurence Fishburne, Gabriel Luna, Ivana Miličević

Astronautin Sam Walker (Kate Mara) kehrt von einer Mission zurück, vor der Landung stößt sie mit etwas zusammen, die Kapsel ist beschädigt und auch ihr Raumanzug. Schon auf der Krankenstation scheint sie zu halluzinieren. Sie sieht einen Stift schweben. Später bemerkt sie blaue Flecken an ihrem Körper, die immer größer statt kleiner werden. Sie war sechs Monate fort, und hat nun Schwierigkeiten, auch bei ihrer Familie, ihrem Mann und der Adoptivtochter wieder anzuknüpfen. Nasenbluten, Kopfschmerzen mit seltsamen Sinneswahrnehmungen. Ihre Familie kommt sie besuchen. Nichts ist mehr wie vorher, die Normalität kehrt nicht zurück. Vielmehr häufen sich beunruhigende Vorfälle. Ist ihr womöglich ein extraterrestrisches Wesen auf die Erde gefolgt? Am Beunruhigendsten sind aber die Veränderungen am

eigenen Körper. Und ihr Adoptivvater, der sie auch ins All geschickt hat, scheint mehr zu wissen, als er ihr gegenüber preisgibt.

Es ist ein bekanntes Muster, Raumfahrer kehrt zurück und findet sich nicht mehr zurecht oder ist sogar verändert. In »The Astronaut« ist der Hauptcharakter geradezu von einer Wolke aus Geheimnissen umgeben. Das Publikum weiß so gut wie nichts von der Mission, die sie erfüllt hat. Man beginnt sich eigene Gedanken zu machen. Und zu Anfang fragt man sich auch, ob die Wahrnehmungen nur subjektive Sinnestäuschungen sein können. Man wird im Unklaren gelassen. Es stellen sich Akte X-Vibes ein oder die von einem Home-Invasion-Film.

Der Film ist spannend inszeniert, die Atmosphäre des Geheimnisvollen und der Beunruhigung hält bis zum Schluss an. Die dramatische Steigerung haben die Macher gut hinbekommen. Die Konzentration auf einen Schauplatz und eine kleine Schauspielerriege, was auch dem geringen Budget geschuldet ist, wird fast schon zur Tugend. Doch irgendwann kommt die Auflösung – und mit ihr die Klischees des SF-Films. Es ist eben nicht so wie bei einem Akte X-Film, letztendlich ist es doch eher ein konventioneller Mix aus Mystery und Science-Fiction geworden. Die Story hätte mehr Fleisch benötigt. Wenngleich auch sehr unterhaltsam.

Hier wacht ein Raumfahrer im All auf, und es ist eigentlich alles klar, es geht um die Begegnung mit dem Fremden. Dort kehrt eine Raumfahrerin auf die Erde zurück, und hier wird man mit mysteriösen Geschehnissen konfrontiert. Auf der Erde hat dies immer noch einen bedrohlichen Anschein. Externalisierung auf der einen und Internalisierung des Bedrohlichen bzw. der Gefahr auf der anderen Seite. Big Budget bei »Der Astronaut« gegen Low Budget bei »The Astronaut«.

Letztendlich geht es dabei jedoch darum, das Fremde zu akzeptieren und mit ihm Frieden zu schließen. Weswegen beide Filme einen »humanistischen« Ansatz haben und auf ihre Weise auf Gewalt und Geballer verzichten können. ■

The Mandalorian and Grogu

Originaltitel: Star Wars: The Mandalorian and Grogu. Science-Fiction. USA 2026. 132 Minuten. Regie: Jon Favreau. Drehbuch: Jon Favreau, Dave Filoni. FSK 12

von Michael Schnitzenbaumer

Sieben Jahre nach »Episode 9 – Der Aufstieg Skywalkers« ist nun ein neuer Star Wars-Film in den Kinos angelaufen. Man müsste annehmen, der Hype wäre unbeschreiblich: Menschentrauben vor ausverkauften Lichtspielhäusern, unendliche Massen, zuckend in heller Vorfreude auf ein sensationelles Filmerlebnis.

Der Hype blieb jedoch aus. Als ich einen Nachbarn fragte, ob er und sein Sohn sich uns zum Film anschließen wollten, lautete seine verdutzte Gegenfrage: »Es gibt einen neuen Star Wars-Film?« Das ist symptomatisch für dieses abgestürzte Film-Franchise, das einmal eine Legende war. Viele wissen gar nicht, dass ein neuer Film läuft. Die, die es wissen, quittierten diese Neuigkeit oft mit stoischem Schulterzucken.

Viel zu sehr wurde die Marke durch schlechte Geschichten beschädigt. »Star Wars« hat Risse bekommen. Neben den Rogue One-Storys ist das Mandoverse der einzige, zumindest teilweise vom Erfolg gekrönte Geschichtenzweig. Klar, dreht man dann gerade dazu mutig einen Film. Ist ja nicht so, als gäbe es im Star Wars-Universum unzählige packende Geschichten, die auf großer Leinwand schön anzusehen gewesen wären. Visionen? Wagemut? Fehlanzeige. Stattdessen verzagt auf den gewohnten, alten Gaul setzen. Werfen wir einen Blick auf die Handlung:

Handlung

Der Alltag eines Kopfgeldjägers. Din Djarin (Pedro Pascal, Brendan Wayne – der Enkel von John Wayne) und sein kleiner grüner Kumpel Grogu suchen für die Neue Republik nach verbliebenen imperialen Warlords, denn immer noch treiben versprengte Truppen des ehemaligen Imperiums ihr Unwesen.

Eines Tages bekommt Din von Colonel Ward (Sigourney Weaver) den Auftrag, den geheimnisvollen imperialen Kriegsherrn Janu zu finden. Ward kann Din nur





eine Spur mitgeben: Er muss die Nachfolger von Jabba the Hutt, die sogenannten Zwillinge, aufsuchen, die an der Spitze des Hutten-Syndikats stehen. Die können ihm bei der Suche nach Janu helfen.

Natürlich helfen die beiden schuftigen Hutten nicht aus reiner Herzensgüte. Für die Preisgabe des Aufenthaltsorts von Janu, erwarten sie, dass Din ihnen zuerst den entführten Sohn von Jabba, Rotta the Hutt, zurückbringt. Din willigt ein. Auf dem Planeten Shakari findet er Rotta, der mit Arena-Kämpfen seine Freiheit zurückgewinnen möchte. Von einer Rückkehr zu den Zwillingen will er aber nichts wissen. Als Din Djarin trotzdem versucht, Rotta zu befreien, findet er sich bald selbst in der Arena wieder, mit ein paar der tödlichsten Kreaturen, die die Galaxis zu bieten hat ...

Die Highlights – das hat mich abgeholt.

Für mich war der Kampf in der Arena eines der Highlights des Films. Wenn Mando und Rotta gegen die unterschiedlichsten gefährlichen Kreaturen kämpfen, ist das munter anzusehen. Auch das Kreaturen-design ist fantasievoll. Hier kommt dann doch ein bisschen Star-Wars-Feeling auf.

Ebenso wie am Anfang des Films, der für mich die unterhaltsamste Szene darstellte. Hier hat Din etwas von einem James Bond der Zukunft. Mit allerlei Gimmicks ausgestattet, schießt er sich durch eine imperiale Basis auf einem Eisplaneten. Nichts und niemand kann ihn stoppen. Nicht nur Jedi/

Sith, auch Mandalorianer können Kampfmaschinen sein. So trifft Din schon bald auf eine Karawane AT-ATs, denen er sich in beeindruckenden Bildern stellt.

Nicht minder beeindruckend ist das größte Monster des Films, das die Hutten in ihren Gruben halten: die Drachenschlange. Diese aggressive Kreatur ist eigentlich in den Sümpfen von Dagobah zuhause. Hier ist sie das Haustier der Hutten (mögliche Ähnlichkeiten mit »Die Rückkehr der Jedi-Ritter« sind natürlich Zufall).

Richtig cool wäre eine Begegnung mit dem Mythosaurier gewesen, dessen Symbol – ein Schädel mit markanten, nach innen gebogenen Stoßzähnen – die Rüstungen vieler Mandalorianer ziert. Auch Boba Fett trägt dieses Symbol. Seit dem ersten kleinen, aber beeindruckenden Auftritt in »The Mandalorian«, Staffel 3, Folge 2, hoffe ich, mehr von dieser Kreatur zu sehen.

Fanservice darf natürlich nicht fehlen

Aber ansonsten kann man sich über Fanservice nicht beklagen, gerade wenn es um bekannte Figuren geht. Allen voran natürlich Zeb und Embo. Mandos Rebellen-Gefährten Zeb Orrelios kennt jeder, der sich mit der animierten Serie »Rebels« beschäftigt hat. Und der Gegenspieler von Mando, der geheimnisvolle Kopfgeldjäger Embo aus der Serie »Star Wars: The Clone Wars«, hat fast den gleichen Kultcharakter wie sein Kollege Cad Bane (der kommt allerdings nicht vor).

Meine persönliche kleine Attraktion, die ich mit offenem Mund bestaunte, war aber keine Figur, sondern ein Gefährt: der INT-4 Interceptor. Der INT-4 ist ein graues, einsitziges Kurzstrecken-Fluggerät des Imperiums. Ursprünglich wurde es 1982 von der Firma Kenner als eins der schrägen, sogenannten Mini-Rig-Fahrzeuge konzipiert. Dieses Spielzeug war ein Zubehör für Star Wars-Actionfiguren. Als Kind, hatte ich eins davon. Nun hat der INT-4 Einzug ins Kino gehalten.

Fazit

Ist der Film wirklich so schlecht, wie viele Kritiker und Fans behaupten? Nicht, wenn man mich fragt. Klar! Die dürftige Handlung wird mit überladener Action getarnt. Der Film gleicht einem durchgedrehten Jagdflugzeug, das ein Drehbuchziel nach dem anderen anpeilt, während es mit Überschallgeschwindigkeit zum Abspann feigt. Ruhige Szenen gibt es kaum, aber es gibt sie. Zum Beispiel, wenn Grogu Din Djarin gesundpflegt.

Trotzdem sollten Mando-Fans eigentlich auf ihre Kosten kommen. Allen, denen die Serie gefällt, kann ich auch den Film nahelegen. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung: Juli 2025, BWA 514 und auf <https://blog.phantasaria.de/>

phantastisch!

Das phantastisch! Magazin:
Seit 25 Jahren dein Kompass in die Welt
der Phantastik!



Jetzt abonnieren unter
www.phantastisch.net

Perry Rhodan

SOL 122

60 Seiten DIN A4, geheftet, ISSN: 1439-2453, Auflage: 1200

von Franz Hardt

Welch eine großartige Überraschung: Mit dieser SOL wird jedem PRFZ Mitglied die »phantastisch! 99« als Geschenk geschickt! Das ist die »verschollene« Nummer, die bisher nicht erhältlich war und für deren Druck die PRFZ jetzt gesorgt hat. Vielen Dank dafür!

Das Heft selbst ist ein bisschen dünner als sonst, es ist eine solide Ausgabe mit liebgewonnenen Rubriken und auch einigen Überraschungen.

Gleich am Anfang gibt es einen Leserbrief, in dem ein Leser anmerkt, dass ihm die kleine Schriftgröße der Artikel Probleme beim Lesen bereitet. Es wird von der Redaktion um Feedback gebeten, ob die Schrift zur Erhöhung der Lesefreundlichkeit vergrößert werden soll. Dadurch fiel mir auf, dass die Schriftgröße des Textes in der SOL nicht einheitlich ist. Insbesondere einige Inhaltsangaben bei den PERRY RHODAN-Romanbesprechungen sind kleiner gedruckt. Ich bin gespannt, was die Umfrage ergibt, mir persönlich erscheint die Größe ausreichend. Die »Andromeda Nachrichten« haben übrigens einen kleineren Font.

Die PERRY RHODAN-Szene freut sich über Nominierungen beim Kurd-Laßwitz-Preis, von denen es in diesem Jahr erstaunlich viele im PR-Umfeld gab. Olaf Brill und Michael Vogt (für den »kleinen Perry«), sowie Klaus Bollhöfener (für 25 Jahre »phantastisch!«) haben sogar gewonnen!

Alexandra Trinley bespricht auf neun Seiten aktuelle PERRY RHODAN-Romane, nämlich den Anfang des PEGASOS-Zyklus, immer schön getrennt zwischen Inhaltsangabe und fundierter Kritik. Ich gehöre übrigens zu den Fans von Vandemaan-Romanen, und wenn Alexandra schreibt: »Erstaunlich viele Leser akzeptieren das als philosophisch und fantasievoll«, dann

denke ich: Genau, ich auch! Ich denke sogar, dass man das Denken für einen Vandemaan-Roman nicht »rausschmeißen« muss, wie sie behauptet. Sie wirft ihm »bunt schillernden Sprachschaum meist ohne Substanz« vor. Vandemaan hat es vielleicht im Doppelband 3356/3357 an manchen Stellen etwas übertrieben, aber z.B. die Idee, Ovids Geschichte der Sybille zu benutzen, um den Sterbewunsch zu illustrieren, passte schon sehr, sehr gut. Natürlich ist der Vandemaan-Doppelband ein heftiger Kontrast zum folgenden großartig politischen Doppelband von Kai Hirdt. Der hat allerdings auch seinen »Sprachschaum«, z.B. sein pseudo-wissenschaftliches Geschwafel zu Tryortan-Schlünden. Ohnehin zeigen die aufeinander folgenden Doppelbände sehr schön die thematische und stilistische Bandbreite der Serie. Ich denke übrigens, dass das Beiwerk der Romane bei Besprechungen auch etwas mehr Beachtung verdient. Da gibt es so viel: Vom Report zur Fan-Szene, von der Risszeichnung zum Journal; dazu noch die STELLARIS-Geschichten. All dies sollte ab und zu erwähnt werden. Alexandra Trinleys Gesamtkritik am Zyklusstart, in der sie z.B. Abstimmungsprobleme kritisiert, fand ich sehr nachvollziehbar.

Das Interview mit Ruben Wickenhäuser hat mir sehr gut gefallen: Von PR-NEO bis zu einer Debatte um den Begriff »Indianer«, von der Sportart Jugger (von der ich bisher überhaupt keine Ahnung hatte) bis zur Weltcon-Bewerbung ist viel Interessantes drin. Nur die Weltcon-Bewerbung, die ist leider schon wieder weg...

Die Kurzgeschichte »Mühlsteine der Zeit« erfordert schon einigermaßen fundierte PERRY RHODAN-Kenntnisse. Sie erschloss sich mir nicht ganz. In dieser Geschichte springt Myles Kantor, dessen »aktive Zeit« auch schon länger her ist, durch die Zeiten und hat verschiedene Erlebnisse bis zu seinem seltsamen Ende. Zur Einordnung in den Rhodan-Kanon fallen Begriffe wie die »Brücke in die Unendlichkeit« (das waren noch Zeiten) oder auch »Frequenzmonarchie«, die in weite Serienvergangenheit führen. Mir erschien das alles etwas überambitioniert.

Schwerpunktthema der SOL-Ausgabe ist Hanns Kneifel, der in diesem Jahr 90



Jahre alt geworden wäre. Hier gibt es eine kurze Biographie und Rezensionen z.B. zu zwei Atlan-Zeitabenteuern. Dabei geht es weniger um die Handlung, vielmehr analysiert Norbert Fiks die erwähnten Orte, die verwendeten Namen und die historische Genauigkeit. Er erklärt, was »Hyperdiffusionismus« ist, und man merkt, wie sehr er sich mit den mesoamerikanischen Kulturen beschäftigt hat. Dabei habe ich einiges gelernt, der Text hat mir sehr gut gefallen. Leider können wir Hanns Kneifel und Rainer Castor zu den offenen Punkten nicht mehr befragen. Inzwischen bin ich alt genug und kann Atlans Liebe zum Rotwein in den Kneifel-Romanen besser nachvollziehen.

In »NEOisiert« bespricht Christina Hacker die gesamte NEO-Staffel »Metamorph« und ist vor allem von den ersten Heften sehr angetan. Als Nicht-NEO-Leser nutze ich die Gelegenheit, mir einen Überblick zu verschaffen. Ich hatte das Format (längere Romane, dafür nur alle zwei Wochen) mal als zukünftige Alternative für »PR-TOS« gesehen, bin da aber nicht mehr so überzeugt: Der Zeitschriftenhandel weiß anscheinend nicht, wohin mit den Heften, und 10er Staffeln sind mir zu kurz. Aber NEO scheint wieder auf einem besseren Weg.

Andreas Gruber hat wieder Silberbände gelesen und »Gruelfin« fast geschafft. Allerdings beschwert er sich sicher zu Recht über den miserablen Anschluss vom Band 51 zum Band 50.

Es bleibt dabei: Mein Highlight an dieser »SOL« war die »phantastisch!« ■

PEGASOS-Zyklus: Das Projekt von San, die Yuit-Triade, die Yodor-Sphäre und die Suche nach dem Sternwürfel

(PR 3370 – 3380)

von Robert Hector

Das Projekt von San und die Ilts

Die Vision von Perry Rhodan: Er will die Verbindungen zu den Völkern anderer Galaxien ausbauen. Das Projekt von San soll dies ermöglichen. Künftig werden Kurierschiffe des Typs PHOENIX zwischen den Sternensinseln reisen. In der Milchstraße entsteht in dieser Zeit das Elysion, die direkte Fortsetzung des Projektes von San. Der Topsider John Wylon ist ein hochintelligenter und gefährlicher Gegenspieler für Perry Rhodans Zukunftspläne rund um das Elysion. Mit Cassandra steht keineswegs eine willfährige Vollstreckerin seines Willens an seiner Seite, sondern eine Persönlichkeit mit einer ganz eigenen Agenda.

Die Yuit und die Ilts

Der Planet Tramp

Der zerstörte Planet Tramp wird zum Schauplatz einer neuen Auseinandersetzung. Der Ilt Gucky kehrt in seine alte Heimat zurück. Die Yuit Yilad und Coyn spielen eine wichtige Rolle.

Tramp lag 2438 Lichtjahre von der Erde entfernt und war der einzige Planet einer sterbenden Sonne. Im Jahr 2045 alter Zeitrechnung stellten die insektoiden Orgh auf Tramp Versuche an, die dazu führten, dass der Planet in seine Sonne stürzte. Eine Expedition entdeckte auf dem 11. Planeten des Systems Gigant die Positronik Kher. Dessen Experimente führten zum Untergang von Tramp.

Die Mausibiberin Iltu wurde während dieser Ereignisse mit anderen Ilts von Gucky gerettet, ehe der Rest ihres Volkes mitsamt ihrem Heimatplanet Tramp unterging. Im Jahr 2112 heiratete Iltu Gucky, ihr Sohn war Jumpy. Genau wie Iltu ging Jumpy später in ES auf.

Genetische Manipulationen

Die Eugenischen Propheten haben ein endogenes Retrovirus gezüchtet, dessen Erbgutmodifikation die Alterung verlangsamte, aber nicht stoppt. Das komplexe Zusammenspiel der Gensequenzen ist von Bedeutung. Eine Verzögerung der Biomodifikation entfaltet ihre Wirkung erst nach mehrfacher Vererbung und Rekombination. Bevor man bemerkte, dass die Yuit immer älter wurden, hatte sich das Erbgut bereits auf die Kolonien verbreitet. Und mit ihr die Unfruchtbarkeit.

Das Retrovirus der Eugenischen Propheten musste in Trägersubstanzen eingebettet werden, um über das Trinkwasser aufgenommen zu werden. Ausschließlich durch Vererbung verbreitet, wurde es vollständig in das Yuit-Erbgut integriert. Es gibt keine zusammenhängende Gensequenz, die man ausschneiden oder ersetzen könnte. Das Retrovirus hat über mehrere Generationen das Erbgut an vielen Stellen verändert.

Es kam zur Entwicklung von Millionen In-vitro-Schwangerschaften. Derselbe Mechanismus, der das Reifen der Zellen hin zur natürlichen Alterung extrem verlangsamt, hemmt auch das Reifen der Zygote zum Embryo und weiter zum Fötus.

Die Urform des Retrovirus zeigte noch keine beobachtbare Wirkung. Es nistete sich lediglich in den Keimzellen ein, sodass modifizierte Gensequenzen weitergegeben wurden. Die Keimzellen der entstandenen Nachkommen wiederum waren etwas stärker modifiziert. Die Änderungen verstärkten sich von Generation zu Generation, bis schließlich das Reifen sämtlicher Körperzellen gehemmt wurde. Der Prozess vollzog sich über Jahrhunderte, ein Auslöser ist nicht bekannt. Das Projekt Pogul forscht nach dem Pfad, der zur Geburt eines gesunden Kindes führt.

Silosme: Wir müssen sterben, und zu Palen werden, wie unsere Ahnen. Zu einer Triade. Ich werde mich als Ekapal um Technik und Navigation kümmern. Ich werde mein Hirn als organisches Steuerorgan zur Verfügung stellen. Kosa wird als Antepal für unser und jedes andere Leben an Bord verantwortlich sein. Arrell, das Unepal, ist Strategin, die das Kommando führt.

Pale, so nannten sich die Siedler, die in unbekannten Fernen mit ihren Schiffen aufgebrochen waren, um das Erbgut ihres Volkes in Sicherheit zu bringen. Was die Schiffe VEMENON und VANILONA angeht, fehlten nachprüfbare Aufzeichnungen. Die YLLITAR hat vor fünf Jahrtausenden eine neue Heimat jenseits der Agolei gesucht. Und seitdem hat die Yuit keine Nachricht von den Palen erreicht.

Drei Yuit in ihren Kammern waren an Bord der ILTEG. Die Substanzen, die sich die drei selbst verabreichten, besaßen eine sechsdimensionale Komponente, um auf ÜBSEF-Konstanten einzuwirken. Sie wechselwirkten auch mit einem weiteren Element: mit Arrells Schattenpfote, die dem Brennenden Nichts entnommen und somit auch hochdimensionaler Natur war. Laut Gucky trat das hyperenergetische Potential der Schattenpfote in Wechselwirkung mit den ÜBSEF-Konstanten. Gerdal war eine Entität, von der Kosa als Friedensstifter dachte. Ein Gefühl von grenzenlosem Hass entstand.

Gucky und seine Erinnerungen

Gucky teilte die Erinnerungen des Yuit Kosa, der als Antepal zu einer Mumie der Triade geworden war und schon vor langer Zeit angeblich mit dem Planet Tramp vernichtet worden war. Kosa war vor Urzeiten mit einem Schiff aus der Agolei aufgebrochen, um zusammen mit zwei weiteren Yuit



das Erbgut seines verlorenen Volkes in Sicherheit zu bringen.

Seit einer Ewigkeit waren Kosa, Silosme und Arrell mit der ILTEG unterwegs in einem Zustand zwischen Leben und Tod. Während die anderen Organe ihrer mumifizierten Körper jede Tätigkeit eingestellt hatten, blieben ihre Gehirne aktiv und in der Lage, die ILTEG zu steuern. Die bisherigen Versuche, einen geeigneten Ort für die an Bord eingelagerten Yuit-Zygoten zu finden, waren gescheitert.

Die Orterdaten wiesen auf eine Ansammlung psionischer Energie im Halo der Galaxis hin.

Könnte die Psi-Strahlung die an Bord der ILTEG eingelagerten Zygoten beeinflussen?

Arrell: Das Brennende Nichts, durch das LEUN entstehen sollte, war ein psionisches Phänomen.

Kosa: Beim Verlassen der Agolei mussten sie erst zu Palen werden. Das geschah durch freigesetzte Psi-Strahlung, die ihre Gehirne unwiderruflich verschränkt hatte. Doch die Freisetzung wurde durch die ungeplante Auflösung von Arrels Schattenpforte beeinflusst, deren hyperenergetisches Potenzial in Wechselwirkung mit den ÜBSEF-Konstanten der drei Yuit trat.

Es kam zur Begegnung mit Ignul Dom. Dieser sagte: Ich bin ein Kol Mani.

Vor knapp sechs Jahrhunderten waren sie vor einem verheerenden Krieg hier-

her geflohen. Eigentlich waren sie in einer Nachbargalaxis beheimatet. Sie sind ein Neuzugang in der Gemeinschaft von Karahol, wie die Galaxis Andromeda genannt wurde. Sie liefern einen erbitterten Vertreibungskrieg. Der Gegner sind die Maahks, Wasserstoffatmer.

Ignul Dom: ES war bisher neutral. Die Lemurer sind ein potenziell stabilisierender Faktor in Karahol. ES billigt die Vertreibung der Maahks aus ihrer Stammheimat nicht.

Ignul: Meine Verbindung zum Bewusstseinspool von ES ist schwach

Der Wanderer kann die höherdimensionalen Essenzen der Wesen in sich aufnehmen.

Arrell: Dann verlange ich als Lohn für unsere Hilfe, dass ES uns als Triade gemeinsam mit den Zygoten an Bord zu einem Teil seines Bewusstseinspool macht.

ES machte Ignul Dom zum Sprachrohr: Ich weiß seit Äonen von Geardal. Mir sind die Umstände der Vernichtung von Ui-Ignian bekannt. Und die Rücksichtslosigkeit, mit der man das Ziel der Erschaffung LEUN verfolgt hat.

Noch ist die Entstehung von LEUN nicht abgeschlossen. Das wird erst der Fall sein, wenn die Wüko den Sternwürfel vollendet haben. LEUN wird eine negative Superintelligenz werden.

Ignul alias ES: Wie die Maahks sollt ihr das Glück in jener Galaxis dort suchen, Apsuhol (die Milchstraße) ist nicht weit von Karahol entfernt. Als Gegenleistung würde ich eure Zygoten aufwerten.

ES: Auch in Apsuhol wird es nur wenige Yuit geben. Doch ich kann sterbende Yuit in mich aufnehmen. Und wenn der letzte von ihnen verschwunden sein wird, werden die Zivilisationen der Lemurer sich längst erholt haben.

Der Herr von Wanderer wollte die Yuit als Hilfsvolk. Ignul gab den Yuit die Koordinaten von Apsuhol.

Gegenwart und Vergangenheit

Sichu: Guckys Zustand hat sich verschlechtert. Es konnte nicht am hypermagnetischen Puls liegen, aber an ES. ES hat mit Geardals Ruf zu tun. Zwar hat die Triade mit ihrem Impuls die ursprüngliche Katastrophe ausgelöst, doch was, wenn ES darauf reagiert hat? Wenn ES Gucky in

seine Nähe zwingt, weil ES um sein Leben fürchtet?

Kosa war in der Galaxis Andromeda. Rhodan erfuhr, dass die Triade dort auf einen Vertreter von ES getroffen war: Ignul Dom. Offenbar hatte er lange vor den Meistern der Insel gewirkt, denn die Konferenz von Karahol fand vor diesen Zeiten statt. Der Kol Mani war ein hoher Vertreter von ES. Der Kol Mani trug ein taubenei-großes Gerät an einer Kette um den Hals. Es war ein Zellaktivator, von der Art, wie ES sie einst verliehen hatte. Kol Mani war über ein PEW-haltiges, halb in den Hyper-raum entrücktes und mit Proto-Eiris aufgeladenes Implantat mit ES verbunden. Dadurch war das ES-Fragment untrennbar mit Doms ÜBSEF-Konstante verbunden.

ES hatte über Ignul Dom Kontakt zur Triade, und ES hatte angedeutet, die Yuit später in sich aufzunehmen. Es ist denkbar, dass sich in seinem Bewusstseinspool Yuit befinden. vielleicht sogar ein Echo der Triade.

Die Krankheit PIAD (Psionisch induziertes Aufmerksamkeits-Defizit) erzeugte in den Betroffenen Traurigkeits- und Entzugssyndrome, ausgelöst dadurch, dass die Gehirne der Betroffenen permanent von ES mitbenutzt werden. ES lagert einen Teil seiner Denkleistungen aus. So wie es NATHAN tut, wenn er seine Splitter und die Positroniken des Solystems nutzt. Sichu dachte eher an Seth Apophis. ES hatte seine Denkleistung verteilt.

Cole: Möglicherweise ist ES verwirrt und sendet Nachrichten auf vielen Kanälen.

Rhodan sank immer mehr in den Dämmerzustand, der Kosa ergriffen hatte. Rhodan begriff, dass sich die Triade in der Milchstraße aufhielt. 48.234 v.Chr. Die Begegnung mit Ignul Dom und die Aufwertung der Zygoten lag über tausend Jahre zurück. Die Zivilisation der Yuit stand in voller Blüte. Inzwischen nannten sie sich Ilts, in Gedenken an das Raumschiff der Triade, die ILTEG. Der Planet, den ES ihnen zugewiesen hatte, hatte den Namen Gren-gor erhalten. Die Ilts verehrten die ILTEG (inzwischen ein Denkmal ebenso wie die drei Ilt-Gehirne).

Anfangs hatte die Triade das Volk der Ilts mit Wissen über die Agolei-Vorfahren gefördert. Doch die drei Yuit-Gehirne waren immer mehr in einen Dämmerzustand



verfallen. Die Ilts waren eine Hochzivilisation, die den Platz der Lemurer einnahm und für ES Aufträge erfüllte. Das Wissen um die Triade geriet immer mehr in Vergessenheit. Sie galt als Reliquie, ein untotes Überbleibsel der Vorfahren.

Eine halbe Million Nachkommen waren aus den an Bord der ILTEG mitgebrachten Zygoten entstanden. Wie Gucky waren diese Ilts parabegabt. Der goldene Funkenregen hatte dafür gesorgt. ES hatte die Zygoten auf diese Weise aufgewertet. Im Auftrag von ES bereisten die Ilts die nach dem Bestienkrieg verwüstete Milchstraße, um Stabilität zu schaffen. Sie taten dies im Verborgenen. Auf diese Weise förderten sie die am Boden liegende Zivilisation der Lemuroiden. Die Nachfahren der Lemurer erstarkten, wie von ES beabsichtigt. Mit ihrem Aufblühen trat das Volk der Ilts in den Schatten.

Die Bedeutung der Yuit im Werdungsprozess von LEUN

Vor 80.000 Jahren erbeuteten die Yuit ein Brennendes Nichts und Schattenhände von den Ennu Malor und experimentierten damit, woraufhin ihr Heimatplanet dem zu Opfer fiel. Ein Teil der Bevölkerung floh in vier Großarchen.

Vor 60.000 Jahren erkannten die verbliebenen Yuit, dass ihre Bemühungen zur Schaffung eines Gemeinschaftsgeistwesens mangels mentaler Masse aus-

sichtslos sein würde und kamen auf andere Völker der Agolei zu, die zu dieser Zeit von einem chaotarchischen Nekrophorenschlag schwer getroffen war. Die Yuit riefen die Leun-Gemeinschaft ins Leben, man rief die Wyconder und Wükos zu Hilfe, plante 8.000 Jahre lang und stellte dann den Sternwürfel schon 500 Jahre später fertig. Dann kam es zum Einsatz der Großmentatrone und zur Zündung LEUNs, einer Superintelligenz.

Die demographisch bedrohten Yuit wurden mit anderen Agolei-Völkern in einem Kampf gegen die Hirnfresser (Ennu Malor) verwickelt. Ein Einsatzkommando unter Arrell erbeutete das BN-Equipment, womit nachfolgend auf der Heimatwelt der Yuit, Ui-Ignian, experimentiert wurde.

Man war damals stark mit anderen Agolei-Völkern eingebunden, insbesondere mit den Wükos und den Zha. Das Selbstretungsprojekt der Yuit wurde rasch zum Vielvölkerprojekt LEUN, die Wükos hatten die Steuerung schon sehr früh übernommen.

Nur die ILTEG stammte aus der Zeit der BN-Experimente, die anderen drei Archon starteten mindestens 5.000 Jahre zuvor.

Die Yodor-Sphäre und ES

Die Yodor-Sphäre wird einmal mehr zum Brennpunkt der Ereignisse in der Milchstraße.

Die Yodor-Sphäre ist ein auf Geheiß der Kosmokratin Mu Sargai installiertes Gebilde in der Eastside der Milchstraße, in der die Kosmozitadelle Simuel entstehen sollte. Yodoren sind ein Hilfsvolk der Kosmokraten. Im Jahr 2072 NGZ stürzte der Chaopoter FENERIK in die Sphäre, eine Chaokosmokratische Chimäre drohte zu entstehen. Die Sphäre wurde verkapselt.

Nachdem Shinae Bull-Zindher 2098 NGZ im Anderland ein ES-Fragment aufgenommen hatte, sollte in der Yodor-Sphäre das Haus von ES entstehen, in dem sich ES aus seinen Fragmenten wieder neu zusammenfügen sollte.

Dieser Prozess der Neuentstehung wurde in der Gegenwart durch die Sabotage John Wylons in erhebliche Gefahr gebracht. John Wylon ging es darum, ES zu schaden. ES sollte sterben, damit die Lokale Gruppe ins Chaos gestürzt wurde und die erfolgreiche Umsetzung des Elysions

verhindert wurde. ES wurde durch den psionischen Impuls der Triade der Ilt-Mumien getroffen. Mit ES litten alle, die in der Yodor-Sphäre vereint waren. Die versiegelte Zone brach auf, und Flüchtlingstrecks machten sich auf den Weg. Angst und Verwirrung herrschten vor. Durch die Perforation der Yodor-Sphäre fließt die Mentalenergie von ES ab.

ES blutet

ES blutete aus. Der psionische Impuls hatte die zuvor hermetisch abgeschlossene Yodor-Sphäre aufgerissen. Die Superintelligenz verlor an Mentalsubstanz. Tropfen für Tropfen entwichen die einst aufgenommenen Bewusstseinsenergien.

ES hatte kein Interesse daran, zu einer Materiequelle zu werden, doch auszubluten war auch nicht sein Ziel. Für die Kosmokraten galt ES als jung. Mit 18 Millionen Jahren hatte die kosmische Wesenheit erst an der Oberfläche ihrer kosmischen Möglichkeiten gekratzt. Zeit allerdings war trügerisch. Sie konnte sich in Schleifen winden, sich in sich selbst biegen oder schlicht das falsche Maß sein.

Die Mächtigkeitsballung von ES war der Wirkungsbereich Milchstraße und andere Galaxien der Lokalen Gruppe, auch jenseits des Einsteinraums. ES behielt die meisten Geheimnisse für sich.

Die Yodor-Sphäre lag in der Eastside der Galaxis, Durchmesser 500 Lichtjahre. Dort sollte ES auf dem Planeten Tülay unter dem Schutz der Yodoren und seiner Hüterinnen den Weg zurück zu sich selbst finden. ES war durch den psionischen Impuls der Triade getroffen worden. Die versiegelte Zone brach auf, und Flüchtlingstrecks machten sich auf den Weg. Eine Notfallflotte aus Einheiten des Galaktikums unter Koordination der USO wurde gebildet. Einheiten unter der Flagge des Elysions waren gemeinsam mit der HELIOS die ersten vor Ort.

Konnten Rhodan und Atlan das Unglück aufhalten?

Die beiden Mumien der Triade hatten als ungefährlich und ausgebrannt gegolten. Sie hätten ein harmloser Köder sein sollen, um einer der gefährlichsten Gegnerinnen des Galaktikums eine Falle zu stellen. Die Restenergie der Artefakte im Zusammen-



spiel mit ihrem Helfer John Wylon hätte ausreichen sollen, Celina Bogarde, die sich Cassandra nannte, anzulocken.

Doch John Wylon hatte ein doppelt falsches Spiel gespielt. Die Versiegelung der Yodor-Sphäre war durchlöchert, durch die Öffnungen flossen die Psi-Energien ab. Monkey und Homer G. Adams halfen von PEGASOS aus. Eine Botschaft vom Gewölk besagte, dass Rhodan das Haus von ES aufsuchen und die Triade mitbringen soll. ES hat einen Handel anzubieten.

Jasper Cole ließ Rhodan wissen: Gucky, das provisorische Antepal, ist der Schlüssel. Er muss Geardals Ruf bewusst auslösen. Cole wusste nicht, was Geardals Ruf sein sollte.

Rhodan hatte den Namen Geardal schon mal gehört. als er mit der Schattenhand ins Brennende Nichts eingetaucht war, um Bull zu finden. Damals hatte er die Schattenhand beinahe abgelegt, um sie Shrell zu überlassen. Dieses Wissen gab ihm neue Rätsel auf, denn keine der beiden Mumien trug eine Schattenhand.

PEW-Metall, Parabio-Emotionaler Wandelstoff, war in der Lage, Bewusstseinsinhalte aufzunehmen. Das PEW-Metall sollte helfen, Mentalsubstanz von ES aufzufangen.

PIAD, Psionisch induziertes Aufmerksamkeits-Defizit, befahl alle, die von außen in die Yodor-Sphäre eindringen und nicht mentalstabilisiert waren.

Xenia Biefang, Expertin für die Bewusstseinsarchitektur metaintelligenter Entitäten,

war Sprecherin von ES. Ebenso Faryse, Enkelin von Perry Rhodan und Hüterin des Hauses von ES.

Biefang: Eigentlich wollte ES euch einen Handel anbieten, doch es geht ihm schlechter als erwartet. ES hat sich über die Yodor-Sphäre verteilt, hat ein Fragment in jedem Kopf seiner Bewohner hinterlassen. Das erleichtert die Rekonstruktion, macht ES aber auch flüchtig, da der Mentalsubstanz ein Anker fehlt. Die RAS TSCHUBAI ist dafür untauglich geworden, denn sie ist mit dem Haus von ES verwoben, das eine andere Funktion hat. Wir müssen ES zu einem externen Anker bringen, möglicherweise Nocturnenstöcke, Trümmer von Wanderer, noch existierende Depots von Proto-Eiris.

ES präferiert ein Ziel in erreichbarer Nähe: Terra. Der Kern von ES ist untrennbar mit der Proto-Eiris in der Hülle der RAS TSCHUBAI verwoben. ES ist damit an das Schiff gebunden. Das Schiff ist mit dem Planeten verwachsen und teils in den Hyperraum verrückt. Damit ist das Haus von ES samt der RAS TSCHUBAI mit Tülasie verbunden. Ehe wir ES von hier wegbringen, müssen wir zuerst diese Verschränkung lösen.

Biefang: Wir sind im Haus von ES zu fünft. Wir sind indirekt Teil der Superintelligenz und verfügen über ihr Denkvermögen und wissen, das die Lösung des Problems mit der Triade zu tun hat.

Die Triade muss getrennt werden und an verschiedene Orte der Galaxis gebracht werden. Sonst wird sich die Triade psionisch aufschaukeln und den Ruf Geardals erneut erzeugen. Sie würde zu einer tickenden Zeitbombe werden.

Der Ruf Geardals ist ein Psi-Impuls, der die Eiris der Lokalen Gruppe neutralisieren und einen sofortigen Zerfall von ES' Bewusstseinspool auslösen soll. Es ist ein Unfall, eine unglückliche Fügung. Geardals Essenz wurde einst bei der Vernichtung der Schattenhand freigesetzt, als die Triade geschaffen wurde. Es ist ein Geburtsfehler, der sich nun rächt.

Die Ilts hatten eine schreckliche Katastrophe erlebt. Nun mussten sie einen neuen Anfang wagen. Ignul Dom, Ricki und andere arbeiten an einem Plan, um die Triade zu trennen und Grengor zu verlassen.

Das Ekopal sollte auf Grengor bleiben. Die anderen beiden Mumien entnahmen sie der ILTEG, um sie fortzuschaffen. Das Unepal übergaben sie einem Topsider namens Chrexelchoom. Der Proto-Topsider sollte die Mumie im Tetkra-Sektor verstecken. Gucky hatte dort das Unepal gefunden.

Das Antepal wollte Ricki in Sicherheit bringen. Sie bereitete eine Exkursion nach Wanderer vor. Dorthin wollte sie den Rest des Iltvolkes bringen. ES hatte vor, sie am Lebensende in seinen Pool aufzunehmen.

ES wollte das Antepal mit den Mitteln Ambur-Karbuschs untersuchen. Die Superintelligenz musste eine Waffe oder einen Schutz gegen den Effekt der Triade finden.

Gucky: ES hat mich an den Erinnerungen der Triade Anteil haben lassen, um uns so einen Plan zu seiner Rettung an die Hand zu geben.

Geardals Ruf hat das ES-Fragment aus Ignuls Bewusstsein gelöst, obwohl es angeblich untrennbar mit seiner ÜBSEF-Konstante verwoben war. Ignuls Implantat bestand aus PEW, aber es war auch mit Proto-Eiris aufgeladen und halb in den Hyperraum entrückt.

Sichu zu Gucky: Du meinst, so etwas wie ein Hypermagnetischer Impuls hat das ES-Fragment aus Ignul Doms Bewusstsein gelöst?

Gucky: Das heißt, dass ein solcher Impuls auch ES befreien kann. Genau wie Ignal Doms Implantat ist das Haus von ES halb in den Hyperraum entrückt. Und es ist mit Proto-Eiris aufgeladen. Beides ist angeblich untrennbar verwoben.

Gucky: ES hat mir die Tragödie aus gutem Grund gezeigt. Mit Geardals Ruf könnten wir ES komplett aus der RAS TSCHUBAI und damit Tülasie lösen.

Sichu: Allerdings müssten wir ES damit auch auffangen können. Das Haus von ES ist kein Anker. Eher arbeitet es als eine Art Katalysator der Defragmentierung. Diese Funktion ist irrelevant geworden, nachdem die Yodor-Sphäre aufgeplatzt ist. Was würde es uns nutzen, wenn wir die Superintelligenz befreien und sie daraufhin im Hyperraum verwehte.

Atlan: Wir brauchen einen Anker. Ein Transportmittel, um den Bewusstseinspool an einen sicheren Ort zu schaffen.



Rhodan: Dieser sichere Ort ist im Sol-system, bei NATHAN. Dort könnte sich die Superintelligenz vorübergehend aufhalten NATHAN könnte ihr als Anker dienen. Wir wissen, dass seine ÜBSEF-Konstante von ES aufgewertet worden ist.

Tolot: Wir halten ES' Rekonstituierung nicht nur auf, sondern wir kehren sie um. Sie mussten ES aus dem Haus von ES lösen. Aber wie sollten sie die Superintelligenz sicher zu NATHAN bringen? Konnten die Haluter mit den PEW-Schiffen helfen?

Die Odyssee des Flint Cole

Flint Cole, John Wylons ehemaliger Stellvertreter, zweifelt an der Loyalität von Cassandra: obwohl sie tot ist, zieht sie wieder die Fäden. Cole flieht aus dem Gefängnis. Cassandra steckt wohl hinter dem Ausbruch, die Namen Shrou Loubvivum und Legat Kom werden genannt.

Flint Coles Ziel ist die Kleingalaxis Cetus. Der einzig gangbare Weg führt über die Posbis, die den lokalen San-Hof im galaktischen Halo betreiben. Von dort brechen die ersten in Dienst gestellten San-Klipper in die anderen Elysion-Galaxien auf.

Zwischen Cole, Cassandra und den Legaten gibt es einen Zusammenhang. Die USO will über den Gegner, als den sie die Legaten ansehen, so viel erfahren wie möglich. Doch wer sind die geheimnisvollen Legaten? Wenn die Legaten über Mittel und Wege verfügen, die Milchstraße zu destabilisieren, müssen sie aufgehalten werden.

Das Elysion, ein friedlicher Bund von Sternenvölkern aus verschiedenen Galaxien, steht im Fadenkreuz geheimnisvoller Feinde, die auch Terraner als Agenten einsetzen. Einer dieser Terraner ist Flint Cole, der ehemalige Vizepräsident von Wylon Hypertech, der seine Rolle noch nicht gefunden hat. Cole begibt sich zunächst auf die Reise in die der Milchstraße vorgelagerten Kleingalaxis Cetus, und erreicht dort den San-Hof CETUS. Viele seiner Bewohner sind Weltraumgeborene, ähnlich wie einst die Buhrlos. In der Milchstraße entsteht das Elysion, die Fortsetzung des Projektes von San. Rhodans positive Vision wird vorangebracht, während sich gleichzeitig seine Gegner rüsten. Diese bezeichnen sich anscheinend als Legaten. In Flint Cole glauben die Legaten, einen guten

Helfer gefunden zu haben. Cole begibt sich auf die Reise in eine andere Galaxie, nach Hangay, wo er einen Vermittler treffen soll. Dieser absolvierte selbst einst die Legatische Prüfung.

Die Unri waren ein Volk, das aus den Hauri aus Hangay hervorgegangen war. Die Hauri-Völker hatten vor vielen Jahrhunderten gegeneinander Krieg geführt.

Das Doppelrad der Elysion-Station Hangay-13 ist eine wissenschaftliche Einrichtung zur Erforschung von Überbleibseln proto-chaotischer Strahlung aus der Zeit der entstehenden Negasphäre sowie Strangeness-Faktoren des Universum-Transfers von Tarkan nach Meekorah, vollgestopft mit Kantor-Ultramesswerken.

Für seine Feinde ist das Elysion ein falsches, fehlgeleitetes Konzept. Geschaffen von Galaktikern wie Perry Rhodan und Homer G. Adams, die seit Jahrtausenden versuchen, ihre Art Frieden zu schaffen, und doch einen Krieg nach dem anderen führen. Was die Legaten anstreben, ist der irreversible Frieden.

Shrou Loubvivum, der General der Ghoublanen, wird zum Heiligenmörder. Er flieht durch einen Transmitter an einen unbekannten Ort. Leni Hazard und R. waren der Zerstörung des Legatischen Treibers im letzten Moment entkommen. Es kommt zur Vernichtung von San-Hof Cetus.

Das Medaillon, das Cole um den Hals getragen hat, gehörte einst Cassandra und war im Legatischen Treiber auf Cole geprägt worden. Es schien aus demselben Material zu bestehen wie der Legatische Treiber selbst. Eine Molekularanalyse zeigte das Material Dipencera, in der Milchstraße als Irisit bekannt. Ein Luxuswerkstoff, dem eine Mischung aus Hyperkristallstäuben beigemischt ist.

Das Material stammt aus Andromeda. Dieses Galaxie ist durch einen Halbraumschirm, den Linearzonen-Passagen Definitor, vom Rest des Universums isoliert. Ist Andromeda die Heimat der Legaten? Die Tefroder in Andromeda hatten zusammen mit Onryonen im Jahr 1637 NGZ ihre Sterninsel per Linearraumsperre (eben den Linearzonen-Passagen-Definitor) abgeschottet, weil die Milchstraße durch ihr verändertes hyperdimensionales Identfeld als Gefahr galt. In Andromeda regiert

die »Stabilität«. Führt die Spur zu den Legaten tatsächlich nach Andromeda?

Die Reise des PHOENIX und die Kosmische Trasse

Der PHOENIX ist unter dem Kommando von Reginald Bull unterwegs. Die Besatzung sucht den Sternwürfel, ein kosmisches Gebilde. Mittlerweile haben Bull und sein Team eine echte Spur: mithilfe eines kosmischen Problemlösers, der sich »die Legende« nennt, folgen sie einer seltsamen kosmischen Trasse. Diese Trasse zieht sich über Millionen von Lichtjahren zwischen einzelnen Galaxien hindurch. Dabei bewegen sie sich im Einzugsgebiet der mysteriösen Portuu. Der Besatzung des PHOENIX begegnet der kosmische Kurator.

Der Expedition werden kosmische Erkenntnisse vermittelt:

Vom GESETZ

Alles Wissen wird Opfer der Zeit. Die Vergangenheit ist nicht unsterblich. Das primordiale Universum, während es sich in zwei Teile teilt. Erste Superintelligenzen entwickeln sich zu Materiequellen und -senken. Dadurch beginnt ihre Geistmasse in das höherwertige Kontinuum zu diffundieren. Jedoch können sich die frühen, dergestalt transzendenten Wesenheiten dort nicht halten. Sie evaporieren förmlich in diesen Raum hinter den Materiequellen. Millionen Jahre der Entwicklung



verwehen im Nirwana. Evolution als Todesurteil.

Bis Thez eingreift und das GESETZ erlässt – als Ursache, die sich selbst bewirkt. Infolgedessen bilden sich zwei Extreme, für die es zuvor kein Konzept hinter den Materiequellen gab: Chaos und Ordnung.

Fortan finden die transzendenten Superintelligenzen diametrale Anker im Jenseits-Raum; Anker, an die sich klammern, die ihre Existenz sichern. Nur im Ungleichgewicht zwischen beiden Polen hat das GESETZ Bestand. Käme es zum völligen Ausgleich, würden die Strukturen kollabieren. Eine Präsenz in diesem Raum bedeutet also ewigen Streit, ewiges Zerren, ewiges Auf und Ab – damit das Ungleichgewicht gewahrt bleibt.

In einem solchen Ringen kann es keine Neutralität geben. Was neutral ist, muss vergehen.

Dies war die Geburt von Kosmokraten und Chaotarchen. (PR3378, 11/12).

Wie der Riss entstand

Die metakosmische Evolution hat seit vielen Milliarden Jahren zahlreiche positive und negative Superintelligenzen hervorgebracht und infolgedessen auch Materiequellen und Materiesenken. Sogar die Verfechter der Urknall-Theorie sahen sich dem Problem gegenüber, dass jedes Universum zum Zeitpunkt Null eine unendliche Dichte hätte haben müssen. Diese

Annahme stünde jedoch im Widerspruch zum Unbestimmtheitsprinzip der Quantenmechanik.

Auftretende Singularitäten würden außerdem innerhalb extrem kleiner Längenskalen jegliche Gültigkeit der Relativitätstheorien negieren. Ginge man von einer Quantisierung der Raum-Zeit aus, ließe sich dieser Widerspruch vermeiden, da die physikalischen Größen nur endliche Werte annehmen konnten.

Andere Modelle postulierten für alle einzelnen, noch so unterschiedlichen Universen einen immer wiederkehrenden Zyklus. Jede Ausdehnung kulminierte demnach unweigerlich in einem finalen Kollaps, aus dem wieder ein neues, junges Universum entsteht: die Rückprall-Theorie.

So oder so stieg hinter den Materiequellen die Population unaufhaltsam an. Nach einem unvorstellbaren Zeitraum kam es zur größten denkbaren Katastrophe seit Beginn des Multiversums in allen seinen Inkarnationen: zum Friedensschluss zwischen Kosmokraten und Chaotarchen.

Es passierte also der eine Verstoß, den das GESETZ zu verhindern trachtete.

Die Hohen Mächte sind nicht von allein auf diese Idee verfallen. Ein Friedensstifter hat sie dazu gezwungen. Wer dieser Stifter war? Dieses Wissen wurde Opfer der Zeiten.

Der scheinbare Frieden entpuppt sich als eine Perversion von Thez' Geschenk: Ordnung und Chaos nähern sich an, reichen einander die metaphorischen Hände. Man ist das ewige Ringen satt. Man will zur Ruhe kommen, durch Anpassung zu Konsens und Harmonie finden.

Mit katastrophalen Folgen. Denn damit geraten Chaos und Ordnung hinter den Materiequellen ins Gleichgewicht – und sie neutralisieren aneinander allmählich. Zu Hunderten vaporisieren Kosmokraten und Chaotarchen. Das ist der größte Verlust seit der Unzeit vor dem GESETZ. Erneut: Milliarden Jahre Entwicklung verwehen. Evolution als Todesurteil. Die Katastrophe wirkt sich auf sämtliche Universen aus. Sie führt zu einer Aufweichung der dimensionalen Grenzen.

Es kommt zu gigantischen Friktionen. An einer Stelle unseres Standarduniversums, zweieinhalb Millionen Lichtjahre

vor Malora, bricht der Raum hinter der Materiequellen ins Diesseits ein. Ein Aufriß entstand, eine ursprünglich winzige, jedoch unentwegt wachsende, exakt kugelförmige Anomalie. Etwas nie zuvor Dagewesenes bildet sich und nistet sich ein: etwas Ungeheuerliches, in dem die Raum-Zeit verbrennt und zum totalen Fiasko, zum alles verschlingenden Nichts wird. (3378/28).

Über den Opfergang

Seit hinter den Materiequellen Frieden herrschte, vergingen im Standarduniversum vier Millionen Jahre. Unaufhörlich wucherte die kugelförmige Narbe. Sie umfasste einen Bereich von 3,5 Millionen Lichtjahren. Sie drohte alles zu verschlingen. Eines Tages würde sie das komplette Universum negieren – falls das Wachstum nicht eingebremst und das Loch nicht gestopft wurde.

Die Völker des Universums konnten das Brennende Nichts nicht betreten oder berühren, ohne sich oder ihre Technik aufzulösen. Bis zur völligen Negation würden Abermilliarden Jahre vergehen, im Verlauf derer die im Frieden vereinten Hohen Mächte längst in den Hyperraum diffundiert sein werden.

Eine Galaxis wird es vor allem treffen: Malora.

Ihre Völker schließen ein Bündnis, um den Riss zu schließen. Ein Freiwilliger wird gefunden, ein Wesen auf der Schwelle zu den Hohen Mächten. Eine Wesenheit, die bereit ist, Stabilität zu bringen, und die weiß, dass sie nach dem Überschreiten dieser Schwelle im Begriff steht, ebenso wie alle Kosmokraten und Chaotarchen ins Nirwana zu diffundieren.

Ihr eigenes Schicksal kann diese Wesenheit nicht verhindern. Aber durch ihr Opfer wird sie den Zwist zwischen Chaos und Ordnung vielleicht neu entfachen können.

Der Plan: Im Innern des Kugelrisses wird das Wesen mit diesem verschmelzen und ihn, mit der aus ihm dringenden Materie, von innen verschließen.

Alle Völker Maloras verehren dieses Wesen als Gottheit, sich selbst gibt es den Namen Geardal. Das klingt ähnlich wie Gourdel. Doch Geardal ist mehr als 900 Millionen Lichtjahre vom Ort des Kugel-



aufzrisses entfernt. Und Geardal, die Wesenheit, die sich selbst für den Erhalt des Multiversums zu opfern bereit erklärt hat, ist nicht mobil. Um ihr den Weg zu ebnet, muss man eine Straße schaffen. Eine Straße der Gottheit, entlang deren Geardal bewegt werden soll.

Ein Jahrmillionenplan, den nicht nur ein Volk ausführen wird. Federführend sind die Vorfahren der späteren Portuu. Doch allein lässt sich das niemals bewältigen. Sie alle und Geardal brauchen Hilfe. Hilfe, die sie sich von einem meisterhaften Erfinder und Ingenieur erhoffen. (PR3378, S. 57,58)

Opfergang

Die Trassenmacher verändern den Leer- raum zwischen den Galaxien. Sie lösen mikroskopisch winzige Bereiche des Kontinuums vor Geardal auf. Weil die entstandenen Wunden danach streben, sich zu schließen und zusammenzuziehen, wird die Raum-Zeit in dem jeweiligen Abschnitt verkürzt und reißt alles mit sich. Materie, Strahlung, sogar in unser Universum hineinragende Hyperraumphänomene wie Geardal selbst.

Zwei Milliarden Jahre vorher zerrten die Trassenmacher die Materiequelle durch Raum und Zeit. Millionen von Jahren vergehen, während die Strecke von 900 Millionen Lichtjahren überwunden wird. Hinter Geardal und den Trassenmachern bleibt eine gerade Spur vernarbter Raum-Zeit zurück. Unsichtbar und fast unmessbar. Gravitationskräfte verformten Galaxien. Im Bereich der sich bildenden Narben entstanden ins Standarduniversum gestürzte Nadeln aus Psi-Materie.

Eine Galaxie, von Gravitationsorkanen zerrissen: Malora. Geardal erreicht das Ziel. Die Materiequelle macht sich bereit für den Opfergang, und die Völker Maloras ehren sie dafür.

Vor zwei Milliarden Jahren war die Materiequelle Geardal von den Trassenmachern durchs Universum gezerrt worden. Geardals Opfergang lag lange vor dem Ende des Ur-schwarms Litrakduurn. Und noch einige Äonen mehr lagen dazwischen und ARCHETIMs Ende oder gar der Verankerung des Frostrubins durch die Porleyter. (PR 3378, S. 29,30)

Neunmal Brennendes Nichts

Die Trassenmacher entstofflichen jede Materie, ebnen der Materiequelle den Weg. In diesem Bereich erscheint sogar das Universum wie ein lebendes Wesen, dessen DNS bei jeder Wunde sofort aktiv wird. Die Raum-Zeit-Struktur zieht sich zusammen und verkrustet. Geardals Ziel: ein gewaltiges absolutes Nichts, unheimlich und beängstigend. Es wächst, dehnt sich gleichmäßig nach allen Seiten aus. Der kugelförmige Riss, dieses Brennende Nichts, durchzieht das Universum. Es wird endlos wachsen und alles verschlingen, was existiert.

Geardal nähert sich dem Kugelriss. Der Opfergang der Materiequelle wird noch Jahrhunderttausende in Anspruch nehmen. Die Materiequelle drängt sich in den Riss und sprengt sich in dessen Inneres. Ihre Absicht ist, mit dem Riss zu verschmelzen und ihn so von innen heraus zu verschließen.

Die kosmische Materie und die Energie einer ganzen Mächtigkeitsballung, in Geardal komprimiert, entladen sich in einer gewaltigen Eruption. Damt bringt Geardal den Raum hinter den Materiequellen erneut ins Ungleichgewicht und beendet den Verstoß gegen das GESETZ. Doch Geardals Opfergang ist nicht vollständig erfolgreich. Zwar verschmilzt er mit dem Riss und wird von ihm absorbiert, doch es gelingt ihm nicht, ihn vollständig auszufüllen.

In einigen Bereichen wölbt sich die feine Materie, wird aufgerissen und fortgewirbelt von etwas, das nach außen dringt. Es sind Splitter. Die Wucht von Geardals Selbstaufgabe hat den Riss nicht nur verstopft, sie hat ihn zugleich an anderen Stellen aufplatzen lassen. Die Splitter wirbeln davon wie Glas. Neun winzige Teile werden mit Lichtgeschwindigkeit davongeschleudert. Ein Splitter aus Nichts durchdringt jeden Auslass der vernichteten Materiequelle. Es sind neun Brennende Nichtse, die konzentrisch in alle Richtungen auseinanderstreben – sie muten an wie die Spitzen eines neunzackigen Sterns.

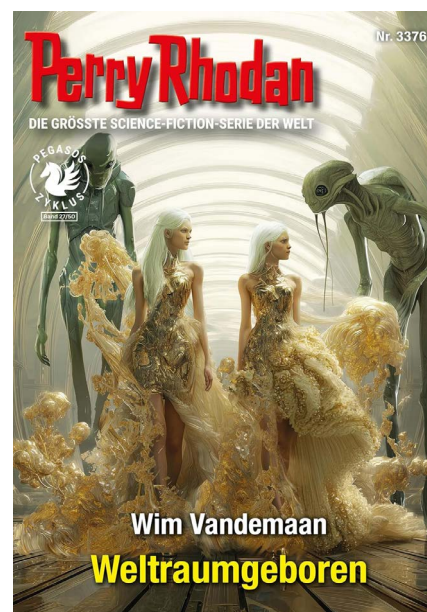
Ein neunzackiger Stern – das Zeichen der Ennu Malor – hatte also seinen Ursprung bei Geardals Opfergang. Unser Brennendes Nichts ist also nicht mehr als ein Fetzen des einstigen Kugelrisses. Ein entarteter Fetzen.

Es ist ein Teil des Raums hinter den Materiequellen, der in unser Einstein-Universum einbricht, der allerdings durch Geardals Mentalsubstanz irgendwie verändert wurde. Der einstige Riss im Universum war stetig und gleichmäßig angewachsen. Das Brennende Nichts hingegen, wie Bull es kannte, war auf die Zufuhr von Materie angewiesen, um zu wachsen. Dass LEUN im Inneren des Brennenden Nichts existiert hatte und damit in dimensionale Nähe zu den Hohen Mächten gerückt war, gab zu denken. Beides verrät, dass Geardals Opfergang an allen Splittern Veränderungen bewirkt hatte.

Jenes Brennende Nichts, das die Yuit gestohlen hatten, um LEUN zu erschaffen, und dessen Ableger Shrell nach Terra gebracht hatte, es stammt demnach vom Ende der Kosmischen Trasse, aus Maloras Nähe.

Liegt das Ziel des Sternwürfels am Ende der Trasse? Dass Aelor nur deshalb einem dieser neun Splitter nachgereist ist, um das Brennende Nichts zu schließen? Was ist mit den anderen acht geschehen?

Der Zeitrahmen stimmt nicht. Aelor und sein Raumschiff müssten Milliarden Jahre alt sein. Die Ereignisse um das Schiff spielten sich aber vor 80.000 Jahren ab. Aelors Aufbruch könnte mit der Verdunklung Maloras korrelieren. Aelor und der künstlich erschaffene Sternhaufen, der Sternwürfel. Aelor hat ihn mitsamt seiner Bewohner entführt, um in den Besitz des



Brennenden Nichts zu gelangen.
(PR 3379, S. 41,42)

Die Ennu Malor

Anderthalb Milliarden Jahre vor Heute beschlossen die fernsten Vorfahren der Portuu, die neun Splitter des Brennenden Nichts einzufangen. Mit dem Wissen aller raumfahrenden Intelligenzen Maloras und den Hilfsvölkern der Materiequelle wurden neue Technologien geschaffen, mit deren Hilfe das Brennende Nichts kontrolliert werden konnte.

Mit der vereinten Anstrengung bauten die vereinten Völker neun riesige Äonenschiffe. Die spezialisierten Piloten werden als die Nichts-Jäger Maloras, die Ennu Malor, in die Geschichte eingehen. Für ihre Suche bleibt ihnen alle Zeit der Welt. Scheitern die Ennu Malor, wird es keine Welt mehr geben, keine Zeit. Aufbrechende, splitternde Finsternis.

Die direkte Kontrolle der Anomalien gelingt den Ennu Malor nur mit unmittelbarer Hilfe der vernichteten Materiequelle – mit Überresten von Geardals Leichnam. Die Explosion hat nicht nur winzige Teile des Kugelrisses weggeschleudert, sie hat auch ebenso kleine Fetzen aus Geardals Mentalsubstanz hinterlassen, die nun mit dem höheren Kontinuum vermischt sind. Physisch im Normalraum verankert, und doch nicht vorhanden.

Diese Brocken der Mentalsubstanz wirbeln durch den Raum, bis sie von Maloras Schwerkraftfeld eingefangen werden. Die meisten vergehen mit dem Sturz in Sonnen und Schwarze Löcher, einige wenige regnen nach Jahrtausenden auf Planeten ab, wo sie als schwarze formlose Klumpen gefunden werden. Es sind Fetzen, nicht mehr als einzelne Zellen der Gottheit.

Verbinden sich diese Fragmente mit den Findern, werden sie zu schattenhaften Teilen ihrer Körper. Schattenarme, Schattenbeine, Schattenhände. Sie werden zu Werkzeugen, mit denen sich die Splitter des Brennenden Nichts bergen und schließen lassen. Die Ennu Malor durchsuchen das All in ihren neun Schiffen und mit wechselnden Körpern. Nacheinander werden die Splitter des Nichts aufgespürt und verschlossen. Nur ein Splitter bleibt in den Weiten unseres Universums verschollen.

All diese Ereignisse haben sich im Einzugsbereich Maloras vor Jahrtausenden abgespielt. Mit der beobachteten allmählichen Verdunklung Maloras, die vor 80.000 Jahren begonnen hat, konnten sie wenig zu tun haben.

Wie hingen die Symbionten mit den Portuu zusammen, zumal der Begriff Ennu Malor keineswegs der Name einer eigenen Spezies war? Aelor und Kaelom waren zudem nicht die einzigen Symbionten.

Kaelom zu den Galaktikern: Ich bringe euch nach Malora, an den Rand der toten Galaxis. Sobald ihr von der Richtigkeit von Aelors Tun überzeugt seid, werde ich helfen, den Sternwürfel zu finden.

Die Rätsel um das Brennende Nichts und die Ennu Malor lichten sich. Ein Besuch von Malora, der Heimatgalaxie der Portuu, soll weiteren Aufschluss bringen.
(PR 3379, S. 56,57)

Die Portuu

Die Portuu sind die dominierende Handelsmacht in den Galaxien entlang der Kosmischen Trasse. Sie sind humanoid und menschengroß. Die Kuratoren sind eine Art Kaste, die sich der Wahrung und Verbreitung der Geschichte Maloras zur Aufgabe gemacht hat. Es gibt Pilgerfahrten von Museum zu Museum.

Der Stellare Hauch ist ein molkexähnliches sechsdimensional schwingendes

transparentes Material. Gewonnen wird der Stellare Hauch aus Psi-Materie, die in Phasen erhöhten Hyperimpedanz in Form gigantischer kristalliner Nadeln entlang der kosmischen Trasse materialisiert ist – physische Manifestationen der verarbeiteten Raum-Zeit. Sie existieren nur auf dem exakten Verlauf der Trasse, wo sie wie Kompassnadeln alle dieselbe Ausrichtung anzeigen, also jeweils aufeinander verweisen.

300.000 Lichtjahre lagen zwischen dem PHOENIX und der gigantischen Psi-Materie-Nadel, dem Hypersteinbruch der Portuu, in dem der Stellar Hauch abgebaut wurde.

Die Station Leibesspender war eine Scheibe von 30 Meter Durchmesser. Die Hülle der Station erinnerte an Glas oder Kristall. Stellarer Hauch, unzerstörbare, sechsdimensional schwingende Handelsware der Portuu, die nur dieses Volk verbreitete und vertrieb.

Der Pentaferer funktionierte wie ein Fiktivtransmitter. Es war unmöglich, durch die Hülle aus Stellarem Hauch zu springen.

Der Kurator Kaelom benötigte einen Wirtskörper und sprach von einem Volk von Parasiten.

Kaelom: Vielleicht waren Aelor und er auch gentechnische Züchtungen und die Einzigen ihrer Art. Woher wohl die Affinität zu den Portuu als passende Wirtskörper kam? Gentechnische Züchtungen? Hatten die Portuu die Gespinstparasiten selbst erschaffen? Oder hatten sie sich im Lauf der Evolution auf demselben Ursprungsplaneten entwickelt?

Als Wirtskörper schieden Lemurerabkömmlinge aus, ebenso der sterblich gewordene Teil der Legende. Wüko- und Yuit-Leun kamen eventuell in Frage. Die Station Leibesspender war ein Horrorkabinett: es werden Portuu gezüchtet, gentechnisch verändert, Wirtskörper gezüchtet.

Eine genetische Versuchsstätte der Portuu, ein Klonlabor. Ein Ort, von dem Aelor und Kaelom irgendwann erfahren haben und seitdem nur zugreifen müssen, weil es ihnen das liefert, was sie brauchen. Ein technisches Kontrollcenter.

Ein Netz, auf dem gespinstartige Lebewesen lagen, Parasiten wie Kaelom und Aelor.



Von der Decke tropfte eine grünliche Flüssigkeit und benetzte die Parasitenwesen.

Aelor und Kaelom waren nicht die einzigen ihrer Art. Leibesspender, das war die eigentliche Aufgabe der Station. Parasiten wie Aelor und Keaelom besetzten Portuu und hatten ihre Wirte genutzt, um diese Raumstation zu erbauen. Darin züchteten sie weitere Wirtskörper, und wann immer die Parasiten einen neuen Leib benötigten, brauchten sie nur hierherzufliegen und sich an einem der Klone zu bedienen. Es war eine Zuchtstation für Wirtskörper

Die Portuu verfügen über Technologien, die auf manchen Gebieten jenen der Terraner überlegen waren. Freilich könnten höherdimensionale Phänomene eine Rolle gespielt haben. Die Kollision und Verschmelzung des Sternwürfel-Planeten mit dem nadelförmigen, 340.000 Kilometer langen Asteroiden aus Psi-Materie hatte zur Hyperspiegelungen geführt, die sich über Millionen Lichtjahre entlang der kosmischen Trasse erstreckten.

Nun traten, da die Portuu-Mineure die Steuerwelt abbauten, abermals hyperphysikalische Nebeneffekte auf. Man musste das Ganze so kontrollieren, dass der noch nicht aufgelöste Rest des Planeten tektonisch und geologisch stabil blieb. Sonst riskierte man, dass der Rest kollabierte.

Durch die Hirnwindungen des Kurators zog sich ein haarfeines Gespinnst, wie ein Netz. In der Vergrößerung sah man, dass es mit den Synapsen verwoben war. Dieser Portuu hat einen Symbionten, der mit ihm koexistiert und der seine Handlungen kontrolliert. Es handelt sich um die gleiche Art von Symbiont, zu der Aelor gehört. Natürlich ist es andersrum. Kaelom ist der Symbiont. Also ist er ebenso wie Aelor ein Ennu Malor, der den Portuu als Wirtskörper nutzt.

Der Anklang mit der Galaxie Malora ist kein zufälliger. Beide Bezeichnungen gehen auf dieselbe Wurzel zurück.

Kaelom: Ich bin der Kurator der Portuu.

Wir sind die Portuu. Wenn einer unserer Körper stirbt, wechseln wir in den nächsten. Wir klonen und züchten sie nach unseren biologischen Bedürfnissen. Wir haben Aelor für einen boshaften, körperfressenden Parasiten gehalten. Er ist ein verllorener Portuu, der nach Hause wollte.

Es gibt Portuu, die bis zu 400.000 Jahre alt waren. Aelor und Kaelom sind sehr alt. Sie bezeichneten sich zu dieser Zeit nicht als Portuu, sondern als Puertino. Dialon hatte die Idee der veränderten Trassenmacher und der Freischaltung der Selbstreplikation.

Vor 80.000 Jahren. Die Trassenmacher fraßen Planet um Planet, Sonne um Sonne. Dialon verbreitete einen Virus, der auf die Programmierung der Trassenmacher zugreifen sollte. Man rief Quarantänezonen aus und verbot die Raumfahrt.

50.000 Jahre nach Aelors Aufbruch war Malora unbewohnbar geworden. Fast sämtliche Materie der Galaxie war in immer wieder das gleiche Abbild dieser Maschinen verwandelt worden. Jede Sonne, jeder Planet, jedes Tier. Nur Schwarze. Nur unfassbare Mengen von kleinen Krabbenrobotern, die sich über die Galaxis verteilten und sich unter ihrer Eigengravitation zusammenballten. Die gesamte Masse einer Galaxis wurde in winzige Roboter umgewandelt. Die Trassenmacher haben nicht einmal böse Absichten. Sie folgen einfach nur ihrer Programmierung.

Eine gewaltige Erschütterung des Raums folgte, ein gewaltiges Gebilde materialisierte – der Sternwürfel. Ein riesiges Gebilde, 728 Sterne in Form eines Würfels angeordnet. Sieben Lichtjahre groß.

Generalin Foersh war die Kommandierende des Sternwürfels. Doch eigentlich

handelte es sich um Aelor, der Foersh als derzeitigen Wirtskörper nutzte.

Aelor sagte: Ich bin Aelor, der letzte Ennu Malor. Ich halte den Körper dieser Generalin besetzt, die das Militär des Sternwürfels befehligt. Ich bringe das letzte Brennende Nichts zurück nach Malora. Ich bringe das letzte Bruchstück des Kugelrisses, um es zu schließen. Aber ich bringe es zu spät, um Malora zu retten. Zu spät ... Ennu Malor – Ich dachte, das wäre der Name meines Volkes. Nun weiß ich, dass ich ein Puertino war, ein Portuu. Nur wenige Auserwählte erhielten den Titel eines Ennu Malor. Ich war der Letzte von ihnen, und ich sollte Malora retten. Ich habe das letzte Brennende Nichts gefunden, das Instrument zur Rettung meiner Heimat. Milliarden Sonnensystemen hätten die Vernichtung überstanden. Aber die Yuit haben das Brennende Nichts geraubt. So haben mir mein Gedächtnis geraubt. Sie haben mich 60.000 Jahre lange in einer Überlebenskapsel durch die Agolei treiben lassen. Sie tragen die Schuld. 60.000 Jahre. Milliarden Sonnen. Die Yuit sind im Sternwürfel. Der mir gehört. Ich werde sie ausrotten, und wenn es das Letzte ist, was ich tue.

Die Rätsel um die Ennu Malor, die Trassenmacher und die Portuu scheint gelöst

Die Trassenmacher bzw. das Fressmaterial sind eine Klasse selbstreproduzierender Miniaturroboter.

Es besteht eine Verbindung zwischen Aelor und den Portuu. Wer ist Aelor eigentlich genau, und wozu braucht er das Brennende Nichts? Und in welcher Gefahr schwebt der Sternwürfel?

Der Kurator Kaelom spricht eine Einladung zu einer Pilgerreise aus. Bull folgt der Spur in die Galaxie Malora. Er folgt der Fährte der Trassenmacher rund um ihre mysteriösen Auftraggeber.

Die dunkle Galaxie Malora

Der PHOENIX ist unter dem Kommando von Reginald Bull unterwegs. Die Besatzung sucht den Sternwürfel. Mittlerweile haben Bull und sein Team eine echte Spur: Mit Hilfe eines kosmischen Problemlösers, der sich die »Legende« nennt, sind sie über Millionen von Lichtjahren einer seltsamen kosmischen Trasse gefolgt.



Die Legende, der kosmische Problemlöser, besteht aus eilig zusammengepackten Segmenten einer riesigen, viele Millionen Lichtjahre entfernten Technowolke, mit der sie immer noch verbunden ist. Durch Aspekte eines septadimensionalen Kontinuums. Der Ableger war nach wie vor Teil des Gedankenkollektivs, in zeitverlustfreiem Austausch. Ein nur im Standardraum distanzierter Aktionskörper der Superlative. Die Galaktiker hatten mitgeholfen, eine auf dem Weg der natürlichen Evolution entstandene technische Kreatur in ein biologisches Lebewesen zu verwandeln – und diesem dadurch den Wunsch zu erfüllen, sterblich zu werden.

Das neue Ziel Bull und seinen Mitstreitern ist die Galaxis Malora. Sie scheint der Ausgangspunkt vieler Ereignisse zu sein, die bereits vor Äonen ihren Ausgang genommen haben. Wie sich herausstellt, ist Malora die Galaxis im Schatten. Malora hat mehr als die Hälfte seiner Leuchtkraft verloren. Der Prozess der Verdunkelung hat vor 80.000 Jahren begonnen.

Vor anderthalb Milliarden Jahren fand Geardals Opfergang statt. Geardal sah sich als die Retterin. Kaelom war der Kurator, Unterstützer des Obersten Kurators Aelor.

Dialon ist ein Ennu Malor, ein Jäger des Nichts. Er bringt ein Brennendes Nichts. Mit der Rückkehr des Ennu Malor Aelor war ein Teil der mehrere Hundertmillionen Jahre langen Suche nach den Bruchstücken zu Ende gegangen. Jene Bruchstücke der großen Gefahr, die entstanden waren, als Geardals Opfergang den Kugelriss verschlossen hatte. Und nun hatte Dialons Suche zum Erfolg geführt – er hatte das vorletzte Bruchstück, das vorletzte Brennende Nichts, nach Malora zurückgebracht.

Das Looweron-System lag nahe dem Zentrum Maloras. Die Loower erinnerten sich an die Materiequelle Geardal und unterstützten die Kuratoren dabei, die Erinnerung beizubehalten.

Sie hatten ein Faible für die Zahl neun. Neun Bruchstücke des Kugelrisses waren ins Universum geschleudert worden. Ein Schwarm von Trassenmachern bändigte das Brennende Nichts, das Dialon gefunden hatte und nach Malora gebracht hatte. Die kleinen Maschinchen hatten das Phänomen bewegt, indem sie ihren ein-

zigen Daseinszweck erfüllten: sie hatten vor dem Brennenden Nichts die Raumzeit aufgelöst, auf dass sie sich verkürzte und wieder zusammenzurrte und damit das Nichts näher an sich heransaugte. Wieder und wieder, unendlich oft, Stück für Stück, über Millionen Lichtjahre.

Genauso hatten die Trassenmacher damals auch Geardal selbst bewegt, bis sich die Materiequelle in den Kugelriss stürzen und ihn verschließen konnte. Dabei waren neun Bruchstücke weggeschleudert worden, neun Hyperphänomene, neun Anomalien, die von Ennu Malor wie Dialon seit fast anderthalb Milliarden Jahren gesucht wurden. Und nun hatte Dialon die achte gefunden. Nur noch ein einziges Bruchstück zog im Universum seine Bahn. Ein letztes, das gefunden und gelöscht werden musste, um Geardals Werk der Rettung zu vollenden.

Die Bruchstücke folgten aus Gründen der Hyperdimensionalität erratischen Kursen. Seit dem Augenblick, an dem sie aus dem sich schließenden Kugelriss in die Gefilde diesseits der Materiequellen geschleudert wurden, trudeln sie und springen dabei immer wieder mit Lichtgeschwindigkeit. Kurse im Voraus zu berechnen ist die wahre Kunst, die ein Ennu Malor bei seiner Suche perfektionieren muss. Über Jahrzehntausende und länger.

Darum sind die Trassenmacher einst so entwickelt und gebaut worden, dass sie sich stets auf den Kugelriss zubewegen. So haben sie Geardal auf einer kerzengeraden Linie bis zum Kugelriss gezogen. Und so konnten erst die anderen Ennu Malor die Bruchstücke ausfindig machen und neutralisieren.

Aelor: Das Brennende Nichts zu neutralisieren, diese Aufgabe unterliegt immer noch mir als Obersten Kurator. Aelor würde das Brennende Nichts schließen und dabei sterben. Nicht nur einmal.

Die Kiste mit Schattenhänden, die in Malora nach dem damaligen Opfergang gefunden und archiviert wurde. Die dunkle Masse kroch über die Hand. Eine Schattenhand war das einzige Mittel, ein Brennendes Nichts zu löschen. Sie konnte die Anomalie Stück für Stück in sich aufnehmen, und der Träger der Hand konnte diese Teile mit einem Willensakt verpuffen lassen.

Ein Vorgang, der dessen Lebensenergie aufsaugte. Eine Anomalie in dieser Größe würde mehr als ein Leben verbrauchen. Das spielte keine Rolle, solange genügend Ersatzkörper zur Verfügung standen. Aelors Schattenhand berührte das Brennende Nichts. Dieses schrumpfte.



Kommentar

Der neue Expokrat Ben Calvin Hary hat bislang hervorragende Arbeit geleistet. Eine logisch konstruierte kosmische Geschichte, bei der, im Gegensatz zu seinen Vorläufer-Expokraten Vandemaan und Montillon, Rätsel auch gelöst werden, die sich in das Gesamtkonzept der Serie gut einpasst.

Bekannte Völker wie die Topsider und Ilts wurden tiefer beleuchtet, und auch ES wird wieder in die Handlung aufgenommen. Wahrscheinlich werden ES und NATHAN eine wie auch immer geartete Verbindung eingehen.

Natürlich lässt sich fragen, ob das Thema Überwesen nicht irgendwie erschöpft ist. Ob die Serie einen radikalen Neuanfang überstehen würde, ist unsicher. Neuleser für eine Heftromanserie zu gewinnen, fällt schwer. Und die Altleser werden eben älter. ■



COZMIC

DEFINITION MIT SELTEN PHANTASIE

COZMIC VOL. 11
NEUE AUSGABE IM MAI 2026
152 SEITEN IN FARBE,
HARDCOVER, ÜBERFORMAT
33 €
ISBN: 978-3-96430-489-6



Kult
COMICS

MEHR INFOS BEI KULTCOMICS.NET

Thez — Schluss mit diesem Stuss

Ein Kommentar zur Wiedereinführung der unseligen transkosmokratischen Entität

von Robert Hector

Mit dem neuen Exposéredakteur Ben Calvin Hary weht seit Heft 3300 ein neuer Wind in der Serie, der spätestens nach dem missglückten Fragmente-Zyklus (im Grunde bereits nach dem Mythos- und dem Chaotarchen-Zyklus) unbedingt notwendig war. Hary hat seine Aufgabe bisher sehr gut gemacht. Aber, so scheint es, versucht nun ein ehemaliger Expokrat, Wim Vandemaan, eine seiner Ideen aus vergangenen Zeiten wieder zu reaktivieren: Thez, die transkosmokratische Entität aus den Jenzeitigen Landen (Zyklen Atopisches Tribunal / Jenzeitige Lande, PR 2700–2874).

In Rhodan-Heft 3378 heißt es auf Seiten 11/12: »Bis Thez eingreift und das GESETZ erlässt – als Ursache, die sich selbst bewirkt. Infolgedessen bilden sich zwei Extreme, für die es zuvor kein Konzept hinter den Materiequellen gab: Chaos und Ordnung. Fortan finden die transzendenten Superintelligenzen diametrale Anker im Jenseits-Raum. Anker, an die sie sich klammern, um ihre Existenz zu sichern.«

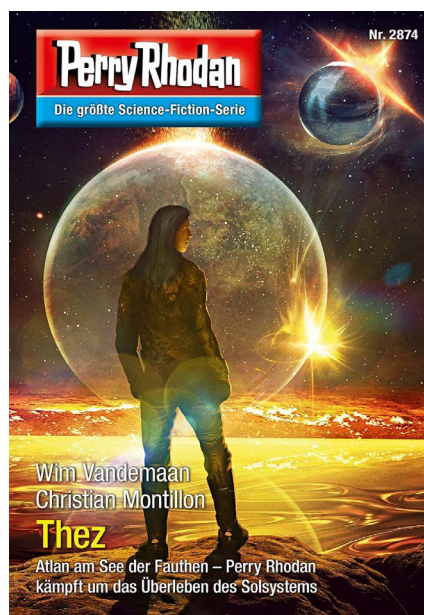
Nur im Ungleichgewicht zwischen beiden Polen hat das GESETZ Bestand. Käme es zum völligen Ausgleich, würden die Strukturen kollabieren. Eine Präsenz in diesem Raum bedeutet also ewigen Streit, ewiges Zerren, ewiges Auf und Ab – damit das Ungleichgewicht gewahrt bleibt. In einem solchen Ringen kann es keine Neutralität geben. Was neutral ist, muss vergehen. Dies war die Geburt von Kosmokraten und Chaotarchen.

Wenn Vandemaan den Konflikt als Voraussetzung universellen Lebens sieht, dann wird er, übertragen auf die heutige Zeit, auch Krieg als Normalzustand ansehen. Genozide, Massenmorde, Völkerrechtsverletzungen könnten dann in darwinistischer Sprechweise als »Survival of the Fittest«, oder in heutiger neo-orwellischer Sprechweise, als »Survival of the Richest« interpretiert werden.

In PR 3378, S. 28 heißt es: »... kam es zur größten denkbaren Katastrophe seit Beginn des Multiversums in all seinen Inkarnationen: zum Friedensschluss zwischen Kosmokraten und Chaotarchen. Es passierte also ein Verstoß, den das GESETZ zu verhindern trachtete. Die Hohen Mächte sind nicht von allein auf diese Idee verfallen. Ein Friedensstifter hat sie dazu gezwungen. Wer dieser Stifter war? Dieses Wissen wurde Opfer der Zeiten. Der scheinbare Frieden entpuppt sich als eine Perversion von Thez' Geschenk: Ordnung und Chaos nähern sich an, reichen einander die metaphorischen Hände.«

Diese Sätze sind dem Ideenkasten von Wim Vandemaan / Hartmut Kasper entsprungen. Er ist promovierter Germanist und kommt nicht aus der mathematisch-naturwissenschaftlichen Ecke. Ist sich Vandemaan zu schade, oder traut er sich nicht, zu sagen, wen er mit dem Friedensstifter meint? Er will scheinbar das Werk von Willi Voltz demontieren. Nur haben Vandemaans Wortschöpfungen meiner Meinung nach nichts mit Science Fiction zu tun.

Wenn jetzt noch die unselige Thez-Idee aus dem Atopen / Jenzeitigen Landen-Großzyklus wiederaufgewärmt wird, vermute ich, wird der letzte treue Leser abspringen. Solche konzeptionellen Eskapaden passen nicht in eine Science Fiction-Serie. Vandemaan wäre mit seinen Konzepten der Totengräber der Perry Rhodan-Serie.



Das Produkt bzw. die Marke PERRY RHODAN gehört der Bauer Media Group in Hamburg. Eigentlich passt PERRY RHODAN gar nicht ins Portfolio dieses Medienverlags, und in den letzten Jahren gab es einige Umstrukturierungen in diesem Verlags-haus. Letztlich ist die Medienlandschaft immer gekennzeichnet durch Umbrüche, und Heftromane passen da nicht mehr in die heutige Zeit und wirken eher wie antike Möbelstücke. Einzig der Bastei-Verlag ist in diesem Bereich mit Western, Horror und natürlich *Maddrax* noch aktiv.

Es geht in der heutigen Zeit hauptsächlich um Auflagenzahlen. Wenn die nicht mehr stimmen, verschwindet ein Produkt vom Markt. Die PERRY RHODAN-Mini-Serien hat dieses Schicksal bereits ereilt, Neo steht scheinbar auf der Kippe, und die Abo-Zahlen der Silberbände gehen wohl auch zurück.

Das nur zum Umfeld und der globalen Situation. Die Erstauflage von PERRY RHODAN ist noch am Markt. Untertitel: »Die größte Science Fiction – Serie der Welt«. Aber ist PERRY RHODAN überhaupt noch eine Science Fiction-Serie, oder ist die Serie nicht schon längst in den Bereich der Fantasy abgedriftet?

Die Frage lässt sich noch allgemeiner formulieren: Befindet sich die Science Fiction in einer allgemeinen Krise?

Seit die Science Fiction ihre einstige Nische verlassen und den Massenmarkt erobert hat, scheint es immer weniger notwendig, Wissenschaftliches als konstituierendes Element einzubauen. Neuerdings fordert man deshalb meistens keine Wissenschaftlichkeit für die Science Fiction mehr, sondern nur noch, dass sie Wissenschaftlichkeit für sich beanspruche. Science Fiction sei weniger eine Frage der Plausibilität, sondern der Haltung, die ein Film oder Roman gegenüber der dargestellten Welt einnimmt. Science Fiction wird von vielen Autoren als Märchen-erzählung aufgefasst, bei der lediglich die Auswahl der fantastischen Elemente der Zeit angepasst ist. Exakte logikbasierte mathematisierte Naturwissenschaft wirkt da nur störend. Für nötig hält man die Science in Rastatt nicht oder mit den vorhandenen Autoren nicht für schreib- oder verkaufbar. (Auszüge aus einer Kritik auf der

Rezensionen

Internet-Seite von www.politik-im-exil.de, EA-Erstauflage Perry Rhodan)

Zurück zur Thez-Geschichte: Die Jenzeitigen Lande existieren in der Zukunft des Universums in 150 Milliarden Jahren und sind identisch mit Thez, einer übergeordneten Wesenheit, die einst nach der Ersten Superintelligenz suchte.

Die Hintergründe offenbarten sich nach und nach: Wesen aus der Zukunft am Ende der Zeiten griffen in der Gegenwart ein, um dort unerwünschte Entwicklungen zu korrigieren. Eine Macht namens Atopisches Tribunal, letztlich ein Ableger von Thez, trat auf, um der Milchstraße Gerechtigkeit zukommen zu lassen. Gerechtigkeit in deren Sinn bedeutete, Schaden vom Moralischen Kode abzuwenden.

Die Atopischen Richter waren schier unangreifbare multilokale Wesen, Zukunftsversionen von Völkern aus der jeweiligen Sternensinsel. Zwei Richter betreuten jeweils eine Galaxie: Matan Addaru Dannoor und Chuv waren für die Milchstraße zuständig, Richter in Saeqaer und der Kristalline Richter für die Larengalaxie Larhatoon.

Die »Atopische Ordo« sollten den jeweiligen Sternensinseln aufgezwungen werden. Dinge wie Reisen aus der Zukunft in die Vergangenheit, andere Zeitsphären, eine Zweite Zeit bzw. Synchronie, kontrafaktische Wirklichkeiten, kontra-kausale Raumzeitplastiken, Chronoduplikate und falsche Zukünfte, Jenzeitige Lande am

Ende der Zeit, manipulierte Vergangenheiten, der Zeitriss und die dyschrone Drift stellten durch ihren kausalitätsfreien Beliebigkeitscharakter die Kohärenz des Universums infrage. Schließlich spaltete sich das Universum durch die dyschrone Scherung in zwei Zeitlinien auf: das Thez-Universum mit den Atopen und das »freie« Universum der terranischen Menschheit.

Als in den späten Epochen dieses Universums die Kosmokraten und Chaotarchen die untergehende Raumzeit verließen, verblasste mit ihnen auch der Moralische Kode. Dies wird in fernster Zukunft geschehen. Aus der Sicht des Atopischen Tribunals jedoch, das in den Jenzeitigen Landen weilt, ist es bereits Vergangenheit.

Die Natur dieses Moralischen Kodes war selbst jenen Hohen Mächten bis zuletzt unbegreiflich geblieben. In dieser Situation opferte sich Thez, das letzte der Höheren Wesen, das im Universum verblieben war. Thez nahm am Verblässen des Moralischen Kodes teil, verblasste selbst und konnte sich auf diese Weise mit dem Moralischen Kode identifizieren.

Dieser Vorgang des Verblässens ist so komplex, dass er mehrere Ebenen hat.

Als am Tiefen Abend die Kosmokratie und die Chaotarchie den Auszug ins Neuland antrat, nahm sich Thez an Whyroo ein Beispiel und verblasste. Auf diese Weise entzog er sich dem Sog des Exodus und blieb bei sich selbst. Thez wurde zu einer Einzigartigkeit in der Mentalen Architektur des Universums, selbst innerhalb des Clans der Metatechnologischen Mächte. Er dachte sich in den Abendabgrund ein, schöpfte Inseln der Hiesigkeit aus dem Brei und rettete sie hinüber in die Jenzeitigen Lande.

Ein solches Konzept ist gespickt mit pseudophilosophischen Ergüssen. Dagegen hatte Willi Voltz ein ganzheitliches, biologisch-kosmologisches Weltbild formuliert mit Moralischem Kode (Doppelhelix), Kosmonukleotiden, Psionischem Netz und dem Zwiebschalenmodell. In diesem Universum sollen die Völker in Frieden und Harmonie leben. Voltz postulierte eine solche Ordnung für alle Wesen des Kosmos. Deshalb auch der Begriff »Moralischer Kode«.

Der Ist-Zustand der heutigen Welt scheint einer solchen universalen Ethik und Moral zu widersprechen. Die Vertreibung aus dem Paradies ist die symbolische Umschreibung für den Abfall des Menschen von der kosmischen Ordnung. Die Kosmokraten wollten die ursächlichen Fragen beantworten, dazu rekrutierten sie das Virenimperium. Die kosmische Bestimmung der Menschheit ist es, die kosmische Ordnung wiederherzustellen. Die Menschen wirken damit im Sinne des GESETZES.

»Wer initiierte das GESETZ, und was bewirkt es?« Perry Rhodan verweigerte sich am Berg der Schöpfung der Antwort auf die dritte ultimative Frage, weil er Angst hatte, dass sie seinen Geist unheilbar verwirren würde (PR 1271).

Atlan erlebte Ähnliches. Im Jahre 3587 n. Chr. erging an den Roboter Laire der Ruf, ein bestimmtes Wesen auf die andere Seite der Materiequellen zu bringen. Dieser Auserwählte ist Atlan. (Perry Rhodan Nr. 982 »Der Auserwählte«). Laire brachte damals Perry Rhodan zu einer Apparatur, in der Atlan auf seinen Aufenthalt bei den Kosmokraten vorbereitet wurde.

Perry Rhodan fragte den Roboter: »Laire, was zum Teufel, habt ihr mit ihm vor?«

»Das weißt du doch«, wich er aus. »Ich bringe ihn auf die andere Seite.«

»Aber das ist nicht alles?«

»Nein«, sagte Laire widerwillig. »Das ist



nicht alles. Er wird eine Aufgabe zu erfüllen haben ...»

In PR 3098 hieß es dann, die Kosmokratin Mu Sargai hätte Atlans Erinnerungen an seinen Aufenthalt gelöscht. Atlan zu Mu Sargai: Ist es das, was hinter den Materiequellen ist? Was Kosmokraten und Chaotarchen – sehen, erleben, erleiden?

Mu: Was ich dir gezeigt habe, war nur ein Abglanz davon ... Aber ja, es war ein kurzer Einblick in den Betrieb, räumlich wie zeitlich eng bemessen ... Damals hast du länger hineingeschaut, in das Original ...

Atlan erahnte, warum er Mu Sargai um die Löschung seines Gedächtnisses gebeten hatte. Die Erinnerung hätte ihn seiner Menschlichkeit enthoben, ihn allen Zeitgenossen entfremdet. Er erkannte, dass seine Entscheidung tatsächlich jener Perry Rhodans ähnelte, der es aus der gleichen Ahnung heraus abgelehnt hatte, die Antwort auf die Dritte Ultimate Frage zu erhalten ... Die Löschung war eine Akt der Rettung.

Hinter den Materiequellen, sagte Mutter Sargai, ist kein Ort, auch kein Nicht-Ort. Sondern vielmehr eine Art Aggregatzustand der Realität, mit verschiedenen Potenzialen, die einander auch entgegengesetzt sein können.

Atlan: Etwa wie die Kiste mit Schrödingers Katze, die zugleich lebt und tot ist, bis ein Betrachter den Deckel öffnet und entscheidet?

Mu: Ja, jedoch um einen unvorstellbar großen Faktor komplizierter und diffiziler ... Was du dort erlebt hast, hat dein Bewusstsein derartig verändert, dass du im Normaluniversum nicht mehr lebensfähig gewesen wärest ... Sei dankbar dafür. So dankbar, wie du warst, als ich dort, hinter den Materiequellen, deiner Bitte entsprochen habe. Denn niemand anderes als du selbst warst es, der um eine Möglichkeit gebeten hat, wieder Mensch zu werden oder sein zu können...Was dir getan wurde, kann man nur sehr verknüpft als Löschung des Gedächtnisses bezeichnen. In Wirklichkeit war es ein komplizierter Prozess der Wiederherstellung eines mentalen status quo ante.

Kommentar: Wieder eine Nicht-Antwort auf eines der großen Geheimnisse des PR-Universums. Das ist für die Leser vollkommen unbefriedigend. Der Transfer Atlans hinter den Materiequellen in PR 982 war im Zyklus um die Kosmischen Burgen von langer Hand vorbereitet worden. Es ging um das Auge Laïres und die Schlüssel in den kosmischen Burgen der Sieben Mächtigen.

In Band 3098 wurde noch ein weiteres Rätsel entmystifiziert. Es gab die Legende, dass, wenn der letzte Ritter der Tiefe stirbt, alle Sterne erlöschen werden. Dies wurde nun als reiner Mythos abgetan. Eine sehr billige und unbefriedigende Auflösung.

Solcherart Lösungen fundamentaler Rätsel gehören fast schon zur Routine in der PR-Serie in den letzten Jahren. Vandemaan ist ein Meister darin, geheimnisvoll klingende Wortschöpfungen zu kreieren, hinter denen nichts weiter steckt. Ein Gebilde aufzubauen, das sich im Nirwana verliert. Ähnlich seine Zykluskonstruktion: Eine Menge von Ideen und Handlungsstränge entwerfen, aber dann das Ganze nicht zu einem logisch stringenten und faszinierenden Ende zusammenbringen.

Das Grundproblem der PR-Serie: ihre Essenz sind technische Wundermittel auf hyperphysikalischer Basis und weiterentwickelte Entitäten (Superintelligenzen, Hohe Mächte). Alles, was »hyper« und »super« ist, ist gut. Oder eben Fantasy. Das ist keine Science. Dabei gab es bereits in den 1980er Jahren jede Menge Leser, die nur noch »aaarghhh« stöhnten, wenn

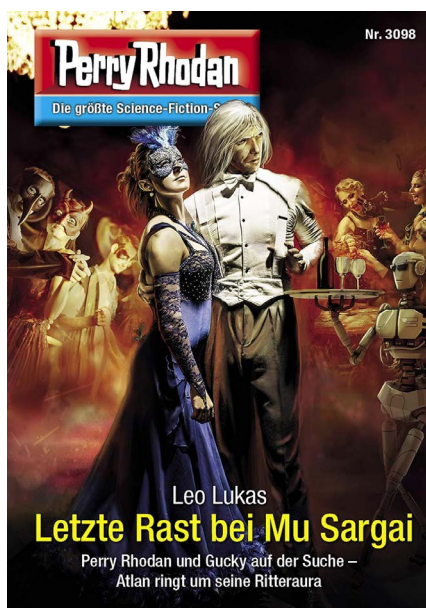
sie das Wort »Kosmokrat« hörten. Ein früherer PR-Redakteur hat mal gesagt: »Wir würden gern diese kaum handhabbaren Überwesen abschaffen, aber bisher hat noch niemand eine Idee gehabt, wie das gehen soll.«

Zur Existenz von Überwesen: Schon höhere Organismen auf der Erde sind komplex, kompliziert, verbrauchen viel Energie, wodurch schon die Dinosaurier bei sich plötzlich verändernden Umweltbedingungen zum Aussterben verdammt waren. Mikroorganismen sind die Basis der Evolution, sie können sich sehr schnell durch Mutation und Selektion anpassen. Überwesen sind Entitäten, die sehr viel (Hyper-) Energie zur Aufrechterhaltung ihrer Struktur benötigen. Falls sie existieren würden, wären sie von Natur aus instabil wie Uran-238. Sie müssten sich ihre Lebensenergie bei anderen niederen Wesen borgen, und für diese niederen Wesen würde das bedeuten: »Widerstand ist zwecklos«. Diese höheren Entitäten wurden nicht im Gleichklang mit der Umwelt und der Natur leben, sondern wären Zerstörer. Wie der moderne Mensch?

Es gibt im real existierenden Universum keine Kosmonukleotide, keinen Moralisches Kode, keine Superintelligenzen, keine Kosmokraten, und erst recht kein Thez. Die PR-Serie lebt von einer Handvoll unsterblicher Protagonisten (Perry Rhodan, Atlan, Gucky, Reginald Bull, Icho Tolot). Dazu kommen Völker wie die Topsider, Ilts, Arkoniden, Akonen, Haluter. Die Serie ist damit im Grunde auserzählt, spätestens seit Heft 1271 (»Finale in der Tiefe«, von Kurt Mahr). Selbst das Multiversum, die Paralleluniversen und fremden Dimensionen bieten nichts Neues mehr, und erst recht nicht die Inflation von Überwesen.

Deshalb bin ich der Meinung: Die PR-Serie benötigt dringend einen radikalen Neuanfang, sonst ist sie dem Untergang geweiht.

Um zum Anfang zurückzukehren: Thez – dieses Konzept ist meiner Meinung nach einfach nur Blödsinn.



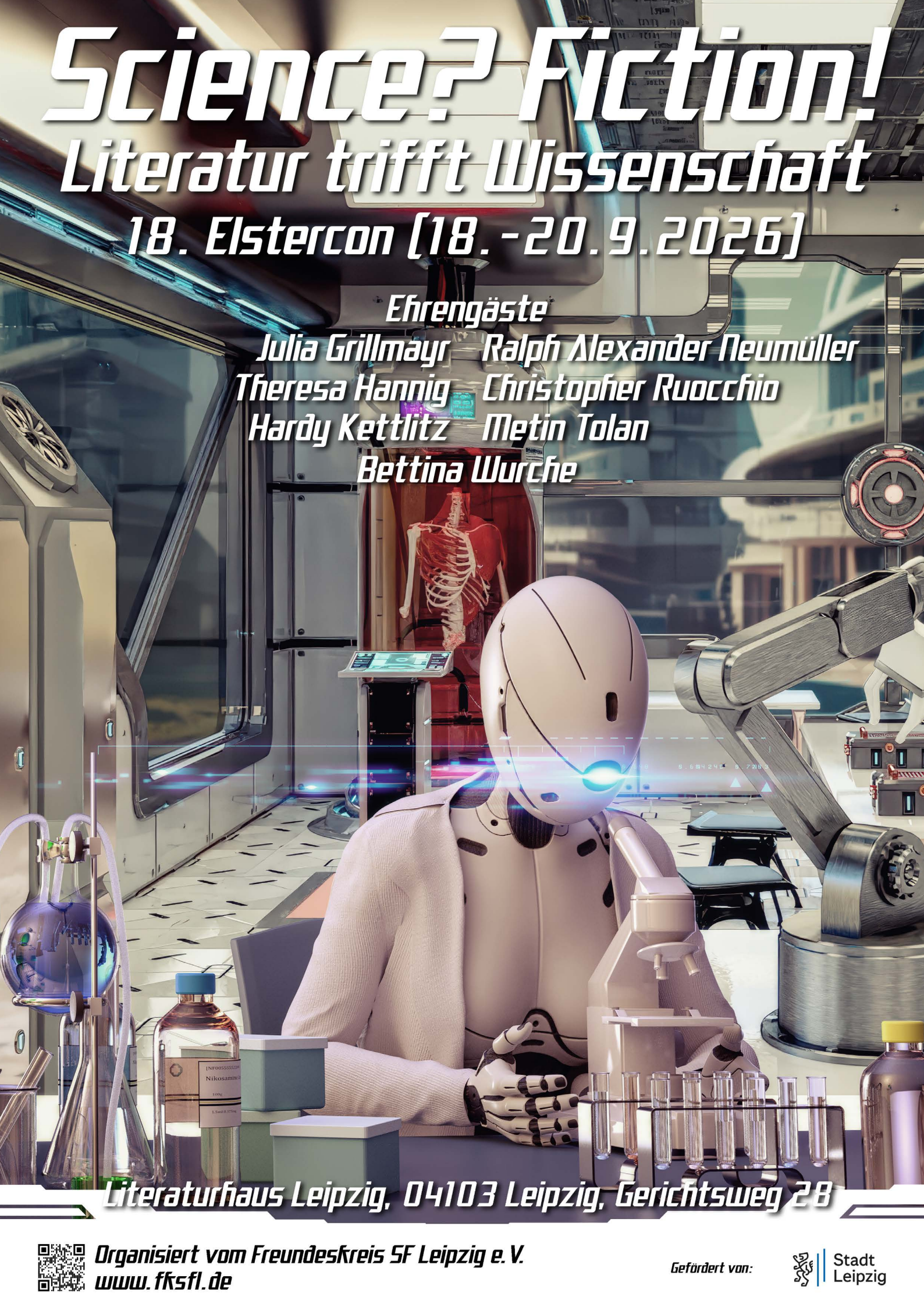
Science? Fiction!

Literatur trifft Wissenschaft

18. Elstercon (18. - 20. 9. 2026)

Ehrengäste

Julia Grillmayer Ralph Alexander Neumüller
Theresa Hannig Christopher Ruocchio
Hardy Kettlitz Metin Tolan
Bettina Wurche



Literaturhaus Leipzig, 04103 Leipzig, Gerichtsweg 28



Organisiert vom Freundeskreis SF Leipzig e. V.
www.fksfl.de

Gefördert von:



eGames

Die Renaissance der Demo oder warum das »Anspielen« plötzlich wieder im Trend ist

von Hans Frey

Es war die Zeit der Disketten-Stapel und dicken PC-Magazine. Wer in den 90er-Jahren wissen wollte, ob ein Spiel den heimischen Rechner zum Glühen bringt oder bloß digitale Zeitverschwendung ist, griff zur Demo-Version. Doch was jahrelang als ausgestorbenes Relikt der Gaming-Historie galt, feiert heute ein überraschendes Comeback.

Der große Siegeszug der Demoversion geschah wohl durch das Phänomen »Doom«. Der Goldstandard dieser Ära wurde 1993 gesetzt. Unter dem Label »Shareware« revolutionierte das Studio id Software mit dem damals revolutionären 3D-Shooter Doom den Vertrieb von Software. Das Konzept war so simpel wie genial: Das erste Drittel des Spiels wurde faktisch verschenkt. Die Disketten lagen Magazinen bei oder wurden für eine »symbolische Mark« an Kiosken verkauft.

In einer Zeit, in der das Internet noch in den Kinderschuhen steckte und Modems knarzend Daten austauschten, verbreitete sich die Doom-Demo wie ein Lauffeuer. Auf Schulhöfen und den ersten stickigen LAN-Partys wurden die Disketten weitergereicht. Ein »virales Marketing«, lange bevor es diesen Begriff überhaupt gab. Der Vorteil für die Spieler lag auf der Hand: Risikofreies Testen statt der Katze im Sack.

Mit dem Siegeszug der CD-ROM und später der DVD wurde die Flut an Testversionen zunächst noch größer. Heft-CDs boten monatlich Dutzende Demos an. Doch mit der Etablierung von Online-Plattformen wie Steam oder dem Epic Games Store geschah etwas Paradoxes: Während der Zugang zu Spielen einfacher wurde, verschwanden die Demos nahezu vollständig vom Markt.

Vielleicht vermutete man damals, dass Demos den Verkaufszahlen schaden könn-

ten. Sei es, weil die Spieler nach der Testphase bereits »gesättigt« seien oder weil die Qualität des Spiels den Erwartungen nicht standhielt. Marketing-Abteilungen setzten lieber auf hochglanzpolierte Trailer statt auf spielbare Realität.

Heute hat sich das Blatt gewendet. Der Gaming-Markt ist übersättigt, der Konkurrenzkampf zwischen Publishern und Indie-Entwicklern gnadenlos. In einer Ära, in der viele Titel unfertig oder fehlerbehaftet auf den Markt kommen, ist die Demo zu einem Vertrauensbeweis geworden.

Dabei kristallisieren sich zwei Hauptgründe für das Comeback heraus: Das wäre zum einen die Risikominimierung für den Spieler. In Zeiten von Preisen bis zu 80 Euro pro Titel ist die Hemmschwelle für einen Spontankauf hoch. Eine Demo senkt diese Barriere und schützt den Kunden vor frustrierenden Fehlkäufen.

Zum anderen liefert eine Demo eine wichtige Feedback-Schleife. Statt ein Spiel direkt in den oft kritisierten Early Access zu schicken, nutzen Entwickler Demos heute als Testballon. Die Resonanz der Community ermöglicht wichtige Anpassungen an Spielmechanik und Performance noch vor dem offiziellen Release.

Dies ist ein Gewinn für beide Seiten. Die Rückkehr der Demo-Versionen – flankiert durch Events wie das populäre »Steam Next Fest« – ist eine erfreuliche Entwicklung. Sie gibt kleinen Studios die Chance, als Geheimtipp entdeckt zu werden, und zwingt die großen Publisher zu mehr Transparenz. Am Ende profitiert vor allem der Spieler, der wieder selbst entscheiden darf, ob der Hype gerechtfertigt ist, oder nicht.

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

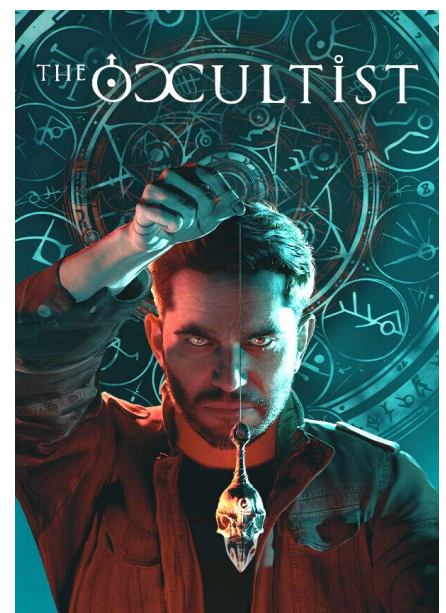


The Occultist (2026)

The Occultist bietet atmosphärischen Horror mit Tiefgang: In einer Zeit, in der sich das Horror-Genre häufig zwischen actionlastigen Blockbustern und reduzierten Indie-Konzepten bewegt, positioniert sich *The Occultist* bewusst dazwischen. Der Titel setzt auf dichte Atmosphäre und erzählerische Tiefe und nutzt die abgeschiedene Insel Godstone als stimmiges, klassisch geprägtes Setting, welches sich klar an Motiven des Schauerromans orientiert.

Die Hintergrundgeschichte wiederum positioniert sich zwischen persönlicher Suche und psychologischer Belastung. Im Zentrum steht Alan Rebels, ein Experte für paranormale Phänomene, der seinen verschwundenen Vater sucht. Die Spur führt ihn auf eine Insel mit düsterer Vergangenheit: Seit den 1950er-Jahren und dem Zusammenbruch eines Kults gilt Godstone als verlassener Ort. Erzählerisch interessant ist dabei weniger das Mysterium selbst als die Figur des Protagonisten. Alan ist kein abgeklärter Geisterjäger, sondern zunehmend verunsichert. Seine bisherigen Überzeugungen geraten im Verlauf der Handlung spürbar ins Wanken.

Das Pendel fungiert in *The Occultist* als zentrales Spielelement. Das mysteriöse Pendel ist weit mehr als ein dekoratives



Gimmick. Mit vier Funktionen ausgestattet (die nach und nach freigeschaltet werden), dient es als wichtigstes Werkzeug zur Interaktion mit der Umgebung und ihren übernatürlichen Phänomenen. Die darauf aufbauenden Rätsel sind klar im okkulten Themenfeld verankert und setzen eher auf Beobachtung und Verständnis als auf bloße Reaktionsgeschwindigkeit. Das sorgt für ein gemächlicheres, dafür aber auch fokussierteres Spieltempo. Obwohl man im Spiel viele verschiedene Orte aufsucht (darunter verlassene Villen, ein Krankenhaus, ein Waisenhaus oder einen verlassenen Rummelplatz) ist der Spielverlauf sehr linear. Eine Rückkehr zu alten Schauplätzen ist nicht möglich.

Audiovisuell macht *The Occultist* einen durchweg überzeugenden Eindruck. Die nebelverhangene Insel wird detailliert und kohärent dargestellt, ohne sich in reiner Effekthascherei zu verlieren. Auch der Soundtrack von Pepe Herrero trägt maßgeblich zur Wirkung bei: Statt sich aufzudrängen, unterstützt er gezielt die Spannung – insbesondere in den Schleichpassagen, in denen Zurückhaltung und Aufmerksamkeit gefragt sind.

Der Horror im Spiel entwickelt sich durch Verletzlichkeit statt Konfrontation. Der bewusste Verzicht auf klassische Kampfmechaniken dürfte nicht jedem gefallen, erweist sich aber als konsequente

Designentscheidung. Das Spiel setzt auf Ausweichen, Verstecken und Beobachten. Dadurch entsteht ein Gefühl von Verwundbarkeit, das gut zum psychologischen Ansatz passt. Der Schrecken liegt weniger im Sichtbaren als in der ständigen Unsicherheit darüber, was als Nächstes passiert.

The Occultist wirkt wie ein geschliffener Beitrag zum modernen Horror-Genre, der sich auf seine Stärken konzentriert: Atmosphäre, Erzählung und ein klares spielmechanisches Konzept. Vergleichbar ist er im weitesten mit solchen Titeln wie *Call of Cthulhu*, *In Sound Mind* oder besonders mit *The Beast Inside*. Arbeitet man in *The Occultist* mit einem Pendel, nutzt man in *The Beast Inside* ebenfalls technische Hilfsmittel, um Geheimnisse innerhalb der unheimlichen Story zu enträtseln.

Für Fans von ruhigem, psychologisch geprägtem Horror, der zudem noch vorzüglich inszeniert wurde, ist *The Occultist* ein absolut empfehlenswerter Titel.

Genre: Horror-Adventure

Entwickler: DALOAR, Pentakill Studios

Publisher: Daedalic Entertainment

Systeme: PC, PS 5, Xbox Series,

GeForce Now

Wertung: 4,0 (von 5,0)

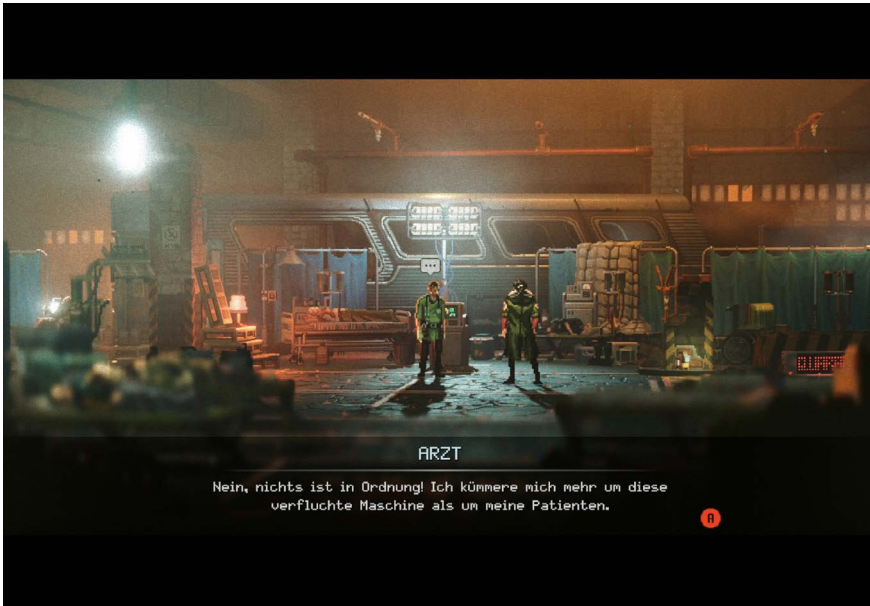
Replaced (2026)

Replaced verzichtet auf die für Indie-Games typische Zurückhaltung. Das Spiel zielt direkt auf den großen Auftritt ab und entfaltet dabei eine enorme visuelle Strahlkraft. Und das gelingt ihm beeindruckend gut.

Die Ausgangsidee ist schnell erzählt, aber wirkungsvoll: Eine künstliche Intelligenz steckt gegen ihren Willen in einem menschlichen Körper fest und kämpft sich durch eine düstere Alternativwelt-Version der 1980er Jahre. Die durch den Verwaltungsapparat »Phoenix City« geformte Welt wirkt dabei wie ein fiebriger Albtraum aus Neonlicht, Schatten, bröckelnder Industrie und verwaister Wohnanlagen in der Außenwelt. Die Mischung aus Pixelgrafik, modernen Lichteffekten und der aus mehreren Raum-Ebenen geschichteten Plattformstruktur sorgt dafür, dass die Welt ungewöhnlich plastisch wirkt. Viele Szenen sehen eher aus wie sorgfältig inszenierte Filmaufnahmen als wie klassische Spielabschnitte.

Spielerisch kombiniert *Replaced* Erkundung und Plattform-Passagen mit kämpferischen Abschnitten. Diese Mischung aus Adventure-Elementen und Action funktioniert im Kern gut, auch weil die Kämpfe bewusst schwer und direkt wirken.





Jeder Treffer hat Gewicht und jede Animation wirkt weitestgehend authentisch. Das passt zur verletzligen Hauptfigur und zur rauen Welt.

Allerdings zeigt sich hier auch eine Schwäche: Die Steuerung fühlt sich nicht immer so präzise an, wie es nötig wäre. Gerade in hektischeren Momenten kann das Kampfsystem etwas träge wirken. Was stilistisch überzeugt, ist spielerisch nicht immer ganz sauber umgesetzt. Auch die Balance zwischen ruhigeren Erkundungsphasen und Action ist nicht durchgehend stimmig. Die Übergänge wirken stellenweise etwas abrupt.

Sehr gelungen ist dagegen die akustische Seite. Musik und Geräusche verstärken die bedrückende Stimmung und ziehen einen tief in diese Welt hinein. Das trägt viel zur Gesamtwirkung bei und macht das Spiel zu einem dichten Erlebnis. Die Hintergründe zur Welt werden durch aufgefundene Aufzeichnungen erzählt. Hier ist mitunter auch ein wenig Text zu lesen.

Replaced ist weniger ein perfektes Spiel als ein stark inszeniertes Gesamtpaket. Es lebt von Atmosphäre, Stil und einer klaren künstlerischen Vision. Wer darüber hinwegsehen kann, dass nicht jede Spielmechanik perfekt sitzt und die Kämpfe auch ein wenig repetitiv wirken, bekommt ein eindrucksvolles und stellenweise sehr intensives Cyberpunk-Abenteuer geboten.

Genre: Platform-Action-Adventure
Entwickler: Sad Cat STUDIOS Limited
Publisher: Thunderful Group
Systeme: PC, Xbox One, Xbox Series
Wertung: 4,0

Darwin's Paradox!
 (2026)

Darwin's Paradox! ist ein ungewöhnlicher Genre-Mix aus Plattformspiel, Puzzle-Ansätzen und erzählerischen Elementen, der sich vor allem über seine Perspektive definiert: Man steuert einen aus seiner natürlichen Umgebung entführten Oktopus, der sich in einer fremden, oft feindseligen Welt zurechtfinden muss. Diese Grundidee prägt die Spielmechanik spürbar. Bewegung ist kein simples Laufen und Sprin-



gen, sondern ein bewusstes Rutschen, Greifen, Tasten und Ziehen durch die Umgebung, auch über die Deckenstrukturen hinweg. Tentakel werden gezielt eingesetzt, um Hindernisse zu überwinden oder mit Objekten zu interagieren. Das sorgt für frische Momente, kann aber auch zu einer gewissen Unschärfe in der Steuerung führen, wenn Präzision gefragt ist.

Inhaltlich setzt das Spiel auf eine Mischung aus humorvoller Erzählweise und Neugier-getriebener Erkundung. Die Welt erschließt sich eher über Beobachtung als über direkte Erklärungen, was gut zur fremdartigen Perspektive passt, aber nicht immer die gewünschte emotionale Tiefe erreicht. Spielerisch lebt *Darwin's Paradox!* von diesem Wechsel zwischen vorsichtigem Vorantasten und kleineren Herausforderungen, wobei das Tempo bewusst gedrosselt bleibt.

Optisch überzeugt der Titel durch einen eigenständigen Stil. Die Umgebungen wirken wie aus einem Retro-SF-Animationsfilm der 50er und 60er Jahre. Die spannend erzählte Hintergrundgeschichte dreht sich um seltsame Aliens mit ihren fliegenden Untertassen, die die Welt erobern wollen und sich dabei als Menschen »verkleiden«. Monströse Fabriken entstehen, in denen seltsame Lebensmittel hergestellt werden. Das Spiel wird dabei von einem stimmungsvollen Sounddesign getragen, das die Fremdheit der Welt unterstreicht.

Spielerisch muss man clever mit der Umgebung interagieren. So muss man zu Beginn in fluoreszierenden Flüssigkeiten baden, damit die Killerratten nicht über einen herfallen.

Darwin's Paradox! erweist sich als kreatives, atmosphärisch dichtes Spiel mit interessanten Ideen, das jedoch nicht immer die spielerische Präzision und erzählerische Kraft erreicht, die sein Konzept verspricht.

Genre: Platform-Action-Adventure
Entwickler: ZDT Studio
Publisher: Konami
Systeme: PC, PlayStation 5, Nintendo Switch, Xbox Series
Wertung: 4,0

Rezensionen



Aether & Iron (2026)

Aether & Iron ist ein stark erzählerisch geprägtes Taktik-RPG, welches in einer alternativen, in den Wolken schwebenden Version des New York der 1930er Jahre spielt. Dank Anti-Gravitations-Technologie schweben riesige städtische Inseln in der Luft, die von Schwebefahrzeugen »befahren« werden.

Es hat sich eine von Korruption und Klassengegensätzen durchzogene Gesellschaft entwickelt, die in drei Gesellschaftshierar-

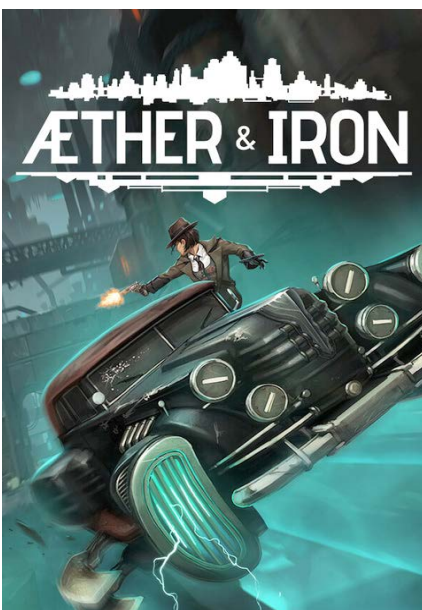
chien unterteilt ist: Die Oberstadt mit den Superreichen, die Mittelstadt mit der bürgerlichen Gesellschaft und die verarmte Unterstadt.

Im Spiel übernimmt man die Rolle der Schmugglerin Gia, deren scheinbar einfacher Auftrag in eine weitreichende Verschwörung mündet, die sich im Kern um eine drohende Naturkatastrophe dreht. Der Spielverlauf wird stark durch Dialoge, Entscheidungen und Würfelproben geprägt, wobei verschiedene levelbare Attribute wie List, Intelligenz und Stärke bestimmen, wie Gespräche und Kämpfe

verlaufen und welche Konsequenzen sich daraus ergeben.

Spielerisch kombiniert das Spiel zwei Ebenen: eine visuell-narrative Adventure-Struktur mit vielen Text- und Dialogpassagen sowie ein ungewöhnliches, rundenbasiertes Kampfsystem, das nicht zu Fuß, sondern mit bewaffneten Fahrzeugen auf mehrspurigen, dynamischen Straßen ausgetragen wird. Positionierung, Ausrüstung und Timing spielen dabei eine zentrale Rolle und verleihen den Gefechten eine taktische Eigenständigkeit, auch wenn sie stellenweise vergleichsweise simpel beginnen und erst später an Tiefe gewinnen.

Seine größten Stärken liegen klar in der Atmosphäre und den vorzüglich geschriebenen Dialogen: Die dichte, noir-hafte Welt, glaubwürdige, aber durchaus überzeichnete Figuren und durchgehend vertonte englische Dialoge (es gibt aber eine gute deutsche Übersetzung in Textform) tragen erheblich zur Immersion bei, während der markante handgezeichnete 2D-Comicstil und das Art-déco-inspirierte Design eine eigenständige visuelle Identität schaffen. Schwächen zeigen sich hingegen in der stark linearen Struktur und gelegentlichen Balanceproblemen. Insgesamt ergibt sich dennoch ein ungewöhnliches, stilistisch geschlossenes Rollenspiel, das weniger durch Systemtiefe als durch Stimmung, Charakterzeichnung und



seine eigenwillige Mischung aus Erzählung und Taktik überzeugt.

Genre: Vehicle RPG, Adventure

Entwickler: Seismic Squirrel, Chaos Theory Games

Publisher: Seismic Squirrel

Systeme: PC, macOS

Wertung: 4,0

Cthulhu: The Cosmic Abyss

(2026)

In *Cthulhu: The Cosmic Abyss* trifft die bedrückende Schwärze der Tiefsee auf den Wahnsinn von H.P. Lovecraft: Im Spiel schlüpft man in die Rolle des Ermittlers Noah. Was als Suche nach einer verschollenen Expedition beginnt, führt tief hinab in die versunkene Stadt R'lyeh. Doch wer hier ein Action-Feuerwerk erwartet, irrt. Das Spiel ist ein reinrassiger First-Person-Detektivtitel, der vollen Fokus auf Analyse und logisches Kombinieren legt.

Die Ermittlungsarbeit fühlt sich dabei erfrischend eigenständig an. Statt nur stumpf Markierungen auf einer Karte abzulaufen, müssen Spieler ihre Umgebung per Sonar scannen und Hinweise aktiv verknüpfen. Im sogenannten »Vault«, einer digitalen Gedankenkarte, werden die Puzzleteile mithilfe der KI-Begleiterin Key zusammengesetzt. Dabei lastet ständiger Druck auf dem Spieler: Der Energievorrat

ist knapp, und ein steigender Korruptionswert beeinflusst nicht nur Noahs Zustand, sondern auch das Ende der Geschichte.

Visuell ist der Horrortrip dank der Unreal Engine 5 und stimmungsvoll designter Schauplätze ein echtes Erlebnis. Die fremdartige Architektur und das beklemmende Sounddesign erzeugen eine dichte, fast greifbare Gänsehaut-Stimmung.

Leider stolpert das Spiel über seine eigenen Ambitionen. Manche Rätsel wirken unnötig in die Länge gezogen oder sind schlichtweg kryptisch. Zudem trüben technische Patzer wie unzuverlässige Speicherpunkte und Leistungseinbrüche den Spielfluss. Da klassische Actionsequenzen fehlen, gestaltet sich der Spielverlauf eher gemächlich.

Das optisch durchaus eindrucksvoll inszenierte Lovecraft-Abenteuer erweist sich als faszinierendes Experiment für geduldige Geister. Wer atmosphärische Detektivarbeit liebt und über technische Ecken und Kanten hinwegsehen kann, findet hier ein ambitioniertes Horror-Adventure.

Genre: Horror-Adventure

Entwickler: Big Bad Wolf Studio

Publisher: Nacon

Systeme: PC, PlayStation 5, Xbox Series, GeForce Now

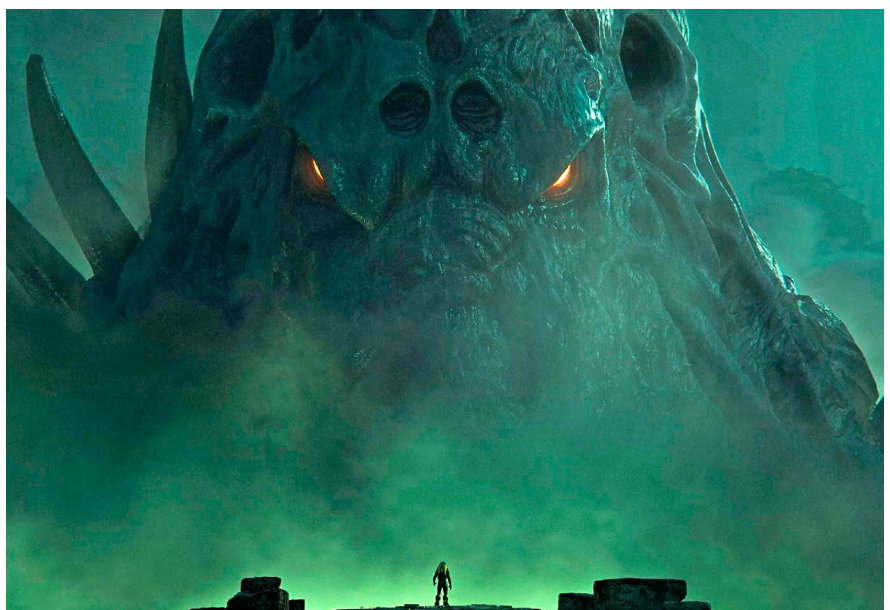
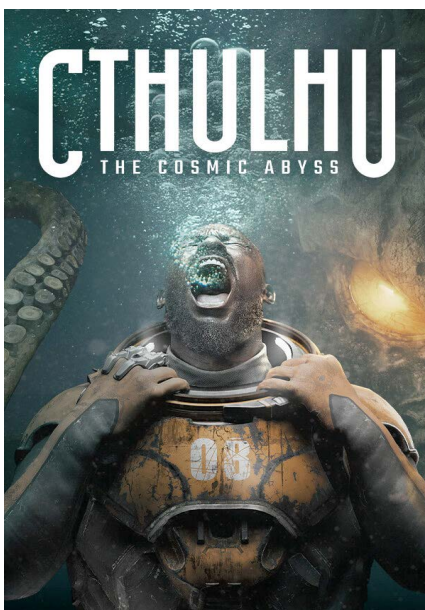
Wertung: 3,5

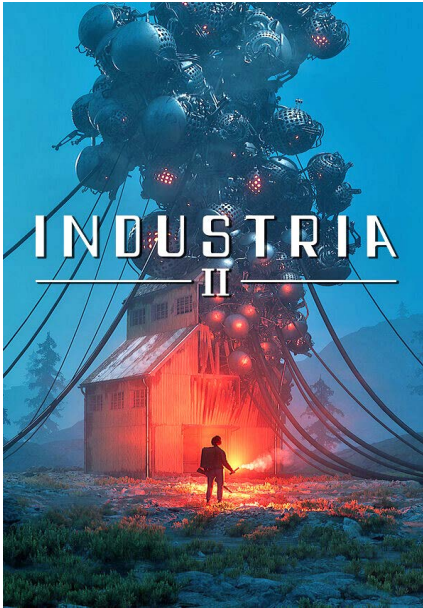
Industria 2

(2026)

Industria 2, das ambitionierte Projekt des Berliner Indie-Studios Bleakmill, setzt die Reise von Nora in einer melancholischen Paralleldimension fort und beeindruckt zunächst durch seine dichte Atmosphäre. Dank der genutzten Unreal Engine 5 bietet der Titel eine visuelle Qualität, die mit ihren detaillierten Lichtstimmungen und den weiten Landschaftsdarstellungen deutlich über das typische Indie-Niveau hinausragt. Doch hinter der glänzenden Fassade offenbaren sich deutliche Risse, die darauf hindeuten, dass das Spiel in einem noch unfertigen Zustand veröffentlicht wurde. Zum Release trübten zahlreiche Bugs und technische Ungereimtheiten das Erlebnis, was die aufgebaute Immersion immer wieder zerstört. Es wird schnell ersichtlich, dass dem Titel eine längere Polishing-Phase gutgetan hätte.

In Sachen Spielmechanik orientiert sich der Shooter an klassischen Vorbildern, kämpft jedoch mit technischen Unsauberkeiten. Das Gunplay wirkt zwar glaubhaft, im direkten Gefecht aber oft schwammig und unpräzise. Das Leveldesign ist zudem unausgewogen: Während einige Areale durch ihre surreale Architektur bestechen, verfällt das Spiel in anderen Abschnitten in eine sehr generische Gestaltung, die





Originalität vermissen lässt. Hinzu kommt ein recht lineares Spielerlebnis, das dem Entdeckerdrang kaum Raum gibt und den Spieler starr durch vorgegebene Pfade schleust. Dagegen fügt sich das übersichtliche Crafting-System sehr gut ins Spielgeschehen ein.

Trotz der Stärken in der narrativen Inszenierung und der gelungenen Grundstimmung wirkt *Industria 2* wie ein ungeschliffener Diamant. Die Kombination aus technischer Instabilität (zum Release noch viele Bugs), einer teils repetitiven Umgebungsgestaltung und dem etwas hakeligen Kampfsystem mindert den Gesamteindruck. *Industria 2* bleibt ein atmosphärisch starker SF-Trip, dem jedoch die nötige Reifezeit fehlte, um sein volles Potenzial auszuspielen. Wer über die linearen Strukturen und die spielmechanischen Mängel hinwegsehen kann, findet ein stimmungsvolles Abenteuer, das letztlich aber hinter seinen Möglichkeiten zurückbleibt. Die Entwickler sind zumindest fleißig dabei, das Spiel durch Patches zum dem Highlight zu machen, das es zum Verkaufsstart eigentlich sein sollte.

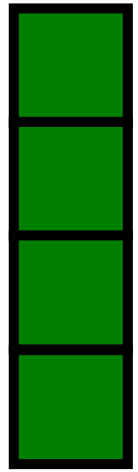
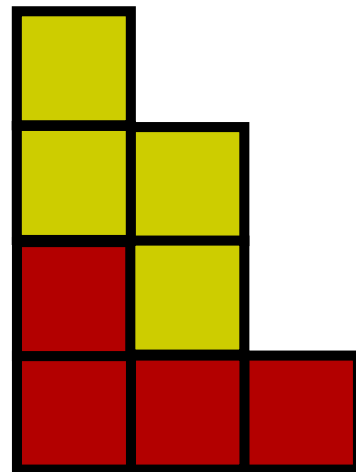
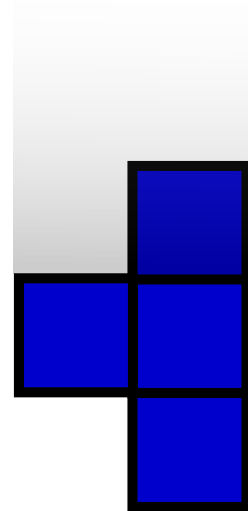
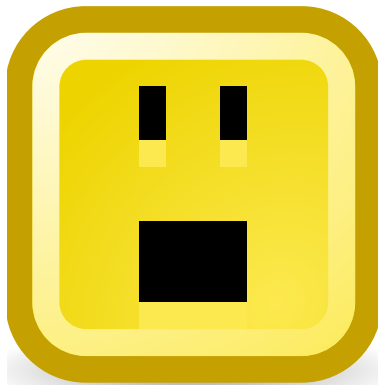
Genre: Parallelwelt-Action-Adventure

Entwickler: Bleakmill

Publisher: Headup

Systeme: PC

Wertung: 3,5



FanzineKurier

PHANTASTISCH! 101

80 Seiten DIN A 4, ISSN 1616-8437.
Herausgeber: Calliope Media GmbH
www.phantastisch.net

von Holger Marks

Es geht weiter! Während es vor und rund um die Jubelnummer etwas sehr unruhig um PHANTASTISCH! wurde, scheint das Traditionsmagazin mit der Calliope Media GmbH eine gute und neue »Bleibe« gefunden zu haben. Somit setzt sich das bewährte inhaltliche Konzept auch im zweiten Centurium fort. Also auf die nächsten 25 Jahre – auch wenn Klaus Bollhöfener ob dieser Aussicht nicht nur leise stöhnen mag. Zumindest sorgt er weiter für Kontinuität und die langjährigen Leser:innen erfreuen sich an den gewohnten Rubriken, altbekannten Namen und gewohntem Aufbau des Inhalts.

Umfangreich wie immer ist das »Update« von Horst Illmer, in dem er Nachrichten und Neuerscheinungen der letzten Monate zusammenstellt. Leider beginnt es immer mit den zu vermeldenden Todesfällen und kann dann richtig teuer werden angesichts der vielen attraktiven Leseempfehlungen.

Die Episode 101 des Kurzcomics »Ein seltsamer Tag« klärt über den Mythos von Atlantis auf – mit fatalen Folgen. Und bleibt damit unverzichtbarer Bestandteil des Magazins. Jede Ausgabe, wirklich jede Ausgabe eine Folge. Chapeau!

Dann kommen – auch das bleibt beim Alten – die Kurzgeschichten. Zwei sind es dieses Mal. Volker Dornemann lässt seinen Protagonisten »Die Kunst des Schlenderns« erlernen. Dumm nur, dass dies in einer optimierten und von Paranoia geplagten Leistungsgesellschaft gar nicht gern gesehen ist und Abweichlern ein nicht so nettes Schicksal droht – auch wenn »schlendern« dann kein Problem mehr ist. Eine pointierte Geschichte. Außerdem steuert Volker noch die originelle Mikrostory »Heilkunst« bei.

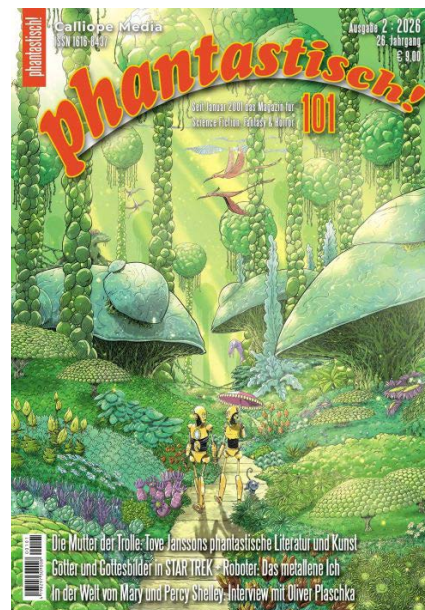
Was wäre, fragt sich Stefan Pannor in »Reflektionen«, wenn die Spiegel in un-

serer Umgebung ein anderes als das gewohnte Gesicht zeigten. Vielleicht auch kein angenehmes, sondern ein ungewohntes, unschönes oder gar hässliches, das wir kaum ertragen? Was würden wir tun? Alle Spiegel aus der Wohnung verbannen und zu Hause bleiben, um sich nicht in den allgegenwärtigen spiegelnden Flächen in der Innenstadt oder bei der Arbeit sehen zu müssen? So hält es jedenfalls der namenlose Protagonist in Stefan Pannors Geschichte über die Entfremdung des Menschen vom eigenen Ich. Allerdings muss ich zugeben, dass ich ein wenig mit dem letzten Abschnitt der Geschichte hadere, da Stefan Pannor dort versucht, der Story eine Wendung zu geben, die es aus meiner Sicht nicht gebraucht hätte und die auch nicht ganz zum Ton der restlichen Geschichte passt.

Der mit Abstand interessanteste und bemerkenswerte Beitrag – der Anlass verbietet den Ausdruck »Highlight« – ist das ausführliche und informative Interview, das Horst Illmer mit René Moreau führte. Der Anlass ist leider ein trauriger, da EXODUS mit der 50. Ausgabe eingestellt wird. Das Interview zeichnet die vieljährige Geschichte des Ausnahmemaßmagazins nach von den Anfängen bis zum Ende. Wir erleben dabei einen sehr bescheidenen und fairen Ex-Herausgeber, der sich zwar durchaus seiner Leistung bewusst, aber weit von Prahlerei entfernt ist. EXODUS wird eine Lücke hinterlassen, und es ist eigentlich sehr schade, dass es nicht möglich war, das Magazin in jüngere Hände zu übergeben – die Fußstapfen wären aber auch sehr groß gewesen.

Im zweiten Interview spricht Mitherausgeberin Sandra Thoms mit Oliver Plaschka über seinen neuen Roman »Die Geister von La Spezia«. Das Interview glänzt durch gezielte Nachfragen zu literarischen und historischen Querverweisen, so dass daraus ein informativer Beitrag wird, der mehr enthält als die oft leider zu üblichen und nichtssagenden Fragen zum mühsamen Geschäft eines Autors.

Einem Mythos auf der Spur ist Jan Niklas Hochfeldt und spürt der »Gefahr aus der Tiefe« nach. Konkret geht es um die rätselhafte Figur »Davy Jones« wie man sie z. B. aus »Fluch der Karibik« kennt. Eine



spannende Spurensuche, die aufklärt, wie bestimmte Sagenfiguren entstanden sein könnten, ergänzt durch zahlreiche Verweise auf Fundstellen in der Literatur, der Bibel oder in Rollenspielen. Klingt komisch, ist aber so.

Genauso fundiert und noch ausführlicher beschäftigt sich Alexander Nym mit den Göttern und Gottesbildern in STAR TREK. Die Erkundung schließt zumindest ein Stück weit eine Lücke in der mittlerweile recht ausgedehnten Erforschung des STAR TREK-Universums. Es gibt viele gottgleiche Wesen oder Entitäten mit übermenschlichen Fähigkeiten in der Serie, mit denen Kirk, Picard oder Sisko sich auseinandersetzen müssen. Alexander Nym stellt den Zwiespalt zwischen dem aufklärerischen Impetus Roddenberrys, der eher religionskritisch eingestellt war, und den oft weitergehenden religiösen Vorstellungen der späteren Serien dar. Nicht nur für Trekkies ein spannender Beitrag.

Kann irgendjemand spontan den Namen einer finnischen Künstlerin und Autorin nennen? Ich hätte es spontan nicht gekonnt. Und ich zweifle, ob mir selbst bei längerem Nachdenken der Name von Tove Jansson eingefallen wäre. Als Kind sind mir die Munins nicht begegnet und später auch nicht. So ist es gut, dass Christian Hoffmann das Leben und Werk des finnischen Ausnahmementales nachzeichnet und dabei neben den Mumin-Geschichten

– die er allesamt inklusive ihrer philosophischen und gesellschaftspolitischen Anklänge vorstellt – auch das übrige Werk der vielseitigen Frau aus Helsinki nicht außer Acht lässt.

Horst Illmer setzt seinen Streifzug durch die Geschichte der SF-Magazine in Deutschland fort. Im zweiten und nicht letzten Teil seines Beitrages thematisiert er den Boom durch die ersten STAR WARS-Filme, bei dem das PR-Magazin und seine Geschichte eine vordringliche Rolle spielen. Für viele dürften es auch Rückblick in die eigene Vergangenheit sein. Man darf gespannt auf die nächste Folge sein.

»Waldo, Engh & Davidson« klingt wie der Name einer Anwaltskanzlei, findet Achim Schnurrer und klärt flugs auf, dass es sich dabei um Thayer Waldo, Mary Jane Engh sowie Avram Davidson handelt. Zwei Autoren und eine Autorin, die kaum jemand kennen dürfte und deren Werke nur zu einem geringen Teil auch in deutscher Sprache erschienen sind. Achim Schnurrer legt in seiner eigenen ausführlichen und manchmal ausschweifenden, aber immer interessanten und informativen Art dar, warum diese SF-Schaffenden zu Unrecht in Vergessenheit geraten sind.

Wer bildgewaltige und detailreiche Comics mag, muss kein Fantasy-Fan sein, um das Meisterwerk »Volar« von Alfredo P. Alcala zu mögen, meint Thorsten Hanisch. Der Comic aus der Retrofabrik ist nicht ganz preisgünstig, aber angesichts der abgebildeten Auszüge aus dem Comic ist die Faszination durchaus nachvollziehbar.

Tobias Radloff zeichnet in »Roboter: Das metallene Ich« eine kurze Geschichte dieser meist metallenen Menschenähnlichen. Es ist ein komprimierter Übersichtsartikel, der sowohl die historischen Ursprünge, die Entstehung der Bezeichnung »Roboter« als auch die Dualität zwischen Mensch und Maschine umfasst. Der Artikel bietet Orientierung und eine gute Übersicht, ohne allzu sehr in die Tiefe zu gehen.

Auch das erste Heft 101 bietet die gewohnte wohlschmeckende Kost aus Storys, Artikeln und Rezensionen. So kann es gerne weitergehen!

WELTENPORTAL 7

92 Seiten DIN A 4, ISSN 2748-9852.

Herausgeber: Christoph Grimm.

weltenportalmagazin.de

von Armin Möhle

Mit dem WELTENPORTAL 7 setzt Herausgeber Christoph Grimm die angekündigten Änderungen um, die sich weniger auf den Inhalt, sondern auf die Erscheinungsform und den Umfang der Publikation beziehen. Das WELTENPORTAL erscheint jetzt »nur« gedruckt und als Kindle-Ausgabe mit einem im Vergleich zu den vorherigen Ausgaben reduzierten Umfang. Angestrebt wird ein zweimaliges Erscheinen im Jahr. Inhaltlich bietet die neue Ausgabe die bekannte Mischung aus Kurzgeschichten, Interviews, Artikel und Rezensionen.

Denise Fiedler lässt ihren Protagonisten auf einem endlosen Bauwerk leben: »Die Brücke«. Irgendwann hat Marius von seinem unveränderlichen Tagesablauf und dem eintönigen Zusammenleben mit einem alten Mann in einer schäbigen Holzhütte genug und bricht auf, um die Brücke zu erkunden. Und der Kreis schließt sich ... Die Story konzentriert sich auf die Schilderung der Situation des Protagonisten auf der Brücke – und das durchaus gelungen –, weist darüber hinaus aber keine weiteren Perspektiven auf.

Mit Andreas Eschbach konnte der Herausgeber einen prominenten Autor für die erste Ausgabe des neuen WP-Konzeptes gewinnen. Der Plot von »Die Frau mit der Augenbinde« wird erfahrene Leserinnen und Leser sicherlich nicht überraschen, ist aber ein schönes Beispiel dafür, wie sich eine prägnante Kurzgeschichte verfassen lässt. In der vergleichsweise kurzen Story steckt mehr Inhalt als in »Die Brücke« ... Prägnant kommt auch »Perfekter Urlaub – Ohne Filter« von Vivian Chou daher – und sehr satirisch. Die Story nimmt typische Hotelbewertungen in einschlägigen Internetportalen auf die Schippe, die sich sehr verändern können, wenn plötzlich Aliens zu Gast sind.

In »Xeh! Xeh!« von Sarah Lutter macht sich eine tolpatschige Hexe auf den Weg zur »Guten Fee«, um mehr über ihr Handi-



cap zu erfahren und um es zu beseitigen. Daraus wird ein amüsanter, augenzwinkernder Selbstfindungstrip einer jungen Hexe (»jung« nach den Maßstäben von Hexen und Zauberern ...). Plakativ bringt Esther Geißlinger in »Adwoa tanzt« den Lesern und Leserinnen ihren Plot nahe. Ein Erkundungsraumschiff findet einen Planeten, der ausgebeutet werden soll, aber erst dann, wenn feststeht, dass er kein intelligentes Leben beherbergt. Das führt zu einem Konflikt zwischen Adwoa und einem weiteren Crewmitglied, der in Gewalt mündet. Immerhin, die Art und Weise, in der die Aliens miteinander kommunizieren und wie es Adwoa auch versucht, ist schon originell, auch wenn es im Titel vorweg genommen wird.

Die längste Kurzgeschichte im WELTENPORTAL 7 ist »Brennende Gerechtigkeit – Eine Geschichte aus Aelosar« von Benjamin Keck, die bereits in der Anthologie »When Flames Burn Brighter« (GedankenReich Verlag, 2023) erschienen ist. Ein ehemaliges Piratenpärchen bringt in Hohenstadt den Fürsten um, indem es ihn in Brand setzt. Die Frau, Dikala, lässt sich gefangen nehmen und stellt sich dem Verhör durch Ikastis Poena, dem gefürchteten Erzpriester der Kirche der reinigenden Flamme. Ich bin versucht, »Brennende Gerechtigkeit« als Pendant zu »Die Frau mit der Augenbinde« anzusehen, was das Konzept einer Kurzgeschichte angeht.

Der Autor nimmt sich den Raum, den Plot sorgsam aufzubauen, eine ineinander verschachtelte Geschichte zu erzählen und die Welt seiner Protagonisten zu beschreiben. Ich habe freilich einen, sagen wir: religionskritischen Schluss erwartet, auch im Hinblick auf die ursprüngliche Profession der Protagonisten. Aber das scheint bei den Mitgliedern der Kirche der reinigen Flamme nicht ungewöhnlich zu sein ...

Sarah Lutter spricht mit C. Gina Riot über die »Geheimnisse der Erdenwelt«. Die Autorin hat inzwischen zehn Romane veröffentlicht, die zum größten Teil in ihrer »Erdenwelt«, einer Fantasy-Welt, angesiedelt sind. Sie gibt in dem Interview einen Einblick in ihre Arbeiten, ihre Motive und in ihre Inspirationen. In die Arbeitswelt von Kleinverlagen taucht dagegen Christoph Grimm in dem Interview mit Ingrid Pointecker und Ines Zimzinski ein. Ingrid Pointecker hat ihren Verlag Ohneohren an Ines Zimzinski übergeben, die Die Hoeragenten GmbH und einen Hörbachverlag betreibt. Die Gründe dafür waren offenbar physische und psychische Überlastung. Es ist erschreckend, dass das Programm von Ohneohren zu persönlichen Angriffen (auch physischer Natur) auf die Verlegerin geführt hat.

Anna Eichenbach stellt in »Von Wölfen und literarischen Verwandlungen« enthusiastisch den Doppelroman »Wolfsprinzessin« von Elisa Miller vor. Das gipfelt in der Aussage, dass »Millers Debüt (...) sich in seiner Komplexität und Figurendichte nicht hinter Genregrößen wie George R. R. Martins »A Song of Ice und Fire« verstecken.« muss. Es muss erlaubt sein, auch in Unkenntnis des besagten Romanwerks diese Feststellung mit einem Fragezeichen zu versehen. Differenzierter und persönlicher befasst sich dagegen Christoph Heiden in »Vergessene Schätze der Science Fiction: Unter dem Eis« mit dem Leben und dem Werk des tschechischen Autors Josef Nesvadba.

Eine Handvoll Rezensionen und ein Comic über eine verhinderte Autorin beenden die Ausgabe.

Inhaltlich schließt das WELTENPORTAL an die vorangegangene Ausgabe an: gute Storys, interessante Interviews und Artikel (mit geringfügigen Abstrichen, was

nicht ungewöhnlich ist). Was den Erfolg des neuen Konzeptes angeht, nun, in dieser Hinsicht drücke ich dem Herausgeber selbstverständlich beide Daumen!

NEUER STERN 122: FON

56 Seiten DIN A 5, Herausgeber: ANDROMEDA SCIENCE FICTION CLUB HALLE, Thomas Hofmann.
phantastische.ansichten@web.de.

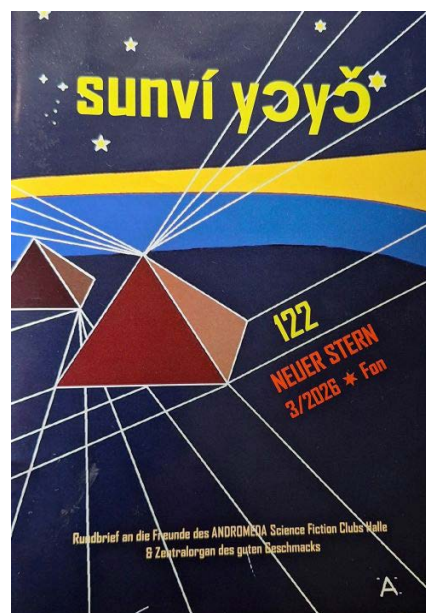
von Holger Marks

Auf Seite 9 fällt Redaktionsalien Thomas Hofmann auf, dass er drauf und dran ist, mit der 122. Ausgabe einen NEUEN STERN mit einem »Phantastik-Frauen-Schwerpunkt« zusammenzustellen. Fast alle Rezensionen behandeln Werke von Frauen. Und immerhin 50 Prozent der zwei Kurzgeschichten stammen von einer Frau. Manchmal passiert so etwas eben, ohne Absicht zu sein – auch wenn die überaus meisten Beiträge von männlichen Autoren verfasst wurden.

Zuallererst steht jedoch Ellen Norten im Fokus der Aufmerksamkeit. Ellen Norten ist in erster Linie als Autorin, Herausgeberin, Wissenschaftlerin und als Verwalterin von Hubert Katzmarz` Nachlass bekannt. Aber sie malt auch. Und Peter Schünemann war bei der Vernissage ihrer Ausstellung in der Zentralbibliothek in Halle dabei, war sowohl von den Bildern als auch den Ausstellungsräumen begeistert und findet es spannend, was man aus geometrischen Grundformen wie Dreiecken, Vierecken, Kreisen oder auch Ellipsen so alles machen kann.

Wie man einen Witz mit einem Twist erzählt, beweist Ellen Norten dann in der kurzen Kurzgeschichte »Die Giraffe im Kühlschrank«. Eigentlich sind es sogar mehrere Witze, verpackt in einem. Und wer kommt schon auf die Idee, seine Hunde Leuna, Buna und Bitterfeld zu nennen, die, wenn sie auseinanderlaufen, das »Chemiedreieck« bilden – eine kleine ironische Reminiszenz an die Chemiestandorte in der DDR!

Bevor wir dann zu einer wirklich sehr langen Buchbesprechung kommen, stellt Bernd Wiese noch die Geschichtensamm-



lung »Der lange Marsch der Wolkenkratzer« von Ellen Norten vor, der eine recht große Zahl von vielseitigen Geschichten enthält und 2025 bei p.machinery erschienen ist.

Der angekündigte umfangreichste Beitrag beschäftigt gleich drei Autor:innen, die sich mit einer Autorin auseinandersetzen: nämlich der Grand Dame der Science-Fiction. Und das kann nur Ursula K. Le Guin sein, die in letzter Zeit wieder eine größere Aufmerksamkeit erfährt und deren Bücher entweder erneut und neu übersetzt oder wie bei »Lavinia« auch erstmals auf Deutsch erscheinen. Ellen Norten wiederum hat die Anthologie »Der Tag vor der Revolution« kritisch durchgesehen, weist auf wissenschaftliche Ungenauigkeiten hin und fragt sich, wie weit es mit dem Feminismus her sein kann, wenn die Autorin unter männlichem Autorennamen im PLAYBOY veröffentlicht. Nun müsste allerdings geklärt werden, ob das der Wille der Autorin war oder Verlagspolitik bzw. Verkaufsstrategie. Sie war zu der Zeit nicht die einzige Autorin, die sich hinter einem männlichen Pseudonym versteckte bzw. verstecken musste. Und sicherlich hat auch UKL einen Entwicklungsprozess durchgemacht. Thomas Hofmann und bei einer Geschichte auch Peter Schünemann ergänzen diesen Beitrag und fügen andere mögliche Aspekte der Geschichten hinzu. Ich finde diese Beiträge, die es in dieser

Form immer mal wieder in den NEUEN STERNEN gibt, sehr spannend und einen mehr als gelungenen Beitrag zur Diskurskultur – die es wahrlich gebrauchen kann.

Zu guter Letzt beschäftigt sich Peter Schünemann noch mit dem letzten Roman von UKL: »Lavinia«, der ihm – und nicht nur ihm – mehr als gut gefallen hat.

Thomas Hofmann, Volker Adam, Bernd Wiese stellen Romane von Sally Miller Gearhart, Elisabeth Hand, Joanna Russ und Johanna Dab sowie Ina Elbracht wie gewohnt immer sehr kundig und engagiert

vor. Gerade die persönliche Sichtweise macht die Beiträge so lesenswert.

Sabine Seyfarth frönt ihrer persönlichen Vorliebe für Utopien und stellt mit »Andymon« von Angela und Karlheinz Steinmüller einen Roman vor, der von einem positiven Menschenbild ausgeht und zeigt, dass die Mehrheit nicht die Minderheit unterdrücken muss. So zumindest ihre Interpretation. Sicherlich ein Anreiz, den »Klassiker« noch einmal zu lesen.

Das zweite 50 Prozent der Geschichten in diesem Band stammt von Gerd Frey.

»Ich sah die Invasoren kommen« ist eine Groteske, die eine in vielerlei Hinsicht skurrile Alieninvasion beschreibt. Aber sind es wirklich Aliens, die die wichtigen Posten der Bürokratie unterwandert haben? Oder bemüht Gerd hier eine Metapher, deren Logik ich allerdings nicht ganz nachvollziehen kann?

Wieder eine sehr interessante, lesenswerte Ausgabe den NEUEN STERN aus Halle, die ihrem Untertitel »Zentralorgan des guten Geschmacks« alle Ehre macht. ■

Die Artemis 2 – Mission: Zurück zum Mond

von Robert Hector

Artemis – die Schwester von Apollo

Die Artemis 2 – Mission verlief erfolgreich. Vom 1. April bis 10. April 2026 amerikanischer Zeit dauerte diese Mission, wobei erstmals seit 1972 wieder Astronauten den Mond umkreisten. Die US-Astronauten Christina Koch, Victor Glover und Reid Wiseman sowie ihr kanadischer Kollege Jeremy Hansen umrundeten bei der zehntägigen Mission mehrfach den Mond (Bild 1). Der bisher letzte Aufenthalt von US-Astronauten auf dem Mond fand 1972 statt.

Der Start von Artemis 2 erfolgte am 1. April 2026 um 18:35 Uhr lokaler Zeit vom Weltraumbahnhof Cape Canaveral in Florida. Artemis 2 baute auf den Erfahrungen von Artemis 1 auf. Mit der Rakete »Space Launch System« (SLS) wurden die vier Astronauten an Bord der Orion-Kapsel auf die Reise zum Mond geschickt. Sie legten insgesamt mehr als 2,3 Millionen Kilometer zurücklegen, am weitesten Punkt waren sie etwa 400.000 Kilometer von der Erde entfernt und befanden sich etwa 7.500 Kilometer hinter der erdabgewandten Seite des Mondes.

Die Orion-Kapsel besteht aus einem Crew-Modul mit der Besatzung, dessen Masse 10,4 Tonnen beträgt. Das Service-Modul enthält Tanks mit Sauerstoff, Stickstoff, Wasser und Treibstoff, ausreichend für eine Missionsdauer von 20 Tagen. Die

Masse dieses Moduls (gebaut in Bremen) beträgt 15,5 Tonnen.

Die SLS-Rakete enthält eine Rettungsrakete, eine Oberstufe, eine Triebwerk-Zentralstufe, zwei Booster-Feststoffraketen und vier Triebwerke.

Das karge Leben der Astronauten

Die Orion-Kapsel fliegt größtenteils vollautomatisch. Zu Testzwecken steuern die Astronauten sie aber immer wieder manu-

ell. Zudem müssen sie stets alle Systeme und auch ihren eigenen Gesundheitszustand mit Hilfe zahlreicher Test-Sensoren und Messungen überprüfen, auch für wissenschaftliche Forschungen. Fotos und Analysen von Erde und Mond gehören ebenfalls zu ihren Aufgaben. Außerdem müssen sie in der Enge der Kapsel leben und arbeiten. Geschlafen wird in an der Wand befestigten Schlafsäcken. Reinigen können sie sich unter anderem mit Feucht-



Bild 1: Christina Koch, Reid Wiseman (vorn), Victor Glover und Jeremy Hansen, 2023, [https://de.wikipedia.org/wiki/Artemis_2#/media/Datei:Artemis_2_Crew_Portrait_\(cropped\).jpg](https://de.wikipedia.org/wiki/Artemis_2#/media/Datei:Artemis_2_Crew_Portrait_(cropped).jpg)

tüchern, Flüssigseife, Waschlappen sowie Zahnbürsten und Zahnpasta. Es gibt eine eigene Toilette mit Tür.

Das Essen ist ähnlich dem auf der ISS, nur etwas limitierter. Es muss in der Regel bei Raumtemperatur verzehrt werden, denn der Essenswärmer hat nur begrenzte Kapazitäten. Mindestens eine halbe Stunde am Tag müssen die Astronauten mit Sport verbringen. Ein Gerät hilft ihnen, Ruderübungen zu machen. Außerdem haben sie Laptops, mit denen sie mit der Erde kommunizieren. Auch ein paar Filme und Spiele wurden für sie hochgeladen.

Kosten

2021 wurde geschätzt, dass die Kosten des Artemis-Programms bis 2025 auf 86 Milliarden US-Dollar ansteigen werden. Es ist das ehrgeizigste und teuerste Projekt der NASA. Artemis 2 allein dürfte vier Milliarden Dollar kosten. Frühere Pläne der NASA, zum Mond zu fliegen, waren immer wieder storniert worden. George W. Bush hatte das Constellation-Programm unterstützt, das aber von Barack Obama abgesagt wurde.

Wissenschaftliche Erkenntnisse und internationale Kooperation

Die Menschheit dringt wieder ins All vor. Der Mond bleibt interessant für weitere Erkundungen, sogar mit dem Wissen der sechs erfolgreichen Apollo-Mondlandungen vor über 50 Jahren von 1969 bis 1972 oder mit Daten von robotischen Missionen. Die Oberfläche des Mondes zeigt, wie sich planetare Kruste formt und entwickelt. Sie zeigt Beweise für Asteroiden- und Kometeneinschläge; diese sind ein Schlüssel zum Verständnis der Geschichte der Erde und des inneren Sonnensystems. Wir wissen, dass der Mond Wasser beherbergt, obwohl wir nicht verstehen, woher es kommt, wie viel sich dort befindet und ob es auf einem luftlosen Körper von fest zu flüssig zu dampfförmig zirkuliert wie auf der Erde.

In einer längeren Perspektive zielt das Artemis-Programm darauf ab, eine permanente Basis auf dem Mond zu errichten. Dies könnte ein weiterer Schritt zum Ziel sein, Menschen zum Mars zu senden. Obwohl das Programm derzeit von technologischen Zielen getrieben ist, gibt es auch

wissenschaftliche Ziele. Jeder Forscher in der Welt würde gern die Gesteins- und Eisproben untersuchen, die routinemäßig zurückgebracht würden. Ein Radioteleskop auf der Rückseite des Mondes, abgeschirmt von elektronischen Signalen von der Erde, würde Astronomen befähigen, in die dunklen Zeitalter des Kosmos zu blicken. So aufregend der Mond auch ist, wir werden dort kein Leben finden. Aber der Mars hat das Potenzial, Lebensspuren zu beherbergen.

Jede menschliche Mission im Weltraum ist riskant. Artemis 2 war ein Erfolg, weil die Astronauten gesund zur Erde zurückkehrten. Aber dann kommen noch die fragilen Teile des US-amerikanischen Mond-Mars-Plans – die technologischen, programmatischen und gesellschaftlichen Aspekte.

Technologisch ist die Landung auf einem anderen Planeten schwierig. Die meisten Versuche schlugen fehl, bei den Landungsversuchen auf dem Mars waren dies 50 Prozent. Die NASA wird ihre Artemis 3-Mission nicht als Mondlandung planen, sondern mehr für Tests im Weltraum, etwa dem Andocken der Landemodule. Es sollen Erfahrungen gesammelt werden, um regelmäßig Crews und Infrastruktur zum Mond zu senden.

Das NASA-Ziel einer bemannten Mission zum Mars benötigt einen überzeugenden Plan. Nachdem 1993 das wissenschaftsgetriebene »Mars Exploration Programm« der Raumfahrtagentur gestartet wurde, machten unbemannte Orbiter und robotische Lander erstaunliche, aufregende Entdeckungen. Ein größerer Meilenstein war 2021, als der Perseverance Rover Gesteins- und Bodenproben sammelte. Ein Gemeinschaftsprojekt der NASA und ESA sollte 2028 diese Proben zur Erde bringen. Aber nun ist dieses Projekt auf Eis gelegt, es war komplex, und die Kosten explodierten.

Die Kosten einer menschlichen Exploration des Weltalls der Öffentlichkeit zu erklären, ist schwierig. 2023 zeigte eine Untersuchung, dass die Aussendung von Menschen zum Mond oder Mars ganz weit hinten bei den öffentlichen Prioritäten für NASA-Aktivitäten rangiert. Viele Menschen sind skeptisch, Menschen in den Weltraum zu schicken, auch wenn sie glau-

ben, dass bezahlbarer Weltraumtourismus zu ihren Lebzeiten möglich sein wird.

Mehr als 70 nationale Weltraumagenturen existieren auf sechs Kontinenten und bringen Wissenschaftler zusammen, sogar in Zeiten von Konflikten. Die Vereinigten Arabischen Emirate kooperieren im Rahmen ihrer Hope-Mission zum Mars mit amerikanischen Universitäten. China hat Proben von der Rückseite des Mondes mit Wissenschaftlern weltweit geteilt. Russland und die USA setzten ihre Zusammenarbeit auf der Internationalen Raumstation zumindest vorläufig fort. Wissenschaft im Weltraum hat eine lange Geschichte der Diplomatie.

NASA baut Mondprogramm weiter um

Jared Isaacman, der neue Chef der US-Weltraumbehörde NASA, greift durch: Erst hat er die bemannten Mondmissionen komplett umgeschmissen, jetzt gibt es weitere Planänderungen.

Es werde nun eine dauerhafte menschliche Existenz auf dem Mond anvisiert. »Wir werden in den nächsten sieben Jahren rund 20 Milliarden Dollar investieren und die Mondstation mit Dutzenden Missionen bauen.« Die Pläne für die um den Mond kreisende Raumstation »Gateway« wurden im Gegenzug zumindest vorläufig eingedampft. Die Raumstation, an der auch die Europäische Raumfahrtagentur ESA beteiligt gewesen wäre, sollte als Zwischenstation für bemannte Missionen zum Mond und später möglicherweise auch zum Mars dienen. Außerdem plant die NASA bis 2028 das erste nuklearbetriebene Raumschiff zum Mars zu schicken.

Vor dem Ende der Amtszeit Trumps wollen die Amerikaner auf den Mond zurückzukehren, eine Mondbasis bauen und eine anhaltende Präsenz im Weltraum betreiben. Hintergrund ist auch der globale Konkurrenzkampf im All. Schon seit Jahren gibt es einen neuen Wettlauf von Raumfahrtnationen zum Mond. Größter Konkurrent der USA ist China mit dem vorgegebenen Ziel, bis 2030 Menschen auf den Mond zu bringen. Auch Russland will Menschen auf den Mond bringen, hat aber mit Verzögerungen aufgrund wirtschaftlicher Schwierigkeiten zu kämpfen.

Europas früherer Raumfahrtchef Jan Wörner ist skeptisch bezüglich der Pläne der NASA: »So schön es prinzipiell ist, dass die Idee des ›Moon Village‹ teilweise realisiert wird, so bedauerlich und bedenklich ist es, dass die internationale Dimension nicht konkret angesprochen wird. Auch die Tatsache, dass das Gateway dem Plan zum Opfer fällt, ist aus europäischer Sicht zu bedauern.« Schließlich hatte sich die ESA verpflichtet, Teile zu liefern. Bereits vor einigen Monaten hatte Isaacman den Plan für das krisengeplagte Mondprogramm Artemis komplett umgeworfen. Die Mission Artemis 3, mit der ursprünglich frühestens 2028 eine Crew auf dem Mond landen sollte, soll nun bereits 2027 starten, aber nicht auf dem Mond landen. Stattdessen soll die Orion-Kapsel sich bei dieser Mission mit einem oder zwei Mondlandern zusammendocken. Diese Lander sollen von den privaten Raumfahrtunternehmen SpaceX von Elon Musk und Blue Origin von Amazon-Gründer Jeff Bezos entwickelt und gebaut werden. Blue Origin erlitt aber einen Rückschlag durch eine Explosion der Startrakete. Außerdem solle es dann 2028 möglicherweise gleich zwei Mondlanderversuche geben – Artemis 4 und Artemis 5. Die Landungen seien dann anfangs alle sechs Monate mit der Möglichkeit einer noch engeren Taktung geplant. ■

[Anmerkung der Redaktion: Quellen wahrscheinlich <https://www.nasa.gov/mission/artemis-ii/>]

Der Aufbruch der Menschheit zu den Sternen — eine große Illusion?

von Robert Hector

Das Artemis-Programm der NASA hat zum Ziel, zum ersten Mal seit 1972 Menschen auf den Mond zu bringen. Nach dem ersten Test der SLS-Rakete verzögert sich nun diese Mission, und in den USA geht die Angst um, dass Chinesen eventuell vorher die Oberfläche des Erdtrabanten betreten werden.

Der Romanheld Perry Rhodan war im Jahr 1971 mit der STARDUST auf dem Mond gelandet und hatte dort ein Raumschiff einer außerirdischen Macht entdeckt. Rhodan einte mit Hilfe der fortgeschrittenen außerirdischen Technologie die zerstrittene Menschheit, die vor einem Atomkrieg stand, und führte sie zu den Sternen. Zunächst in die Weiten der Milchstraße, später in die Andromeda-Galaxie und weit darüber hinaus, bis in fremde Dimensionen und gar Universen.

Doch wie realistisch sind solche Szenarien? Dem dauerhaften Aufenthalt von Menschen im All und auf fremden Planeten stehen große Herausforderungen entgegen – technologische, medizinische, finanzielle und ethische Probleme könnten dafür verantwortlich sein, dass dieser Science Fiction – Traum nie Wirklichkeit wird.

Kolonien im All

Staatliche und private Organisationen entwickeln Pläne für eine Basis auf dem Mond oder sogar dem Mars. Dort sollen Menschen langfristig forschen und die Himmelskörper erschließen. Das Artemis-Programm zielt auf eine dauerhafte menschliche Präsenz im All. Unternehmen wie Lockheed Martin und United Launch Alliance entwickeln technische Mittel zur Besiedlung des Mondes. Tech-Milliardäre wie Elon Musk und Jeff Bezos sollen Mondlandefähren bauen, Musk strebt mit seiner Firma SpaceX sogar die Besiedlung des Mars an. Die Pioniere wären aber erheblichen körperlichen und psychologischen Risiken ausgesetzt. Das zeigen Erfahrungen mit Astronauten und bei Experimenten auf der Erde. Bereits bei der technischen Umsetzung könnte solch ein Unternehmen scheitern. Und selbst, wenn es machbar wäre, ist es fraglich, ob es jemand finanzieren wird.

Der Mensch hat sich auf der Erdoberfläche entwickelt und an sie angepasst. Je länger wir uns einer anderen Gravitation als 1g aussetzen, desto schneller versagt unser Körper – physisch wie psychisch. Das von der kosmischen Strahlung ausgehende Krebsrisiko und die körperlichen Veränderungen in der Schwerelosigkeit lassen sich kaum mit einem längeren Aufenthalt im All vereinen. Und es gibt kaum tragfähige

wirtschaftliche Argumente und zu wenig öffentliche Unterstützung dafür, sich auf einer anderen Welt niederzulassen. Zudem wirft eine solche Kolonisierung heikle ethische Fragen auf.

Im September 1991 betraten acht Menschen die Biosphäre 2, ein abgeschlossenes Miniatur-Ökosystem in der Nähe von Tuscon, Arizona. Dabei handelte es sich um einen Komplex aus Glaskuppeln, in dem auf einer Fläche von 1,6 Hektar verschiedene, voneinander getrennte Ökosysteme wie etwa ein Ozean, Mangroven, ein tropischer Regenwald und eine Savanne unseren Planeten – die Biosphäre 1 – nachbilden sollen. Ziel war es unter anderem zu erfahren, wie sich der Mensch ein von der Außenwelt unabhängiges lebenserhaltendes System auch jenseits unseres Heimatplaneten erschaffen könnte. In der Praxis funktionierte Biosphäre 2 nicht wie erhofft. Die isolierte Umgebung produzierte weder genügend Sauerstoff noch Wasser oder Nahrung für die dort Einquartierten. Zusätzlich wurde die Mission mit zwischenmenschlichen Konflikten und psychologischen Problemen der Bewohner konfrontiert.

Menschen, die an solchen Projekten teilnehmen, werden als Analog-Astronauten bezeichnet. Es gibt Biosphäre-Einrichtungen in Utah, auf Hawaii, in Texas und der Antarktis. Geplant sind sie in Oman, Kenia und Israel.

Gesundheitsrisiken im Weltraum

Der menschliche Körper verträgt den Weltraum schlecht. Aufenthalte dort schädigen die DNA und erhöhen das Krebsrisiko, verändern das Mikrobiom, stören den Tag-Nacht-Rhythmus, beeinträchtigen die Sehkraft, verursachen Muskel- und Knochenschwund, hemmen das Immunsystem, schwächen das Herz und verlagern Flüssigkeiten in Richtung Kopf.

Es wurden typische Krankheiten, die Säugetiere im Weltraum heimsuchen, untersucht. Es ging um Mäuse, die sich in der Internationalen Raumstation ISS aufhalten hatten. Die zum Gehirn führenden Blutgefäße versteifen sich in der Mikrogravitation. Es wurde ein Weg identifiziert, wie sich diese kardiovaskulären Veränderungen auf molekularer Ebene verhindern

lassen. Aber die Verfestigung der Gefäßwände ist auch ein Schutzmechanismus.

Infolge des Aufenthalts im Weltraum arbeitet das Immunsystem träger als normalerweise, etwa bei der Reparatur von Gewebeschäden. Das Immunsystem altert in der Mikrogravitation ziemlich schnell.

Zu den bedenklichen Nebenwirkungen gehören auch Sehprobleme. Nach monatelangen Aufenthalten im Weltraum flachen Augäpfel ab. Dieses raumfahrtassoziierte »neurookuläre Syndrom« kann zu langfristigen Schädigungen der Sehkraft führen.

Knochen und Muskeln verändern sich ebenfalls. Die Arbeit, die auf der Erde der Körper unentwegt beim Halten und Bewegen gegen die Schwerkraft leistet, verhindert, dass Muskeln verkümmern und regt das Knochenwachstum an. Im Weltraum überwiegt ohne diese permanente Zugkraft schnell der Abbau, die Muskeln schrumpfen. Deshalb müssen Astronauten jeden Tag stundenlang trainieren und dabei spezielle Geräte benutzen, die einige der Wirkungen simulieren, die sonst die Erdanziehung übernimmt.

Das größte medizinische Problem ist aber kosmische Strahlung. Sie ist wegen des Erdmagnetfelds für Astronauten in der niedrigen Erdumlaufbahn überschaubar. Bei weiteren und längeren Reisen wäre das Problem dramatischer. Ein Teil der Strahlung kommt von der Sonne, die ständig massenhaft Kerne von Wasserstoffatomen ausspuckt, vor allem bei Sonnenstürmen. Die Protonen können die DNA schädigen. Dabei können Astronauten eine akute Strahlenerkrankung davontragen. Künftige Weltraumfahrer könnten sich vor der Protonenstrahlung beispielsweise durch Wasser abschirmen, das in die Wände eines Schutzraums eingelagert wird. Doch Sonneneruptionen mit besonders starker Belastung kommen mitunter sehr plötzlich. Wenn sich bei einem Mondspaziergang ein solarer Teilchenauswurf exakt in Richtung des Mondes ereignet, gibt es bis zum Eintreffen dieser heftigen Strahlung eine Vorwarnzeit von maximal 30 Minuten.

Falls man nicht rechtzeitig in Sicherheit käme, träte zuerst Übelkeit auf. Man würde sich in den Raumanzug erbrechen. Leicht würden das Lebenserhaltungssys-

tem beeinträchtigt oder die Atemwege verstopft. Wegen zerstörter weißer und roter Blutkörperchen wäre das Gewebe infektionen und Sauerstoffmangel ausgesetzt. Man wird müde, blutarm, stirbt möglicherweise.

Es existiert noch eine andere Form von Bombardement; die galaktische kosmische Strahlung, die selbst von viel Wasser nicht abgehalten wird. Diese Variante besteht aus sich schnell bewegenden Elementen, vor allem Wasserstoff, aber auch allen anderen üblichen Atomen des Periodensystems. Sie werden etwa bei Supernova-Explosionen freigesetzt und bringen viel mehr Energie mit sich als ein einfaches Proton von der Sonne. Und die Strahlen lösen beim Durchgang durch eine Barriere regelrechte Schauer weiterer Teilchen aus. Bei jahrelangen Aufenthalten auf der Oberfläche von Planeten erhöht sich das Krebsrisiko bedrohlich.

Da eine Abschirmung der Astronauten nicht realistisch ist, erforscht man, wie der Körper Strahlenschäden besser reparieren kann, und entwickelte unter

anderem chemische Verbindungen, die bei Wunden lokal auftretende DNA-Schäden beheben, also ein präventiver Ansatz, nicht erst nach Auftreten von Krebs.

Selbst wenn körperliche Probleme behoben werden können, bleibt das Gehirn ein Schwachpunkt. Die möglichen Probleme reichen von schlechter Emotionsregulation, verminderter Belastbarkeit, verstärkter Angst und Depression, über Kommunikationsprobleme innerhalb des Teams bis hin zu Schlafstörungen und kognitiven sowie motorischen Funktionseinschränkungen auf Grund von Stress. Die Menschen leben in einer Umgebung ohne natürlichen Tag-Nacht-Rhythmus, strukturiert nur durch einen monotonen Zeitplan.

Das Kostenproblem bei einer Siedlung im All

Sogar ein milliarden schwerer Finanzier mit viel Abenteuerlust und Altruismus wird eine komplette Weltraumkolonie nicht aus dem Ärmel schütteln. Und ein zentrales Ziel gewinnorientierter Raumfahrtunternehmen ist es, Geld zu verdienen.



Raumfahrtunternehmen sind eher Insel-firmen, Spezialisten mit einem Angebot für Spezialisten. Sie vermarkten keine Waren oder Dienstleistungen für die breite Öffentlichkeit. Selbst kommerzielle Firmen wie Space X oder Blue Origin schauen hauptsächlich auf staatliche Aufträge. Technische Machbarkeit ist nicht gleichbedeutend mit einem überzeugenden Business-Plan.

Wenn sie nicht gerade Regierungsaufträge anstreben, zielen private Raumfahrtunternehmen heutzutage auf Touristen ab. Hier könnte ein einziger Unfall oder Todesfall der Todesstoß für die Branche Weltraumtourismus sein. Hinzu kommt, dass nur ein Bruchteil derjenigen, die über genügend Geld verfügen, an einem Ort wie dem Mars leben wollen, statt bloß einen Kurztrip knapp jenseits der Atmosphäre zu machen.

Der Weltraum – das sind unrentable Welten.

Kaum ein Mensch misst außerirdischen Abenteuern einen großen Nutzen bei. Die Entsendung von Menschen zum Mars oder Mond ist nur für wenige Menschen vorrangig. Deutlich mehr Zuspruch ernten Vorhaben zur Überwachung des Erdklimas, die Suche nach gefährlichen Asteroiden und zur Grundlagenforschung allgemein.

Das war auch schon in der Vergangenheit so. Während der 1960er Jahre glaubte die Mehrheit der US-Amerikaner nicht, das Apollo-Programms sei die Kosten wert; mit der einzigen Ausnahme, einer Umfrage, die zur Zeit der Mondlandung von Apollo 11 im Juli 1969 durchgeführt wurde. Die NASA liefert keine Belege dafür, dass die Besiedlung des Weltraums der Menschheit zugute kommen wird.

Bemannte Weltraumfahrt – warum?

Die womöglich wichtigste ethische Frage der Raumfahrt ist die nach dem Warum. Es verdeutlicht unsere Handlungsfähigkeit, dass wir, wenn wir uns wirklich anstrengen, Ziele tatsächlich erreichen können. Diese eher philosophischen Vorteile müssen gegen konkrete Kosten abgewogen werden.

Wollen wir wirklich Menschen zu anderen Planeten schicken? Selbst wenn ein Astronaut eine solche Mission übersteht, stellt sich die Frage, was für eine Art Existenz er dabei führt. Wird der Mars zum Äquivalent einer Folterkammer?

Außerdem müssen wir die Risiken für die Himmelskörper selbst berücksichtigen, und zwar sowohl für die, zu denen Menschen reisen, als auch für unsere Heimat, sofern es ein Rückfahrtticket für die Entdecker gibt. So könnte der Mars durch Mikroorganismen kontaminiert werden, die sich bereits bei robotischen Missionen nur mit großem Aufwand und nie vollständig von den Komponenten entfernen lassen. Und wenn es irgendwo auf den anderen Welten unentdecktes Leben gibt, könnten extraterrestrische Mikroben mit den Astronauten oder der Ausrüstung zurückkehren – dieses Risiko wird als Rückwärtskontamination bezeichnet.

Es bestehen grundsätzlich Zweifel am Wertegerüst, das hinter solchen Unternehmungen steckt. Viele SF-Utopien unterliegen einer fehlerhaften Logik und Motivation. Immer dieselben Argumente werden vorgebracht: Die Raumfahrt ist das Schicksal der Menschheit. Astronauten werden oft als mutiger dargestellt als diejenigen, die auf ihrem Heimatplaneten bleiben, und sind diejenigen, die die zivilisatorische Entwicklung vorantreiben. Die Behauptung, Entdecker seien die Besten und Klügsten der Menschheit und Fortschritte können nur durch kühne Vorstöße in unbekanntes Gebiet erreicht werden, ist nicht erwiesen. Die Geschichte unserer Spezies deutet stark darauf hin, dass Fortschritt auf einem stabilen Leben auf der Erde basiert. Ein umfangreiches Programm für einen Aufbruch in den Weltraum könnte zu einer neuen Periode der menschlichen Stagnation führen, weil irdische Probleme ungelöst bleiben.

In gewisser Weise steckt hinter der Raumfahrt zum Teil sogar der Wunsch nach einem einfacheren Leben. Astronauten müssen bloß mit wenigen Menschen auskommen – eine dörfliche Lebensart. Sie müssen sich mit den Vorräten in der Nähe begnügen oder sich selbst versorgen, wie es vor den Zeiten von Supermärkten und Internetbestellungen üblich war. Die Kommunikation mit Menschen außerhalb ihres unmittelbaren Umfelds ist mühsam. Ihr Arbeitstag folgt einem strengen, aber überschaubaren und vorgeschriebenen Ablauf. Alles ist ein Kampf, es gibt keine Annehmlichkeiten. Anders als in einer

modernen, digital vernetzten Umgebung verstreut sich die Aufmerksamkeit nicht in viele Richtungen – sie ist auf die Gegenwart fokussiert.

Eine Herausforderung besteht auch darin, nach der Isolation in die reale Welt zurückzukehren. Ein Wiedereintritt nicht etwa in die Atmosphäre, sondern auf den Planeten. Man verlernt, mit Gesellschaft, Hobbys und normaler Arbeit umzugehen. Die Anfragen kommen nicht mehr nur von der Missionskontrolle, sondern von verschiedenen Seiten.

Dennoch antworten viele, vor allem Science Fiction-Fans, auf die Frage »Wie geht es weiter?«, mit einer Geste: Die meisten zeigen nach oben – zum Mond.

Selbst mit heutigen, hochenergetischen Treibstoffen besteht eine Rakete für den Flug von der Erde in den Orbit zum überwiegenden Teil aus Treibstoff: Rund 70 Prozent der Startmasse entfallen darauf, etwa 20 Prozent auf die Struktur – und nur wenige Prozent auf die Nutzlast für schwere Männer (kaum Frauen) und ihre Schlafplätze, Sportmöglichkeiten, Nahrung, Dusche, Arbeitsplatz, Abwasser, Abschirmung etc. Wenn, dann sollten Frauen fliegen (tun sie aber nicht), aber noch besser nur Sonden (weil so viel leichter). Und was machen wir solange? Wir erforschen die Tiefsee, weil ähnliche Bedingungen wie im Weltraum, unerforscht, leichter zu bereisen und, vor allem, lernen wir was über den Planeten und das Klima, um das eventuell hinzukriegen, dass wir später wieder ins All fliegen können, wenn Klima in Ordnung.



Der Urknall auf dem Prüfstand

von Robert Hector

Ursprung und Entwicklung des Universums

Nach heutigen Erkenntnissen entstand das Universum vor 13,82 Milliarden Jahren aus einem heißen, dichten Zustand, expandierte seither und kühlte sich ab. In den einfachsten Modellvarianten kann man den Anfang der Welt bis zu einer Urknall-Singularität zurückverfolgen, doch dort stößt die physikalische Beschreibung an ihre Grenzen. An der Singularität wäre die Materiedichte unendlich hoch und der Raum unendlich eng zusammengezogen. Die Raum-Zeit-Geometrie, das Fundament von Einsteins Theorie, ist unter solchen Bedingungen nicht mehr definiert.

Die von Edwin Hubble beschriebene Rotverschiebung der Galaxien sowie die von Robert Penzias und Arno Wilson nachgewiesene kosmische Hintergrundstrahlung sind beobachtbare Fakten, die das Big Bang Modell stützen. Das frühe Universum existierte in einem hochenergetischen symmetrischen Zustand. Es stellte sich jedoch heraus, dass von solch einem Anfangszustand aus sich die heutigen Erscheinungsformen nicht durch einfache Expansion hätten entwickeln können. Alan Guth formulierte daraufhin seine Theorie des »inflationären Weltalls«. Kurz nach dem Urknall war das Universum sehr heiß und chaotisch. Aufgrund der hohen Energiedichte und von Quanteneffekten kam es dann zu einer Aufblähung des Weltraums; dieser Prozess lief so schnell ab, dass statt von einer »Expansion« von einer »Inflation« gesprochen wird. Während dieser inflationären Wachstumsepoche entstand wahrscheinlich die gesamte Energie und Materie des Universums.

In der Entwicklung unseres Universums nach dieser Epoche der Inflation teilte sich die Urkraft durch Symmetriebrechung und Phasenübergänge in die bekannten Grundkräfte auf. Der Weltraum war mit einem strahlenden Gas wechselwirkender Teilchen wie Quarks, Leptonen und Gluonen angefüllt, die allesamt riesige Energien aufwiesen und sich frei ineinander um-

wandeln konnten, wie es die Erhaltungssätze erlaubten. Durch Symmetriebrüche kam es zu einem leichten Überschuss der Quarks gegenüber den Antiquarks, bei deren gegenseitiger Vernichtung nur Quarks übrig blieben. Hieraus erklärt sich, warum das heutige Universum fast ausschließlich Materie und keine Antimaterie enthält. Nun setzte eine Entwicklung ein, die das Standardmodell der Kosmologie beschreibt: ein stetig ausdünnendes, abkühlendes Universum, in dem sich 380.000 Jahre später Atomkerne und Elektronen zu elektrisch neutralen Atomen verbanden und die kosmische Hintergrundstrahlung freisetzen. Materie verklumpte sich stetig und bildete schließlich jenes komplexe Netz von Galaxienhaufen, das wir heute beobachten. Schließlich entstanden Galaxien, Sterne und Planeten.

Bisher ist die Erde der einzige uns bekannte Planet, der Leben trägt und auf dem es Organismen mit Bewusstsein gibt. Alle Objekte des Universums bestehen aus Atomen. Wasserstoff war das häufigste Element im frühen Universum, es folgte Helium. Im Laufe eines Sternenlebens wurden im Innern der Sonnen Elemente mit höherer Ordnungszahl erzeugt. Beim Tod von Sternen wurden bei Supernova-Explosionen solche Elemente ins All geschleudert, darunter auch »Lebenselemente« wie Kohlenstoff, Stickstoff oder Sauerstoff. Letztlich bestehen wir Menschen wie auch alle höheren Elemente aus Sternenstaub.

Weltmodelle

In Europa galt mehr als ein Jahrtausend Ptolemäus' (100-160 n.Chr.) Theorie, dass die Erde der feste Mittelpunkt des Universums sei und sich alle anderen Himmelskörper auf Kreisbahnen um sie bewegten. Nikolaus Kopernikus (1473-1543) leitete eine radikale Wende ein. Nach seinen Berechnungen konnte die Erde nicht im Zentrum des Planetensystems stehen, sondern die Planeten umkreisten die Sonne. Der italienische Mathematiker Galileo Galilei (1564-1642) untermauerte Kopernikus' Theorie. Mit einem Fernrohr entdeckte er die vier großen Monde des Jupiter und erkannte, dass die Milchstraße kein nebliges Gebilde ist, sondern aus vielen Sternen be-

steht. Die Beobachtungen des dänischen Astronomen Tycho Brahe (1546-1601) ermöglichten Johannes Kepler (1571-1630), die Gesetze der Planetenbewegung herauszufinden. Demnach ziehen diese nicht in Kreisen, sondern in elliptischen Bahnen um die Sonne. Der englische Physiker Isaac Newton (1643-1727) entwickelte das erste Spiegelteleskop. Er erkannte Gravitation als Anziehungskraft zwischen Sonnen und Planeten. Seine Bewegungsgesetze bestätigten die Theorien von Kopernikus, Kepler und Galilei.

Wilhelm Herschel (1738-1822) entdeckte, dass das Sonnensystem Teil einer scheibenförmigen Sternwolke, der Milchstraße, ist. Joseph von Fraunhofer (1787-1826) fielen im Sonnenspektrum Linien auf. Sie ermöglichten die Analyse der chemischen Zusammensetzung von Himmelskörpern. Albert Einstein (1879-1955) schuf neue Konzeptionen von Raum, Zeit, Energie, Masse und Gravitation. Edwin Hubble (1889-1953) wies nach, dass es außerhalb der Milchstraße Galaxien gibt und dass das All expandiert. Die durch die Rotlichtverschiebung nachgewiesene Fluchtbewegung der Galaxien und der Nachweis der 3-Kelvin-Hintergrundstrahlung führten zur Urknall-Theorie über den Ursprung des Universums: demnach war unsere Welt vor 13,82 Milliarden Jahren aus einer »Singularität« entstanden.

Erdgebundene und im Orbit kreisende Teleskope ermöglichten weitere Einblicke. Neue astronomische Geräte zeichneten unterschiedliche Bereiche des elektromagnetischen Spektrums wie Gamma-, Röntgen-, Infrarot- und Radiostrahlen auf. Seit 1990 umkreist das Weltraumteleskop Hubble die Erde und lieferte fantastische Bilder über unser Universum. Phänomene wie Quasare, Pulsare, Neutronensterne, Schwarze Löcher, kollidierende Galaxien oder auch Gammastrahlenblitze erregten nicht nur Astronomen und Astrophysiker, sondern auch die interessierte Öffentlichkeit. Nachfolger von »Hubble« ist das »James Webb Space Telescope« (JWST), welches an Weihnachten 2021 ins All gestartet wurde und das Universum aus einer Höhe von 1,5 Millionen Kilometer vom Lagrange-Punkt L2, der etwa viermal weiter von der Erde entfernt ist als der Mond,

beobachtet. Dieses Teleskop erforscht vor allem den Infrarot-Bereich und wird neue Erkenntnisse über die Frühzeit des Universums, Sternentstehungsregionen und Exoplaneten erbringen. Jede Galaxie besitzt Hunderte Milliarden von Sternen, das Universum enthält nach neueren Schätzungen 125 Milliarden Galaxien. Damit hätte das gesamte Universum etwa 10^{22} Sterne. Theoretischen Spekulationen zufolge ist unser Universum nur eines von vielen: demnach gibt es eine Unzahl (10^{500}) von Paralleluniversen im Kosmos bzw. »Multiversum«. Das Muster der großräumigen Strukturen im Universum ähnelt der Karte eines Straßennetzes. Galaxien reihen sich entlang filamentartiger Strukturen auf, die das Weltall kreuz und quer durchziehen. Zwischen diesen galaktischen »Autobahnen« liegen Regionen mit deutlich geringerer Materiedichte, die kosmischen Leerräume (Voids). Wo mehrere Filamente zusammentreffen, liegen Galaxienhaufen.

Beobachtungen der Galaxienrotation führten zu der Erkenntnis, dass die sichtbare Materie im Universum, die wir beobachten, nur die Spitze eines Eisberges darstellt. Gewöhnliche baryonische Partikel wie Protonen und Neutronen erklären nur ein Sechstel der Gesamtmasse des Universums, dagegen macht die »Dunkle Materie« 85 Prozent der Gesamtmasse aus. Weil Dunkle Materie nicht über den Elektromagnetismus wechselwirkt und Licht weder emittiert noch reflektiert, kann sie nicht gesehen werden. Die Dunkle Materie stellt das »Gerüst« bzw. »Skelett« des sichtbaren Universums dar.

Und das war noch nicht alles. Seit 1998 ist den Astronomen klar, dass sie bislang drei Viertel des Energieinhalts des Universums übersehen hatten: die Dunkle Energie. Ende der 1990er Jahre leiteten zwei Arbeitsgruppen unabhängig voneinander aus entfernten Supernovae die Änderung der kosmischen Expansionsgeschwindigkeit ab. Das Ergebnis war eine Sensation. Offenbar hatte sich das Universum in seiner Frühzeit langsamer ausgedehnt als heute, die Expansion scheint sich also zu beschleunigen. So wurde eine unbekannte Art der Energie postuliert, welche die Anziehungskraft zwischen den Galaxien übersteigt und diese auseinander treibt. Unser

Universum besteht demnach zu 73 Prozent aus dieser mysteriösen Energieform. Den Rest machen die Dunkle Materie (23 Prozent) und die sichtbare Materie (4 Prozent) aus. Die Erforschung der »Dunklen Seite des Universums« wird sicherlich noch einige Überraschungen hervorbringen.

Wie alles begann

Viele Fachleute vertreten die Idee der Urknalltheorie: demnach sind Raum und Zeit plötzlich entstanden. Doch es gibt auch andere Erklärungen. Unser Universum könnte immer wieder von einer Expansionsphase in eine schrumpfende Phase übergehen – oder eine Spiegelversion seiner selbst besitzen. Direkt untersuchen lassen sich die Theorien nicht. Unser Universum liefert aber Einblicke in frühe Zeiten, mit wertvollen Informationen, die einige Ideen ausräumen könnten.

Die Menschheit interessiert sich seit jeher dafür, woher wir kommen. Viele Fragen gehen noch mehr ins Detail. Was sind Raum und Zeit? Hat die Zeit einen Anfang? Hat der Raum Grenzen? Jedes theoretische Konzept über den Ursprung des Alls kann nur ernst genommen werden, wenn es ein klares Ziel für Beobachtungen liefert, die mit realen Instrumenten durchgeführt werden können. Wenn keine messbare Unterscheidung möglich ist, betreibt man einfach nur Metaphysik mit Gleichungen.

Es gibt mehrere Konzepte zu den Ursprüngen des Kosmos. Sind Raum und Zeit grenzenlos? Sind Raum und Zeit gequantelt?

Die Quantenmechanik ist die Physik des extrem Kleinen, wo Zufall und Unsicherheit herrschen. Diese Theorie könnte auch das frühe Universum geprägt haben. Denn zu Beginn von Raum und Zeit, als sich das All noch nicht auf riesige Skalen ausgedehnt hatte, spielten Quanteneffekte eine wichtige Rolle.

Was war der Anfangszustand? Was ist der Ursprungszustand?

Zyklisches Universum

Stephen Hawking und James Hartle beschlossenen, seinen »Anfang« zu eliminieren und entwickelten das Konzept des »no-boundary proposal«. Bei diesem Modell bilden Zeit und Raum eine geschlossene

Oberfläche, eine vierdimensionale Raumzeit-Kugel.

Paul Steinhardt war an der Entstehung der Inflationstheorie beteiligt. Diese besagt, dass sich die Raumzeit nach dem Urknall für einen sehr kurzen Zeitraum rasant ausdehnte. Die Inflationstheorie soll erklären, warum das beobachtbare Universum auf großen Skalen überall flach und gleichförmig aussieht. Aber Steinhardt merkte, dass man das Konzept ständig anpassen musste, damit es zu kosmologischen Messungen passt. Steinhardt entwickelte die Idee eines zyklischen Universums: eines, das sich ausdehnt, wie es unser Kosmos derzeit zu tun scheint, sich dann zusammenzieht und schließlich wieder von vorn mit der Expansion beginnt. Schrumpfendes Universum bedeutet nicht völliger Kollaps. Nach Steinhardts Theorie reduziert sich das Universum zwar auf den Bruchteil seiner Größe, behält dabei aber stets eine endliche Ausdehnung.

Demnach war der Urknall eher ein Urprall. Der schnelle Übergang zwischen Kontraktion und Expansion wird als »Big Bounce« bezeichnet. Diese Dynamik glättet den Kosmos auf eine Art und Weise, die keine Inflationsphase benötigt.

Dauert die derzeitige Phase der beschleunigten Expansion ewig?

Das gespiegelte Universum und die CPT-Symmetrie

Eine andere Auffassung über die Zeit vor dem Urknall hat der Physiker Latham Boyle von der Universität Edinburgh. Auch Boyles Vorschlag kommt ohne eine kosmische Phase der Inflation aus. Es gibt das Universum nach dem Urknall und das Universum vor dem Urknall. Sie sind gewissermaßen Spiegelbilder zueinander. Die Zeit verläuft vom Urknall aus in beide Richtungen. Auf unserer Seite geht sie vorwärts, auf der Spiegelseite rückwärts. Was vor dem Urknall geschah, ist das Gegenstück dessen, was danach passierte. Und das betrifft nicht nur die Zeit. In unserem Universum gäbe es Materie, auf der anderen Seite Antimaterie. Hier wäre links links, dort wäre links rechts.

Boyles Idee stützt sich auf die CPT-Symmetrie, die alle bisher beobachteten physikalischen Phänomene erfüllen. Wenn

man in einer Reaktion die Teilchen durch Antiteilchen ersetzt (also die Ladung »C« austauscht, sie in einem Spiegel betrachtet), die Parität P umkehrt und rückwärts in der Zeit T schaut, läuft die Reaktion genauso ab. Boyle verallgemeinerte diese Beobachtung, indem er sie auf den gesamten Kosmos anwendet.

Laut Boyles Modell hätte ein solches Universum nicht schon kurz nach dem Urknall Gravitationswellen bilden können, anders als es klassische Modelle der Kosmologie vorhersagen. Astronomen suchen bereits nach solchen primordialen Gravitationswellensignalen. Falls sie fündig würden, würde das die Idee eines CPT-symmetrischen Universums widerlegen. Diese sagt auch voraus, dass sich Dunkle Materie durch eine bestimmte Art von Neutrinos erklären ließe. Künftige Messungen sollten bald mehr Informationen über Neutrinos liefern, um das zu klären.

Es ist gerade die Verbindung des CPT-symmetrischen Universums zur Teilchenphysik, die diesen Ansatz so interessant macht. Das Modell macht konkrete Vorhersagen, die Experimentalphysiker testen können.

Gab es etwas vor dem Urknall, oder ist auch denkbar, dass der Urknall wirklich der Anfang war? Unser Stand der Technik reicht noch nicht aus, um aus einem dieser Modelle eindeutige Schlussfolgerungen zu ziehen.

Die Menschheit nähert sich der Wahrheit immer weiter, auch wenn diese sich womöglich nie enthüllen wird. Üblicherweise bewegen sich wissenschaftliche Fragen in der vertrauten Ebene von Raum und Zeit. Doch hier scheint es fast so, als lägen die Probleme prinzipiell außerhalb unserer Reichweite.

Wissenschaft widmet sich oft der Erforschung von Dingen, zu denen wir zumindest anfangs keinen Zugang hatten. Atome wurden vorhergesagt, bevor sie nachweisbar waren. Schwarze Löcher und Dunkle Materie entziehen sich noch immer jedem direkten Nachweis, und trotzdem ist ihre Untersuchung ein wissenschaftliches Projekt. Der Maßstab dafür, was als Wissenschaft gilt, hat sich verschoben. Der Trend dürfte sich fortsetzen, vielleicht sogar rückwärts in der Zeit bis zu einem Punkt ohne Vergangenheit.

Raum und Zeit, Quanten und Inflation

Auf kleinsten Skalen folgen Teilchen seltsamen Regeln, die der Intuition komplett widersprechen, und im Großen ist es nicht besser: eine biegsame Zeit, ein elastischer Raum, das Ende der Gleichzeitigkeit, das Zwillingsparadoxon.

Vor einigen Jahren dachte man, während des Urknalls seien Raum und Zeit in einem winzigen Punkt entstanden und hätten sich seither unaufhörlich ausgedehnt. Stattdessen könnte unser Kosmos innerhalb einer sehr viel größeren Universums entstanden sein, indem sich nur ein kleiner Bereich schlagartig ausdehnte. Das besagt das Inflationsmodell. Der Urknall ist demnach nicht die Geburtsstunde von allem, sondern eine knappe Epoche, in der sich unser Universum kurzzeitig extrem schnell ausdehnte.

Doch es könnte auch anders gewesen sein. Wir können mit unseren Teleskopen noch so weit in die Vergangenheit zurückschauen. Wir müssen uns auf jene Daten verlassen, die uns zur Verfügung stehen – und die lassen mehrere Schlüsse zu. So können die Forscher verschiedene Szenarien entwerfen, solange sie zu den Daten passen. Diverse Theorien und Modelle führen zu unterschiedlichen Schlussfolgerungen und potenziell fantastischen Welten.

Rasanter Start

Alle Strukturen im Universum könnten aus winzigen Quantenfluktuationen hervorgegangen sein. Doch was trieb die extreme Ausdehnung des jungen Kosmos an?

Die kosmische Hintergrundstrahlung zeigt, dass das junge Universum nahezu gleichförmig war, mit nur kleinsten Temperaturschwankungen. Doch aus diesen entwickelten sich im Lauf von Milliarden Jahren heutige Strukturen wie Galaxien.

Vor rund 13 Milliarden Jahren entstanden die ersten Atomkerne. Zu noch früheren Phasen soll die Theorie der kosmischen Inflation Antworten liefern. Diese beschreibt eine extrem schnelle Ausdehnung, die das Universum glättete und die Materie gleichmäßig verteilte. Quantenfluktuationen wurden hingegen auf makroskopischen Skalen aufgebläht. Allerdings ist unklar, was die Inflation antrieb und wie sie begann.

Auf der Längenskala von Galaxien, Sternen und darunter, besitzt der Kosmos vielfältige Strukturen. Wenn man das Universum im Großen betrachtet, scheint es erstaunlich gleichförmig. Überall gibt es annähernd die gleiche Anzahl an Galaxien mit ähnlichen Eigenschaften. Fast alle Galaxien entfernen sich von unserer, was nur einen Schluss zulässt: Das Universum dehnt sich aus.

Das gesamte Universum ist von einer Strahlung erfüllt, die vom ältesten Licht stammt, die kosmische Hintergrundstrahlung (CMB, cosmic microwave background). Diese Strahlung entstand vor mehr als 13 Milliarden Jahren und markiert das früheste Ereignis, von dem wir ein detailliertes Bild haben. Vor diesem Zeitpunkt herrschten Temperaturen von mehreren Tausend Grad Celsius. Materie, wie wir sie kennen, gab es nicht. Der Raum war gefüllt mit freien Elektronen und Atomkernen. In diesem Plasma aus negativ und positiv geladenen Teilchen war es Photonen nicht möglich, sich frei zu bewegen. Damit war das junge Universum völlig intransparent.

Mit der Ausdehnung des Universums kühlte sich das Plasma jedoch ab. Dadurch begannen sich Elektronen an Atomkerne zu binden. Es formten sich Elemente wie Wasserstoff und Helium. Diese konnten elektromagnetische Strahlung nicht mehr so gut absorbieren. Das Universum wurde transparent. Seitdem breitet sich Licht weitgehend frei im Universum aus und ist als kosmischer Mikrowellenhintergrund heute noch beobachtbar.

Wegen der Ausdehnung des Raums wird auch die Wellenlänge des Lichts gestreckt. Diese entspricht dann nur noch einer Temperatur von 2,7 Kelvin, also etwa minus 270 Grad Celsius. Das Planck-Weltraumteleskop der ESA vermaß zwischen 2009 und 2013 die Temperaturverteilung des CMB mit bislang unerreichter Genauigkeit. Auffällig ist dabei die Gleichförmigkeit des Signals: es hat fast überall die gleiche Temperatur. Deren Schwankungen betragen nur etwa 0,001 Prozent. Der frühe Kosmos besaß keine feste Struktur, sondern war nahezu gleichförmig. Seine jetzige klumpige Struktur verdanken wir der Gravitation. Dort, wo vor 13 Milliarden Jahren ein

klein wenig mehr Masse vorhanden war, wurde umliegende Materie stärker angezogen. Umgekehrt übten Stellen mit weniger Masse eine schwächere Anziehungskraft aus und zogen immer weniger Materie an. Dieser Prozess ist selbstverstärkend. Über kosmische Zeiträume konnten so aus den winzigen Dichteunterschieden all die vielfältigen Strukturen entstehen, die wir heute beobachten.

Das frühe Universum war eine Zeit, als enorme Temperaturen von einer Milliarde Grad Celsius herrschten. Das entspricht einem Zeitpunkt ungefähr 380.000 Jahre vor Entstehen der CMB. Erst als die Temperatur auf unter eine Milliarde Grad Celsius fällt, beginnt die Bildung der ersten stabilen Atomkerne, der Zeitpunkt der primordialen Nukleosynthese.

Demnach sollten rund 75 Prozent der sichtbaren Materie in Form von Wasserstoffkernen (freien Protonen) vorgelegen haben, die restlichen 25 Prozent entfielen auf Heliumkerne (je zwei Protonen und Neutronen, darüber hinaus noch Spuren von Deuterium und Lithium).

Was geschah vor der primordialen Nukleosynthese?

Was war vor der primordialen Nukleosynthese? Im Prinzip ist eine Extrapolation bis zu einer Temperatur von 10^{32} Grad möglich. Beim Überschreiten dieser Temperatur stößt man auf Probleme, da dort die Allgemeine Relativitätstheorie nicht mehr anwendbar ist und stattdessen eine Theorie der Quantengravitation notwendig ist. Eine Interpretation wäre, dass das Universum, von einem extrem heißen Anfangszustand ausgehend, schnell zu expandieren begann. Die Temperatur würde dann kontinuierlich abnehmen, und die Ausdehnung würde durch Gravitation gebremst. Aber diese Idee führt zu Schwierigkeiten wie dem Horizontproblem.

Das Horizontproblem: Falls das Universum in einem extrem heißen Zustand begann, und sich dann durchgehend gebremst ausdehnte, erreichte es innerhalb kürzester Zeit die Temperaturen der primordialen Nukleosynthese und der CMB-Entstehung. Da sich Signale jedoch höchstens mit Lichtgeschwindigkeit ausbreiten, können weit entfernte Regionen im jun-

gen Universum während dieser Zeit keine Informationen ausgetauscht haben. Der kosmologische Horizont wäre demnach sehr klein, weshalb sich Ungleichheiten in verschiedenen Regionen nicht ausgleichen könnten.

Es gibt weitere Beobachtungen, die nicht zu einem extrem heißen Anfangszustand passen, etwa, dass der dreidimensionale Raum auch auf großen Skalen flach wirkt. Dreiecke in unserem Universum haben stets eine Winkelsumme von 180 Grad (unabhängig von der Tatsache, dass die vierdimensionale Raumzeit durch Gravitation gekrümmt ist). Ein großes Dreieck auf der Erdoberfläche könnte eine Winkelsumme von 270 Grad haben. Das verdeutlicht, dass die zweidimensionale Erdoberfläche gekrümmt ist. Das gleiche Konzept gilt für den dreidimensionalen Raum. Laut der Allgemeinen Relativitätstheorie sollte eine gebremste Ausdehnung die dreidimensionale Krümmung verstärken. Falls das frühe Universum auch nur ganz leicht gekrümmt war, müsste sich der Raum später stark verformt haben.

Wenn wir an der ursprünglichen Urknalltheorie festhalten, dann müssen wir annehmen, dass das Universum von Anfang an extrem gleichförmig und flach war. Doch warum sollte das der Fall gewesen sein?

Kosmische Inflation

Um die erstaunliche Gleichförmigkeit und Flachheit und weitere Eigenschaften des Universum zu erklären, wurde die Theorie der kosmischen Inflation entwickelt. Diese beschreibt eine Phase im sehr frühen Universum, in der sich das All extrem schnell ausdehnte.

Ohne Inflation expandiert der Kosmos ebenfalls, aber extrem langsam. Die Abstände wachsen proportional mit der Zeit. Während der kosmischen Inflation verlief die Ausdehnung hingegen beschleunigt und sogar exponentiell.

Die inflationäre Ausdehnung löst einige der zuvor beschriebenen Probleme. Angenommen, das Universum war zu einer sehr frühen Zeit ungleichförmig. Durch die enorme Expansion entspräche das heute beobachtbare Universum nur einem winzigen Teil dieses ursprünglichen Zustands. Wenn man also nur einen winzigen Bereich

des frühen Universums betrachtet, ergibt sich für das beobachtbare Universum eine nahezu gleichförmige Teilregion.

Ebenso lässt sich aus der Allgemeinen Relativitätstheorie ableiten, dass der Raum während einer beschleunigten Ausdehnung flacher wird. Denn auch in diesem Fall betrachtet man bloß einen verschwindend kleinen Teil eines potenziell riesigen gekrümmten Raums. Dadurch erscheint der kleine Teil flach, genauso wie die Erdkrümmung keinen beobachtbaren Effekt im eigenen Garten hat.

Die Inflation kann sowohl die Gleichmäßigkeit als auch die Flachheit des beobachtbaren Universums erklären. Dafür müssen sich die Abstände während der Inflation allerdings mindestens um einen Faktor von 10^{21} ausgedehnt haben.

Entstehung der primordialen Fluktuationen

Aber wie sind durch die Inflation die kleinen Fluktuationen entstanden, die wir im CMB sehen und aus denen die Struktur unseres Universums hervorgegangen ist? Wichtig ist dabei die Quantenmechanik. Auf kleinsten Skalen gibt es keine perfekte Gleichförmigkeit. Es treten unvermeidlich winzige, zufällige Schwankungen auf, die Quantenfluktuationen.

Während der Inflation dehnt sich der Raum rasant aus, und dann werden diese mikroskopischen Quantenfluktuationen gestreckt und können makroskopische – sogar galaktische – Skalen erreichen. Auf diese Weise können die im CMB beobachteten Schwankungen von 0,001 Prozent aus kleinen Quantenfluktuationen hervorgegangen sein. Die Inflationstheorie macht eine erstaunliche Voraussage: Alle Strukturen im Universum – von Galaxien über Sterne bis zur Erde – haben ihren Ursprung in winzigen Quantenfluktuationen.

Damit es überhaupt zu einer exponentiellen Ausdehnung kommen konnte, muss das Universum mit einer inflationären Energie gefüllt gewesen sein. Diese bewirkt, dass die Schwerkraft abstoßend wirkt. Einstein hatte bereits erkannt, dass die Allgemeine Relativitätstheorie einen solchen Mechanismus zulässt. Hierfür muss man in seinen Gleichungen lediglich die kosmologische Konstante einführen.

Offene Fragen

Allerdings ist unklar, woraus die inflationäre Energie bestand. Häufig stützen sich Inflationsmodelle auf bisher unbekannte Teilchen. Doch es ist auch denkbar, dass das 2012 entdeckte Higgs-Teilchen die Inflation losgetreten hat. Andere Szenarien beinhalten Vorstellungen, in denen das Universum schon während der Inflation aus einem Plasma von Elementarteilchen bestand.

Auf der theoretischen Seite bleiben zentrale Fragen offen. So können die frühen Quantenfluktuationen die Inflation destabilisieren und vorzeitig beenden. Ferner ist die Gesamtdauer der Inflation unbekannt. Sie muss mindestens so lange angehalten haben, bis eine Ausdehnung von 10^{21} erreicht wurde – aber sie könnte sich auch viel länger fortgesetzt haben. Wie lässt sich die Inflationsdauer bestimmen? Forscher möchten auch verstehen, wie die Inflation überhaupt begonnen hat und was davor geschehen sein könnte.

Quantenkosmologie

Verbindet man Quantenphysik und Kosmologie, stößt man auf ein Universum, das überraschend einfach wirkt. Die überraschende Rolle eines Beobachters soll das Rätsel lösen.

Die Regeln der Quantenmechanik einerseits und der Schwerkraft andererseits ermöglichen es, sich viele verschiedene Arten von Universen auszumalen. Aus solchen Gedankenexperimenten ließen sich bereits jede Menge Fragen beantworten, wie etwa zu Schwarzen Löchern.

Als eine Forschergruppe 2019 ein (theoretisches) Universum untersuchte, das dem unseren in vielerlei Hinsicht ähnelt, stieß sie auf eine Überraschung. Das hypothetische Universum schien lediglich einen einzigen möglichen Zustand zu besitzen. Damit ließe sich sein Inhalt beschreiben, ohne auch nur ein einziges Bit an Information zu übermitteln. Dieses Ergebnis widerspricht der Tatsache, dass unsere Welt von vielfältigen und komplizierten Objekten wie Schwarzen Löchern, Sternen, Planeten und Menschen bevölkert ist.

Das paradoxe Ergebnis kam zustande, weil es einer objektiven Beschreibung des Zustands eines ganzen Universums

entspricht. Aber vielleicht ist eine solche Beschreibung unmöglich. Denn sie geht implizit von einem Universum aus, das ohne Beobachter existiert. Das könnte der springende Punkt sein. Die Komplexität des Universums könnte ohne Beobachter ihre Bedeutung verlieren.

Quantenphysik und Gravitation widerstehen der Vereinigung zu einer übergreifenden Quantengravitationstheorie. Eine Vereinigung dieser beiden Konzepte in einer so genannten »Quantengravitation« ist bislang nicht möglich gewesen: Die Quanten weigern sich, in einem durch Masse gekrümmten Raum zu leben, und die Schwerefelder der Massen entziehen sich jeder Beschreibung durch Quanten.

Die Stringtheorie, bei der die Grundbausteine der Welt als winzige schwingende Fäden beschrieben werden, bietet eine vermeintliche Lösung. Doch die zugehörige Mathematik ist extrem herausfordernd.

In den 1990er Jahren wurde gezeigt, dass sich die verworrenen Berechnungen der Stringtheorie manchmal umgehen lassen. Sie lassen sich teilweise auf bekannte Konzepte aus der Teilchenphysik übertragen. Doch der Ansatz funktioniert nur, wenn das Universum eine seltsame Anti-de-Sitter-Geometrie besitzt.

Ein solches Universum kann man sich wie einen Lampenschirm vorstellen. Alles was in seinem Innern passiert, von kollidierenden Teilchen bis hin zu rotierenden Schwarzen Löchern – wird durch Schatten auf der Oberfläche des Schirms sichtbar. Es ist als ob das 3D-Universum im Inneren der Dose dem projizierten zweidimensionalen Schattenwurf entspricht. Das Konzept beschreiben Physiker als Holografie.

Wie können Schwarze Löcher Informationen darüber preisgeben, was in sie hineingefallen ist? Forscher entwickelten die Inselformel, die die Ränder verschiedener Regionen innerhalb eines Schwarzen Lochs nachzeichnet.

Das Problem ist, dass wir nicht in einem Anti-de-Sitter-Lampenschirm-Kosmos leben. Da sich unser Universum offensichtlich immer weiter ausdehnt, kann es keine Grenzen haben. Egal wie weit man reist, man stößt nirgends an einen Rand. Eine Möglichkeit, das zu erklären, ist eine »abgeschlossene« Geometrie. In diesem Fall

kehrt ein Reisender, der sich geradlinig bewegt, irgendwann immer dorthin zurück, wo er gestartet ist.

Da unser Universum abgeschlossen sein könnte, wandte man die Inselformel auf ein solches Modell an. Dabei entdeckte Maldacena etwas, das nur schwer akzeptierbar war. Die abgeschlossene Region schien fast leer. In diesem abgeschlossenen Universum fehlte es nicht an Masse oder Energie, es fehlt etwas viel Wichtiges: Information.

In der Quantenphysik muss man alle möglichen Zustände eines physikalischen Systems berücksichtigen. Dazu greifen Physiker auf ein abstraktes Konzept namens Hilbert-Raum zurück, eines unendlichdimensionalen Vektorraums. Die Dimension des Hilbertraums hängt von der Anzahl der Quantenzustände ab. Je mehr Dimensionen, desto mehr Informationen können die Hilberträume kodieren.

Ein einfaches System wie ein Computerbit, das entweder Null oder Eins sein kann, könnte einen zweidimensionalen Hilbertraum haben. Die meisten Quantensysteme sind aber viel komplexer. Selbst ein einzelnes Wasserstoffatom ist kompliziert. Dessen Elektron kann immer höhere Energieniveaus erreichen, wenn man mehr Energie zuführt. Die Zahl der möglichen Zustände ist daher unbegrenzt, und der zugehörige Hilbertraum unendlichdimensional. Tatsächlich trifft dies auf die meisten realen Quantensysteme zu.

Experten gehen davon aus, dass unser Universum unendlich viele Zustände besitzt.

Doch als Maldacena die Inselformel auf ein abgeschlossenes Universum anwandte, wies der zugehörige Hilbertraum nur eine Dimension auf. Das gesamte theoretische Weltall kann sich demnach nur in einem einzigen Quantenzustand befinden.

Dieses Muster wiederholte sich, als Fachleute andere Arten von abgeschlossenen Universen untersuchten. Während sich die Gruppe um Maldacena Schwarzen Löchern widmete, beschäftigten sich Maxfield und eine Kollegen mit hypothetischen Quantenblasen der Raumzeit, sogenannten Baby-Universen. Sie fanden dabei die gleiche seltsame Einfachheit vor.

Berechnungen zeigen immer wieder, dass jedes abgeschlossene Universum nur einen möglichen Zustand hat. Das erscheint paradox. Denn unser Universum, das vielleicht auch abgeschlossen ist, wirkt unendlich viel komplexer.

Das merkwürdige Verhalten taucht schon früher in topologischen Feldtheorien auf, mit denen sich die Gestalt von geometrischen Räumen beschreiben lässt. Wie sich zeigt, haben auch topologische Feldtheorien eindimensionale Hilberträume. Wenn man den geometrischen Raum aber in mehrere Bereiche aufteilt, dann lässt er sich auf viele verschiedene Arten beschreiben. Um all diese neuen Möglichkeiten zu erfassen, bräuchte man einen größeren Hilbertraum. Die Spielregeln ändern sich. Es gibt eine ähnliche Möglichkeit, ein abgeschlossenes Universum zu unterteilen: dafür bräuchte er einen Beobachter ins Spiel.

Die Quantenmechanik unterscheidet zwischen einem Beobachter – etwa einer Person, die ein Experiment durchführt – und dem System, das sie beobachtet. Ein System ist in der Regel etwas Kleines und Quantenhaftes wie ein Atom. Ein Beobachter hingegen ist makroskopisch und wird daher gut durch klassische Physik beschrieben. Es zeigt sich, dass die Auf-

spaltung in Makro- und Mikrokosmos jener Unterteilung der geometrischen Räume ähnelt, welche die Hilberträume topologischer Feldtheorien vergrößert. Vielleicht könnte ein Beobachter den gleichen Effekt auf die Hilberträume abgeschlossener Universen haben.

Forscher erkannten 2024, dass der Beobachter eine neue Art von Grenze einführt. Man konnte zeigen, dass ein klassischer Beobachter innerhalb eines abgeschlossenen Universums die gesamte Komplexität der Welt mitbringt. Das Paradoxon selbst könnte ein Missverständnis sein, das sich mit einem neuen physikalischen Argument auflöst.

Wenn sich die Idee bewahrheitet, würde die subjektive Natur des Beobachters einen Paradigmenwechsel in der Physik mit sich bringen. Denn normalerweise suchen Physiker nach einem objektiven Blick, nach einer eigenständigen Beschreibung der Natur. Sie wollen wissen, wie die Natur funktioniert und wie Beobachter zu einem Teil dieser Welt werden. Aber je mehr sich die Fachwelt mit abgeschlossenen Universen auseinandersetzt, desto weniger scheint diese Objektivität möglich. Vielleicht sind subjektive Ansichten alles, was wir jemals leisten können.

Das kosmologische Prinzip

Das kosmologische Prinzip ist Grundlage für das Verständnis des gesamten Universums. Es besagt, dass das Universum im Großen und Ganzen räumlich gleichartig ist und ist das Standardmodell der Kosmologie.

Die Hintergrundstrahlung vom Urknall und die durchschnittliche Verteilung der Galaxien heute sind gute empirische Argumente. dafür – aber sie reichen nicht aus. So wurden kürzlich gigantische kosmische Strukturen entdeckt. Auch werfen Messungen die Frage auf, ob das Universum rotiert oder eine Vorzugsrichtung hat. Dann aber wäre das Kosmologische Prinzip widerlegt oder an den Grenzen seiner Gültigkeit angelangt.

Von der Hohlkugel in die Unendlichkeit

Griechische antike Atomisten wie Leukipp und Demokrit, später Epikur und Lukrez glaubten, dass es unzähligen Welten gibt, die sich durch zufällige Verdichtungen und Kombinationen der Elementarteilchen in einem unendlichen Raum bilden und wieder auflösen.

Dieses Weltmodell wurde von den Verfechtern einer geozentrischen Auffassung bekämpft: Diese gingen von einem hohlkugelförmigen Weltall aus mit der Erde im Mittelpunkt sowie der Fixsternsphäre



jenseits des Saturns als Rand, wobei unser Mond und die bekannten Planeten (Wandelsterne) um die Erde kreisten.

Geprägt wurde dieses Bild von Aristoteles im 3. Jahrhundert v.Chr. und mathematisch von Ptolemäus ausgearbeitet. Dieses Weltbild dominierte weit über das europäische Mittelalter hinaus, auch in der arabischen Welt und in China.

Es folgten die Messungen von Tycho Brahe und die Arbeiten von Nikolaus Kopernikus.

Thomas Digges beschrieb in der ersten englischen Darstellung des kopernikanischen Weltmodells einen unendlichen Raum mit unendlich vielen Sternen darin.

Giordano Bruno entwarf 1584 einen unermesslichen Raum mit unzähligen Weltkugeln. Der Raum sei überall mit Materie oder zumindest Äther gefüllt und habe weder eine Mitte noch eine Grenze.

Diese Vorstellung eines unendlichen, im Mittel gleichartigen Universums lag auch dem Weltbild der klassischen Physik zugrunde (Isaac Newton, Ludwig Boltzmann).

Einstein, Friedmann und Lemaitre

Im Februar 1917 erschien die erste Abhandlung zur Kosmologie im Rahmen der Allgemeinen Relativitätstheorie von Albert Einstein. Was die Struktur des Kosmos im Großen betrifft, dürfen wir uns die Materie als über ungeheure Räume gleichmäßig ausgebreitet vorstellen.

Für Einstein war diese Vorstellung pragmatisch und nützlich. Denn eine solche Symmetriebedingung vereinfacht die zehn gekoppelten nichtlinearen partiellen Differentialgleichungen der Allgemeinen Relativitätstheorie enorm. Das ermöglichte es Einstein, das erste relativistische Weltmodell zu konzipieren.

Das zweite Modell wurde einen Monat später von Willem de Sitter in den Niederlanden formuliert. Es basierte auf derselben Prämisse. Und auch die 1922 und 1924 von Alexander Friedmann im russischen Petrograd beschriebenen, sowie unabhängig 1927 von Georges Lemaitre im belgischen Löwen (Leuven) dargestellten Konzepte tun dies. Hier lassen sich die zehn komplizierten Einstein-Gleichungen zu zwei simplen Gleichungen mit wenigen freien Parametern vereinfachen. Diese

sogenannten Friedmann-Lemaitre-Gleichungen spielen bis heute eine Hauptrolle in der theoretischen Kosmologie.

Sie und somit das Kosmologische Prinzip liegen dem aktuellen Standardmodell der Kosmologie zugrunde. Und nur im Rahmen dieser Modelle gibt es eine universelle kosmische Zeit. Das Alter des Universums ist für alle Beobachter im Wesentlichen gleich. 1931 hatte sich Einstein von der Ausdehnung des Universums (Edwin Hubble) überzeugen lassen. Er rückte vom ersten Modell ab.

Hubble und das expandierende Weltall

Hubble hat am Mount-Wilson-Teleskop mit den Distanzbestimmungen der Galaxien und Messungen ihrer mit wachsendem Abstand zunehmenden Fortbewegung zum heutigen Weltbild eines expandierenden Urknall-Universums beigetragen. Dabei ging er von einer statistisch gleichmäßigen Verteilung der Materie aus, ein sich entwickelndes Universum, das als räumlich homogen und isotrop modelliert wurde (Edwin Peebles (US-amerikanischer Nobelpreisträger 2019)).

Steven Weinberg betonte das Festhalten am kosmologischen Prinzip, dass es uns erlaubt, die äußerst begrenzten Daten zu nutzen, die der Kosmologie durch die beobachtende Astronomie zur Verfügung stehen. Die mathematische Auffassung aufgrund der angenommenen Symmetrie war ästhetisch motiviert, aber das Kosmologische Prinzip kann primär philosophisch verstanden werden oder auch metaphysisch emotional.

Ein deduktiver oder rationalistischer Ansatz kann auf den ersten beiden Aspekten aufbauen und betrachtet das Prinzip als eine willkürlich oder vielleicht sogar aus tieferen Grundlagen ableitbare Anfangs- und Randbedingung (so wurde später im Rahmen der Kosmischen Inflation eine enorme Aufblähung des Weltraums sofort nach dem Urknall postuliert, die das heute beobachtbare Universum zu einem winzigen homogenen Ausschnitt eines viel größeren Alls macht). Die empirisch-induktive Sichtweise schließlich lässt sich hauptsächlich von Beobachtungen und Messungen leiten.

Diese Interpretationen widersprechen sich nicht zwingend. Physikalisch betrachtet ist das Kosmologische Prinzip kein dogmatischer Glaubenssatz, sondern eine pragmatische und mehr oder weniger gut begründbare Hypothese, die sich empirisch bewähren muss, also auch falsch sein kann.

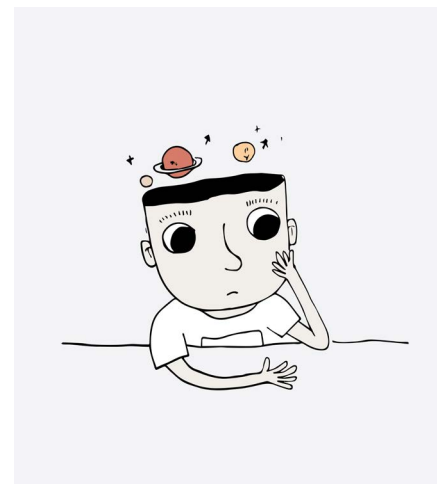
Homogenität und Isotropie

Nicht nur Planeten und Sterne in der Milchstraße, auch Gruppen, Haufen oder sogar Superhaufen aus Galaxien bilden Strukturen, die weder homogen noch isotrop sind. Erst jenseits davon, gemittelt über viele Hundert Millionen Lichtjahre, scheint die Materie im Durchschnitt gleichmäßig verteilt zu sein.

Die Obergrenze lässt sich nicht angeben, da unser Beobachtungshorizont beschränkt ist. Strahlung kann uns nach dem Modell aus maximal etwa 46 Milliarden Lichtjahren erreichen.

Wir wissen nicht, ob der Weltraum ins Unendliche reicht oder in sich selbst gekrümmt zurückläuft, also ein endliches Volumen hat. Beide Möglichkeiten sind mit der Allgemeinen Relativitätstheorie vereinbar.

Das Kosmologische Prinzip könnte also unbegrenzt weit gelten, oder die Verteilung der Materie ist hinter unserem Horizont anders als innerhalb von ihm. Es könnten sich dort gigantische Verklumpungen befinden, oder eine gähnende Leere. Vielleicht haben sogar die Naturkonstanten andere Werte, oder es herrschen dort fremdartige Naturgesetze. Das



hätte Folgen für unser Verständnis vom All und Urknall.

Ist unser Ausschnitt des Kosmos aber typisch, dann wäre das Kosmologische Prinzip für große Skalen erfüllt. Wie weit muss sich dieses Volumen mindestens erstrecken?

Für das Standardmodell der Kosmologie wurde eine Größenskala von wenigstens 150 Millionen Lichtjahren errechnet. Die Untergrenze liegt aber eher bei 1,2 Milliarden Lichtjahren. Astrophysiker haben großräumige Bewegungen von Galaxien und Galaxienhaufen in bestimmten Richtungen entdeckt. Wenn diese Strömungen weit genug reichen und dort zu schnell sind, reißen sie das Kosmologische Prinzip in den Abgrund.

Andererseits ist die Kosmische Hintergrundstrahlung äußerst gleichförmig. Nur 380.000 Jahre nach dem Urknall entstanden, erfüllt sie bis heute den ganzen Welltraum. Und ihre Temperaturunterschiede betragen lediglich 0,003 Prozent. Diese höchst erstaunliche Isotropie zählt neben der Expansionsgeschichte des Alls zu den besten Argumenten für das Kosmologische Prinzip.

Das kosmologische Standardmodell: LambdaCDM (Λ CDM)

Das All ist homogen und isotrop. Mit diesen beiden Symmetrieanahmen lassen sich Einsteins zehn Feldgleichungen enorm vereinfachen. Es ergeben sich die beiden von Alexander Friedmann 1922 und 1924 zuerst veröffentlichten Gleichungen. Eine spezielle Lösung der Friedmann-Gleichungen ist das gegenwärtige Standardmodell der Kosmologie, es wird auch LambdaCDM-Modell genannt, weil ihm zufolge der größte Teil der Energiedichte im All nicht auf der bekannten sichtbaren Materie beruht, sondern auf der Dunklen Energie und der kalten Dunklen Materie (cold dark matter): Dunkle Energie macht 70 Prozent des Energiegehalts des Universums aus, Dunkle Materie rund 25 Prozent. Die Dunkle Materie könnte aus unbekannten Elementarteilchen bestehen oder aus primordialen Schwarzen Löchern. Die einfachste Erklärung der Dunklen Energie ist die Kosmologische Konstante Lambda, die Albert Einstein 1917 einführte.

Das LambdaCDM-Modell hat sich ab 1999 etabliert und hat viele Überprüfungen überstanden. Trotz seiner finsternen Mysterien ist es ein einfaches und gut getestetes physikalisches Modell. Es kommt mit nur sechs Messgrößen aus, unter anderem die Dichten der gewöhnlichen und der Dunklen Materie.

Wenn das Kosmologische Prinzip nicht gilt, gibt es drei Möglichkeiten:

Erstens: Das Universum ist zwar im Durchschnitt symmetrisch um uns herum, aber nicht homogen

Zweitens: Das Universum ist zwar im Mittel homogen, aber nicht isotrop, also nicht oder nur eingeschränkt symmetrisch.

Drittens: Das Universum ist sowohl inhomogen als auch anisotrop.

Daraus ergeben sich unanschauliche Modelle, mit komplizierten Rechnungen im Rahmen der Allgemeinen Relativitätstheorie. Es ist immer Erfolg versprechender, die einfachsten Modelle zu bevorzugen (Ockhams Rasiermesser).

Es müsste eine wilde, chaotische Dynamik beim Urknall geherrscht haben, hinsichtlich Vorzugsrichtung, Rotation oder »Löchrigkeit«. Großräumige Inhomogenitäten könnten die Interpretation der Messdaten verfälschen. Vielleicht befindet sich der Galaxienhaufen, zu dem unsere Milchstraße gehört, doch nicht an einem gewöhnlichen Ort, sondern fast im Zentrum einer gewaltigen Region mit unterdurchschnittlicher Materiedichte, die eine beschleunigte Ausdehnung unserer weiteren Umgebung bewirkt, aber nicht des Weltalls insgesamt. Demnach wäre die Dunkle Energie nur eine Illusion und das Standardmodell unhaltbar.

Weltmodelle im Rahmen der Allgemeinen Relativitätstheorie:

- Anisotrope Weltmodelle: homogen und nicht isotrop. Räumlich gleich, Translationsinvarianz, aber einzigartige Richtung
- Inhomogene Weltmodelle: isotrop und nicht homogen. Richtungs gleich, Rotationsinvarianz, aber radialer Gradient
- Symmetrisches Weltmodell: homogen und isotrop. Überall gleich, Translations- und Rotationsinvarianz. Kosmologisches Prinzip.

Fazit: Entwicklung des Universums

Inzwischen haben AstrophysikerInnen eine klare Vorstellung von der Entwicklung des Universums. Zunächst fand eine Phase exponentieller Ausdehnung statt, die kosmische Inflation. Während dieser wurden mikroskopische Quantenfluktuationen auf makroskopische Skalen gestreckt, was zu den kleinen Dichteschwankungen führte, die wir heute beobachten. Am Ende der Inflation wandelte sich die inflationäre Energie in ein heißes Plasma aus Elementarteilchen um, während sich das Universum langsam weiter ausdehnte und dabei abkühlte. So kam es zur primordialen Nukleosynthese, bei der erste Atomkerne entstanden. Als aus diesen später Atome hervorgingen, wurde das Universum transparent, was wir in der damals entstandenen kosmischen Hintergrundstrahlung beobachten können. Die sichtbare Materie macht jedoch nur etwa 4 Prozent des Energiegehalts des Universums aus, der Anteil der »Dunklen Materie« beträgt etwa 23 Prozent, und der Anteil der »Dunklen Energie« ungefähr 73 Prozent.

In den nachfolgenden 13 Milliarden Jahren wurden aus den winzigen Dichteschwankungen die kosmischen Strukturen, die wir heute beobachten. Von Galaxien und Sonnensystemen bis hin zur Erde: alles ist ursprünglich aus kleinsten Quantenfluktuationen hervorgegangen.

Unser heutiges Universum dehnt sich exponentiell aus. Die Ursache hierfür wird als Dunkle Energie bezeichnet, von der bisher völlig unklar ist, woraus sie besteht. Sie scheint aber einen ähnlichen Effekt zu haben wie inflationäre Energie – mit dem Unterschied, dass die Verdopplung der Abstände viel langsamer verläuft. Während bei der Inflation vielleicht 10^{-38} Sekunden für eine Verdopplung ausgereicht haben, erfordert derselbe Vorgang heute rund 10 Milliarden Jahre. Wie es scheint, gleichen sich das frühe und das zukünftige Universum in zumindest einem Punkt: beide dehnen sich exponentiell aus.

Doch woraus bestand die inflationäre Energie, und was geschah davor? Gab es überhaupt einen Urknall? ■

Quelle: Spektrum der Wissenschaft 05/2026): Wie entstand das Universum?

Buch oder Film

von Klaus Marion

Es war einer dieser heißen Sommertage gewesen, und die Hitze wich auch jetzt in den Stunden des späten Abends nur langsam einer etwas erträglicheren Kühle. Ich schritt gemütlich die Treppen der Kellerbar hinunter und steuerte direkt den Bartresen an.

Rudi stand hinter der Bar, wischte routiniert die Gläser mit einem aus Hygienesicht sehr zweifelhaftem Tuch, um sie dann schnell mit kühlem Bier aus den Zapfhähnen zu füllen.

Ich schwang mich auf einen Barhocker und betrachtete ihn irritiert. Er schien angespannt zu sein. Das war ungewöhnlich, denn die Kellerbar war gut gefüllt, und an

den Tischen wurde augenscheinlich kräftig getrunken, eine Tatsache, die bei Rudi eigentlich immer tiefe Entspannungsgefühle erzeugte. Selbst am Flugdrachen an der Rückwand des Raumes wurde heute nicht gearbeitet, so dass auch hier keine Getränke auf Rudis Kosten entstehen würden.

Rudi nickte mir knapp zu und schob wortlos ein Bier über den Tresen.

Ich blickte erneut in den Barbereich.

Irgendwie war die Stimmung anders als sonst. Auch die üblicherweise ohrenbetäubende Lautstärke der Gäste in Deutschlands erster und einziger SF- und Fantasy Kellerbar wirkte heute merkwürdig gedämpft.

Ich bemerkte, dass die zwei großen Fan-Stammtische in der Mitte des Raumes auseinandergeschoben waren und zwischen

ihnen der Tisch mit dem SFCD-Vorstand platziert wurde. Beide Fan-Tische waren mit jeweils einem Dutzend Personen beiderlei Geschlechts besetzt, am SFCD-Tisch wurde überraschenderweise der Kassierer Ivo gerade mit diversen Pflastern in seinem Gesicht und an der Schulter versorgt. Er wirkte bei genauerer Betrachtung sehr unglücklich.

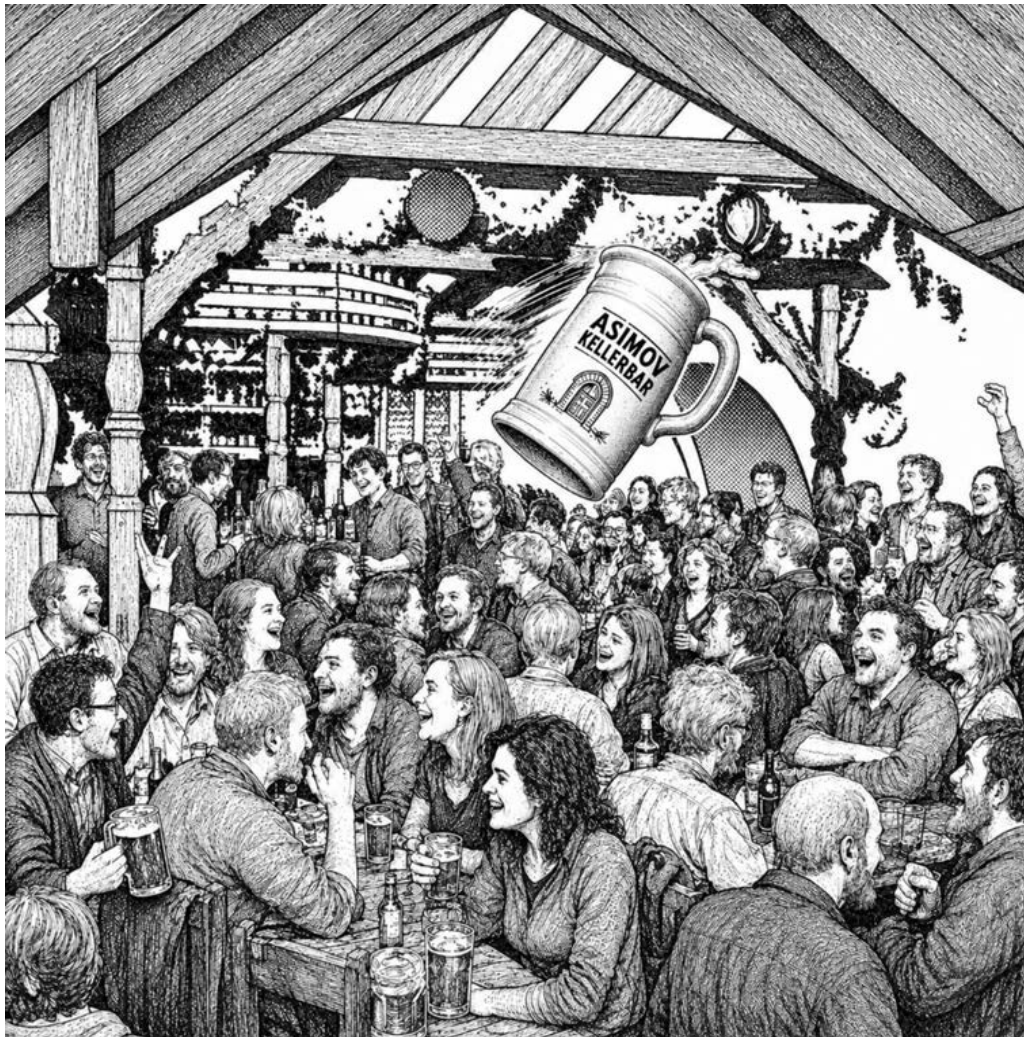
»Okay Rudi, was ist hier los? Nicht mal das Dartbrett ist besetzt.«

»Die Dartpfeile sind weg!«

»Und wo sind sie?«

»Sie steckten in Ivo. Da habe ich sie an mich genommen.«

Ich starrte ihn an. Kleinere Ruppigkeiten gegen Perry Rhodan Autoren oder Vorstände von SF-Vereinigungen haben in der Asimov-Kellerbar eine gewisse folkloristische Tradition und werden zumeist augen-



zinkernd geduldet, doch auf der anderen Seite ist es nicht gut, wenn Dartpfeile mit Metallspitzen in unbeteiligten Personen stecken. Schließlich rostet so eine Pfeilspitze ganz leicht.

»Schau nicht so. Wir hatten hier vor einer halben Stunde einen kleineren Zwischenfall. Wegen dem Feiertag haben sich die Stammtischtermine verschoben, und ausgerechnet heute saßen beide Gruppen nebeneinander. Die »Fan-Gilde der gebundenen Zukunft« und die Mitglieder des »Intergalaktischen Lichtspielordens«. Anscheinend hatten beide Gruppen schon ein wenig gegen die Hitze getrunken, und da gab dann ein Wort das andere. Wüste Beschimpfungen und obszöne Gesten, gegenseitig. Ich habe dann mal eingegriffen und die beiden Rundtische weiter auseinandergezogen. Der SFCD-Vorstand hat sich dann bereit erklärt, quasi als neutrale Zone die beiden Kontrahentengruppen auseinanderzuhalten. Ivo hat eine kurze besänftigende Ansprache gehalten und auf den galaktischen Friedensgeist verwiesen, sowie an Toleranz und Fairness appelliert. Da haben ihn ganz plötzlich mehrere Dartpfeile getroffen. Als er protestieren wollte, flog von der anderen Seite ein Krug, der ihn am Kopf getroffen hat ...«

»Oh je, ist was passiert?«

»Nein, Glück gehabt. Der Krug war schon leer, und er ist beim Herunterfallen auch nicht zerbrochen. Du weißt doch, was so ein Krug kostet! Ich habe dann die Pfeile konfisziert und ein Krugwurfverbot ausgesprochen. Noch ein Flug, und es gibt nichts mehr von der Bar! Das hat dann alle etwas beruhigt.«

»Verstehe. Aber warum sind denn die beiden Gruppen sich so spinnefeind?«

»Nun, das ist eine lange Geschichte. Ich mixe dir mal einen »Kanon-Krawall«. Sag mir im Anschluss, ob er gut ist!«

»Okay...«

»Also, vereinfacht gesagt: Die Buchgildenmitglieder sind der Meinung, dass SF und Fantasy nur als Buch ihre wahre Tiefe erreichen können. Verfilmungen sind nur ein Abklatsch und nur etwas für unliterarische Looser. Wohingegen die Jungs und Mädels des Lichtspielordens die Meinung vertreten, dass nur Verfilmungen die Fan-

tasie des SF-Fans über seine eigenen ausgetretenen Pfade hinausbringen können. Nieder mit dem Buch!«

»Oh, ich verstehe ... Das scheint mir aber eine sehr, hm, extreme Sichtweise zu sein. Ist denn nicht beides eine tolle Sache?«

Rudi legte den Shaker beiseite und sehte den Drink vorsichtig in ein Glas aus dem Tiefkühlschrank. Er füllte noch einen Schuss Sekt dazu.

»Prost!« Er beugte sich vor.

»Ich sehe das auch so. Aber wir beide stammen aus einer Zeit, da waren SF-Filme ein müder Abklatsch der inneren Fantasie. Man brauchte mindestens so viel Einbildungskraft für den Film, wie man auch für das Buch aufwenden musste. Allein die furchtbaren Filmtricks. Hast Du »Metaluna 4 antwortet nicht« gesehen?«

»Klar. Irgendwann in einer Kindervorstellung im Kino. Der war schon ziemlich ... altertümlich.«

»Genau! Da waren Bücher immer die bessere Wahl. Ein cleverer Autor zwang einen mit einem Satz wie »... und er begab sich in die düstere, dampfende Hitze einer mit grauenhaften Artefakten geschmückten Höhle.« Da musste vor dem inneren Auge das Grauen selbst entstehen. Da war Fantasie gefragt. Lovecraft war mit seinen Cthulhu-Romanen ein Meister dieser Technik. Selbst genauer beschriebene Objekte oder Personen müssen trotzdem vor dem inneren Auge mit der eigenen Fantasie erstellt werden. Der Vorteil ist, dass jeder in seiner Fantasiewelt gefangen ist. Überforderungen des Lesers sind dabei viel seltener als bei Filmen, wo jedes Detail und jede Gewalt auch weit über das bisherige Vorstellungsvermögen des Zuschauers hinaus gehen kann.«

»Das stimmt natürlich. Insbesondere die modernen Möglichkeiten der Filmtricks sind da sehr hilfreich. Da wirken die alten Filme geradezu lächerlich dagegen!«

»Genau: Mit Alien und Star-Wars begann eine Entwicklung, die inzwischen Filme produzieren kann, die über das eigene Vorstellungsvermögen weit in neues Land hinausreichen. Die tatsächlich die inneren Vorstellungsmöglichkeiten des Nur-Lesers weit hinaustragen können.«

Ich dachte darüber nach, während ich

einen weiteren Schluck nahm. Der Kanon-Krawall war lecker.

»Hmm. Sind Filme und Bücher aber auch noch in anderer Sicht sehr unterschiedlich? In einem Buch kann ein Satz wie »Das Labor war mit faszinierenden und sonderlichen Geräten ausgestattet« beim Lesen immer ein stimmiges inneres Bild mit beliebiger Detailtiefe erzeugen. Selbst Jahrzehnte später. Der menschliche Geist erzeugt in meinem Kopf ein aktuelles Bild eines Raumes und der Geräte, im Zweifelsfall angepasst an das, was ich heute als »faszinierend« betrachte. Spielt der Lichtschalter in der Beschreibung eine Rolle, stelle ich mir natürlich etwas Moderneres vor als beim Lesen vor 30 Jahren. Der Autor muss nicht den Raum mit passender Deko füllen oder Geräte oder Aliens fotorealistisch beschreiben. Das macht dann schon der Kopf des Lesers.«

Rudi nickte mir zu.

»Genau das ist beim Film anders. Da muss der Raum komplett vorhanden sein, mit passendem Teppich, ausgeformten Maschinen. Und Tischdecken, Wanduhren oder Fensterläden. Obwohl ich manchmal nur bewundernd staunen kann, wie in der SF oder Fantasy Set-Designer Räume mit clever erdachten Gadgets füllen, bleiben solche Filmbilder manchmal seltsam eindimensional. Nur das, was man sieht, ist da. Alle Tiefe, die unser Geist bei Bedarf in die Vorstellung des Raumes zaubern würde, ist im Film nicht nachträglich hinzufügbare. Und wirkt dann manchmal auch seltsam, siehe die Anpassungen im allerersten Star Wars Film!«

Ich blickte Rudi an.

»Beides hat seinen Reiz. Das weiß doch jeder Fan. Warum streiten die sich dann?«

»Weil sie Holzköpfe sind. Und weil es heutzutage tatsächlich zwei Sorten von SF-Fans gibt: Die, die über das Buch zur SF gekommen sind, und die, die SF und Fantasy nur als Film wahrnehmen. Das macht es manchmal sehr schwierig. Und was man nicht kennt, das hält man für unnötig.«

Er hob die Stimme und blickte in den Raum. »Noch eine Runde an beiden Stammtischen?«

Zustimmendes Rufen wurde laut. »Am Vorstandstisch gibt's nix mehr. Ihr hattet genug!«

Neues aus der Asimov Kellerbar

»Da siehst Du's wieder. Gemeinsames Beisammensein ist die Voraussetzung für ein tolerantes Miteinander!«

Ich blickte ihn neugierig an.

»Jetzt mal ehrlich: Siehst Du dich eher als ein Fan des Buches oder des Filmes?«

»Nun, ich mag das Buch. Das hat Tiefe. Aber eine fetzige Buchverfilmung, als Triple Feature am Abend im Kino, ist auch nicht zu verachten!«

Er trank selbst einen Schluck.

»Und dann kann man stundenlang darüber diskutieren, was besser und was schlechter war. Was kann es Schöneres geben? Prost!

Musikprogramm heute Abend in der Asimov-Kellerbar: **Der Tarja-Turunen-Asimov-Kellerbar Cover Song**



Neu in der Asimov-Kellerbar: **Der Asimov-Kellerbar Buchbasar!**



DER KANON-KRAWALL

Ein Mixgetränk für alle, die wissen, dass das Buch besser war – außer natürlich bei der tollen Verfilmung, über die seit 1982 gestritten wird.

Zubereitung: Rum, Blue Curaçao, Zitronensaft, Zuckersirup, Ananassaft und Angostura mit Eis kräftig shaken. In ein gekühltes Glas auf frische Eiswürfel abseihen. Wer es versöhnlicher mag, füllt mit einem kleinen Schuss Sekt oder Tonic auf. Wer Streit will, behauptet einfach, das sei »nicht kanonisch«.

Geschmack

Fruchtig, blau, leicht bitter und am Ende gefährlich versöhnlich. Der Blue Curaçao steht für die Film-Fans, weil er so schön leuchtet. Der dunkle Rum steht für die Buch-Fans, weil er Tiefe besitzt und vermutlich schon vor der Verfilmung da war. Der Angostura ist der Kommentarbereich.

Zitat aus der Asimov-Kellerbar-Getränkekarte:

»Der Kanon-Krawall wird grundsätzlich mit zwei Strohhalmen serviert. Einer ist für Leute, die das Buch gelesen haben. Der andere ist für Leute, die behaupten, der Spielfilm habe die Essenz viel besser getroffen. Nach dem dritten Glas einigen sich beide Seiten darauf, dass die Serie sowieso alles ruiniert hat.«

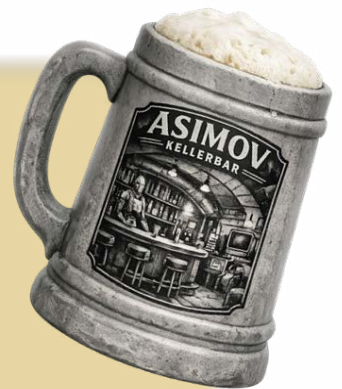
Zutaten: Für ein Glas:

- 4 cl dunkler Rum
- 2 cl Blue Curaçao
- 2 cl Zitronensaft
- 1 cl Zuckersirup
- 6 cl Ananassaft
- 1 Spritzer Angostura Bitter
- Eiswürfel

optional: ein kleiner Schuss Sekt oder Tonic zum Auffüllen

Garnitur

- eine dünne Zitronenzeste als »Lesebändchen«
- ein Cocktailspieß mit zwei Kirschen: eine für die Buch-Fans, eine für die Film-Fans
- optional: ein angeknickter Papierstreifen mit der Aufschrift »Director's Cut der Taschenbuchausgabe«



**ALS DIE ERDE DIE FOSSILE MENSCHHEIT
IN IHRE SCHRANKEN WIES,
KEHRTEN DIE GÖTTINNEN VOM MARS ZURÜCK.**



DIE ASTRONAUTINNEN WERDEN ALS GÖTTINNEN VEREHRT UND ALS HEXEN VERFOLGT. ROBOTER ERWACHEN UND WOLLEN NICHT LÄNGER NUR WERKZEUGE SEIN. ES BEGINNT EIN KAMPF UM MACHT, LIEBE UND DIE ZUKUNFT DER MENSCHHEIT.

IST SCIENCE-FICTION TATSÄCHLICH MÖGLICHKEITSLITERATUR IM SINNE DER AUFKLÄRUNG, WIE HANS FREY (1949 – 2024) DAS FORMULIERT HAT?

ERHÄLTlich ALS EBOOK UND TASCHENBUCH AUF AMAZON!



MARBURG-CON

Mehr Phantasik, als du glaubst!



Convention

- Autorenlesungen
- Fachvorträge
- Workshop
- Literaturpreise
- Panels & Gespräche
- Gleichgesinnte, Spaß, Austausch



Büchermesse

- Verlage und Selbstpublisher
- Neuerscheinungen
- Geheimtipps
- Signieraktionen
- Entdecken, Verlieben,
- Kaufen



Rollenspiele

- Pen & Paper
- One-Shots & Abenteuer
- Weltenbau, Systeme & mehr
- Live-Spiele-
- Runden
- Kennenlernen, Vernetzen, Mitspielen

Am
08.05.2027
ab 10.00 Uhr

Bürgerhaus Niederweimar, Herborner Str. 36
35096 Niederweimar bei Marburg/Lahn

www.marburg-con.de

