

ANDROMEDANACHRICHTEN291

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDEV



Informationen zum Cover-Künstler

Jörg Martin Munsonius, 1961 in Berlin geboren, ist ein deutscher Schriftsteller, Verleger und Fotograf, der hauptsächlich Werke der phantastischen Literatur sowie Krimis und Thriller veröffentlicht.

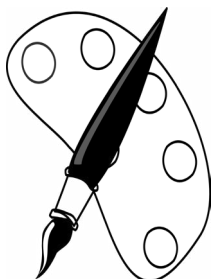
Bärenklau Exklusiv ist der Verlag der beiden Herausgeber Kerstin Peschel und Jörg Munsonius, der neben deutschen und englischsprachigen auch einige italienische Autoren in allen Genres publiziert.

Er selbst schreibt hauptsächlich unter dem Pseudonym Marten Munsonius Romane, bislang überwiegend mit Co-Autoren. Einzelne Storys wurden ins Französische und Englische übersetzt. Beiträge zur phantastischen Literatur erschienen in Tageszeitungen, im Quarber Merkur, den Heyne SF Jahresanthologien, in Fantasia und anderen Publikationen.

Zusammen mit Werner Fuchs, Ronald M. Hahn, Hermann Urbanek und Hans Joachim Alpers erhielt er den Deutschen Fantasy Preis 2005 für die Herausgabe des Lexikons der Fantasyliteratur.

Als Illustrator kennt man ihn unter seinem Künstlernamen Steve Mayer. Er bevorzugt Affinity zum digitalen Erstellen seiner Bilder, eine Mischung aus Fotos, Collagen, Stockfotos von Bildagenturen, KI-geprompteten Details und dem elektronischen Pinsel, um seine Vorstellungen in mannigfaltigen Bildwelten zu materialisieren. Siehe auch AN 287.

Verlag: <https://www.editionbaerenklau.de/>
weitere Bilder unter:
<https://www.artstation.com/search/artists?sortBy=followers&query=Steve%20Mayer>



Impressum

Andromeda Nachrichten 291
56. Jahrgang, November 2025
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@sfdc.eu
Redaktionelle Mitarbeit: Armin Möhle, Gerd Frey, Matthias Hofmann, Robert Hector, Volly Tanner, Klaus Marion u.a.
Lektorat / Korrektorat: Chris Witt, Ralf Boldt, Thomas Achenbach, Wolfgang Frisch, Vanessa-Marie Starker
Schlusskorrektorat: M. Gorden & J. Ritter
Druck: Druckerei Verlag Fabian Hille, Boderitzer Straße 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, www.hille1880.de
Titelbild: »The Stars are my Destination« von Steve Mayer
Weitere Bilder: pixabay.com (Seiten 2, 3, 4, 6, 10, 41, 44, 46, 60, 61, 68, 69, 72, 80, 82, 89, 95, 96, 102, 103)
Nächster Redaktionsschluss: AN 292 = 15.12.2025

Geschäftssitz SFCD e.V., Ivo Schwarz, Bleichstraße 6, 71263 Weil der Stadt; ivo.schwarz@sfdc.eu,
Vertreten durch Vorsitzende: Dr. Claudia Rapp, Siebenbrunnengasse 55-57/Top 8, A-1050 Wien; claudia.rapp@sfdc.eu
Stellvertr. Vorsitzender: Ralf Boldt, Erste Südewie 21, 26842 Ostrhauderfehn; ralf.boldt@sfdc.eu
Schriftführer: Roger Murmann, Wilhelm-Leuschner-Str. 17, 64859 Eppertshausen; roger.murmann@sfdc.eu
Kassierer: Ivo Schwarz, Bleichstr. 6, 71263 Weil der Stadt; ivo.schwarz@sfdc.eu
Beirat: Jörg Ritter, Grethenweg 143, 60598 Frankfurt; joerg.ritter@sfdc.eu
Kooptierte Beirätin: Sylvana Freyberg, Bachstraße 14, 69221 Dossenheim; chefredaktion@sfdc.eu
Kooptierter Beirat: Thomas Recktenwald, Haldenweg 9, 79853 Lenzkirch; thomas.recktenwald@sfdc.eu
Geschäftsführer: Kurt Zelt, Christophstr. 23, 69214 Eppelheim; kurt.zelt@sfdc.eu

Archiv & Verkauf: archiv@sfdc.eu
Bankverbindung: IBAN = DE56 6725 0020 0009 242422, BIC = SOLADES1HDB, ltd. auf Science Fiction Club Deutschland e.V.
PayPal: kasse@sfdc.eu, paypal.me/sfdc42
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,

und schon nähern wir uns wieder dem Ende eines Jahres. Es ist zwar noch etwas früh, aber ich wünsche euch schon einmal frohe Weihnachten und einen guten Rutsch ins neue Jahr!

Einige von euch haben sie sicher schon vermisst: die Informationen zu den Gewinnern des DSFP und die Convention-Berichte. Für die, die nicht dabei sein konnten und für die, die sich gern erinnern gibt es gleich zwei Beiträge, die vom WetzKon III und unter anderem über die DSFP-Preisverleihung berichten. Es war wirklich ein gelungenes Familientreffen. Übrigens: Das Bild auf Seite 24 hat mir BiFi (Birgit Fischer) zur Verfügung gestellt.

Ein Erfahrungsbericht zur Eurocon darf natürlich auch nicht fehlen, und auch ein paar Eindrücke vom GarchingCon könnt ihr nachlesen. Ein kleines Highlight für die Stammtische aus Darmstadt und Stuttgart war sicherlich ihr gemeinsames Treffen und der Besuch in der Bücherrettung bei Roger – so viele schöne Bücher!

Darunter sind vielleicht auch ein paar Exemplare, die in dieser AN rezensiert werden.

Auf jeden Fall freue ich mich sehr über das große Interesse unter euch, Bücher zu lesen und zu rezensieren. Die neuesten Rezensionen könnt ihr ab Seite 46 nachlesen. Interessant ist, dass mehr und mehr Anfragen von Autoren und Autorinnen nach Rezensionen in den letzten Monaten bei mir eingegangen sind. Wir versuchen, so viele Bücher wie möglich unterzubringen und zu besprechen – aber leider hat der Tag nur 24 Stunden.

Mein besonderes Highlight in dieser AN ist das Interview mit Sven Haupt (Seite 36). Er gibt nur selten Interviews, und deshalb freut es mich umso mehr, dass er für die AN-Leser und Leserinnen eine Ausnahme gemacht hat.

Viel Vergnügen beim Lesen und Entdecken!

Eure

Sylvana Freyberg

Inhalt

Impressum	2
Anzeigen – News – Informationen	4
Preise	
Deutscher Science-Fiction-Preis 2024	6
Deutscher Science-Fiction-Preis 2025	10
Krefelder Preis für Fantastische Literatur 2025	11
Conventions	
Der GarchingCon 13	12
Conbericht Eurocon 2025	15
WetzKon III	18
Konbericht vom WetzKon III	26
Wenn Nerds eine Reise tun	34
Interview	
Gespräch mit dem Schriftsteller Sven Haupt	36
Fansein-Kolumne	
Wenn TV-Serien zum Mysterium werden	40
Science-Fiction	
Science in Science Fiction	42
Der Traum von digitaler Assistenz	44
Rezensionen	
Science Fiction	46
Nostalgia	61
Film	68
Perry Rhodan	72
eGames	82
FanzineKurier	90
Science	
Droht der Menschheit ein Atomkrieg?	94
Die Multimilliarden-Schlacht um die Zukunft des CERN ...	95
100 Jahre Quantenmechanik	96
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 Neuen Motiven

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



Und noch viel mehr. Schau rein!

Andreas-Kuschke-Preis

Letzte Verleihung 2023 an das Team der Darmstadt SpaceDays

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

Kontakt: thomas.recktenwald@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 2025/2026

Informationen und Events unter www.conventions-online.de

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



PAN

PHANTASTIK-AUTOREN-NETZWERK E.V.

Weitere Informationen unter www.phantastik-autoren.net

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Informationen unter www.prfz.net



Förderung von Science-Fiction
in Europa



SFCD-Vertreter Claudia Rapp
Weiter Informationen unter

www.esfs.eu

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

MetropolCon

July 2-5, 2026 | silent green Kulturquartier

Science Fiction | Fantasy | Horror

Literature | Science | Multimedia | Art | Games

www.metropolcon.eu



Scan and find our LinkTree
with Newsletter, Merch, Support,
Social Media, Volunteer-Work
and more!



EUROCONBERLIN2026

METROPOLCON2026


MEMORANDA
SCIENCE FICTION
PODCAST

TARDIS

today

DER
DOCTOR
WHO
NEWS
PODCAST
mit Grit


KAPITEL
EINS

Deutscher Science-Fiction-Preis 2024

Die Verleihung auf dem Wetzkon III



von Thomas Recktenwald

Normalerweise trägt der DSFP das Jahr der Verleihung im Namen und bezieht sich auf die im zugehörigen Vorjahr erschienenen preisrelevanten Werke, also alle im Original in deutscher Sprache erstmals in gedruckter Form erschienenen Texte des Literaturgenres Science Fiction. Da aber im letzten Jahr aus organisatorischen Gründen keine Verleihung stattfand, wurde sie 2025 nachgeholt. Der DSFP 2025 wird dann am 18.10.2025 auf dem Buchmesse-Con verliehen.

Dass drei Preisträger auf der Bühne standen, kam in der Geschichte des DSFP zuvor erst einmal – im Jahr 1987 – vor. Der DSFP ist zwar mit 1.000 Euro je Kategorie dotiert, doch dank der Spendenbereitschaft von Mitgliedern des DSFP-Komitees und des SFCD-Vorstands musste das Preisgeld für den besten Roman nicht aufgeteilt werden.

Das Komitee beglückwünscht die Prämierten und Platzierten zu ihrem Erfolg und bedankt sich bei den Herausgebern und Lektorierenden sowie den Verlagen für die Unterstützung der deutschsprachigen Science Fiction. Besonderer Dank gilt den Literaturschaffenden und Verlagen, die die Arbeit des Komitees durch Überlassung von Leseexemplaren unterstützt haben.

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2024 für die beste Kurzgeschichte geht an

»Nicht von dieser Welt« von Aiki Mira, erschienen in »Nova 32«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-312-3, ISSN 1864-2829

Die weiteren Platzierungen:

2. Platz: »Die Frau in der Wand« von Michael Schneiberg, erschienen in »Exodus 47«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfürth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

3. Platz: »Unterschied« von Jol Rosenberg, erschienen in »Queer*Welten 10«,



herausgegeben von Judith Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan, Ach je Verlag, ISBN-13 978-3-94772-098-9

4. Platz: »Grüne Herzen« von Charline Winter, erschienen in »Queer*Welten 11«, herausgegeben von Judith Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan, Ach je Verlag, ISBN-13 978-3-95869-532-0 und

4. Platz: »Die End-of-Life-Schaltung« von Uwe Hermann, erschienen in »Exodus 46«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfürth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

6. Platz: »Die Todbringerin« von Lisa Jenny Krieg, erschienen in »Exodus 46«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfürth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

7. Platz: »Das Ende des Suchraums« von Sarah Mann, erschienen in »In andere Welten«, herausgegeben von Joshua Tree und Brandon Q. Morris, A7L Books, ISBN-13 978-3-98942-322-0

8. Platz: »Die Straße der Bienen« von Christian Endres, erschienen in »Klimazukünfte 2050 – Geschichten unserer gefährdeten Welt«, herausgegeben von Fritz Heidorn und Sylvia Mlynek, Hirnkost Verlag, ISBN-13 978-3-94945-293-2

9. Platz: »Trauergeschäfte« von Yvonne Tunnat, erschienen in »Exodus 47«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wip-



perfürth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

10. Platz: »Geliebte Savona« von Karsten Lorenz, erschienen in »Nova 32«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-312-3, ISSN 1864-2829

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2024 für den besten Roman geht an zwei Romane und zwar an:

»Niemandes Schlaf« von Sven Haupt, 388 Seiten, erschienen im Eridanus Verlag, ISBN-13 978-3-94634-837-5 und

»Das Stoffuniversum« von Ralph Alexander Neumüller, 220 Seiten, erschienen bei p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-356-7

Die weiteren Platzierungen:

3. Platz: »Omniworld« von Mark Taler, 316 Seiten, erschienen bei BoD, ISBN-13 978-3-74945-049-7

4. Platz: »Erdling« von Emma Braslavsky, 425 Seiten, erschienen im Suhrkamp Verlag, ISBN-13 978-3-51843-101-6

5. Platz: »Janus« von Phillip P. Peterson, 384 Seiten, erschienen bei Fischer TOR, ISBN-13 978-3-59670-892-5 und

5. Platz: »Dies ist mein letztes Lied« von Lena Richter, 150 Seiten, erschienen im ohneohren Verlag, ISBN-13 978-3-90329-658-9



7. Platz: »Die blauen Hunde von Lop Nor« von Tom Turttschi, 268 Seiten, erschienen bei p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-352-9

Laudatio zur besten deutschsprachigen Kurzgeschichte 2023

»Nicht von dieser Welt« von Aiki Mira in »Nova 32«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-312-3, ISSN 1864-2829

Ein verwirrter Vater, sein junger Sohn Jonah und Anna leben in dieser Geschichte in einem durch die Klimakatastrophe veränderten Norddeutschland. Anna ist ein biomimetisches Wesen: »Ein geschlechtsloser Körper, der Fotosynthese mithilfe von Licht und Wasser betreibt«. Die eigentliche Hauptperson der Geschichte ist die abwesende Mutter des Jungen und Ehefrau seines Vaters, die als Astronautin unterwegs zum Mars ist. Um sie kreist das Denken des Jungen, er vermisst sie, ihre Abwesenheit hat für ihn das Haus und alle Gegenstände verändert. Jonah hat Albträume. Er hat Angst um seine Mutter, dennoch will er werden wie sie, ein Astronaut bei der ESA. Die Mutter hat ihm erklärt: »Wenn du zur Elitespezialeinheit der ESA willst [...] muss alles andere für dich irrelevant sein: der Vater, der Schmerz, die Erde. Wer zu uns gehört, gehört nicht mehr zu dieser Welt«. Der Vater arbeitet derweil verzweifelt an einem Computerspiel und

auf die Frage, woran er denn arbeite, kann er kaum antworten. Er wirkt verwirrt und auch er vermisst seine Frau schmerzlich.

Meist wird die Geschichte aus der Sicht des Jungen erzählt, aber hin und wieder liefert ein kurzer Perspektivwechsel wichtige Details aus der Sicht des Vaters, der vielleicht den Ernst der Lage halbwegs erfasst hat. Denn außerhalb ihres kleinen Hauses spielt sich eine Katastrophe ab.

Erzählt wird in einem behutsamen, langsamen Stil voller Andeutungen, bei dem ich immer das Gefühl hatte, dass das Wichtigste unerzählt bleibt, aber dennoch erkannt werden kann. Der Junge sehnt sich nach seiner fernen Mutter, er will ihr nacheifern. Den Vater akzeptiert er nicht und ignoriert ein Verbot, was ihn in Lebensgefahr bringt. Jonah hat nie freundlich über Anna gedacht und geredet, anfangs schlägt er sogar vor, sie zu essen. Anna hat für ihn nichts Menschliches, »vielmehr erinnert sie ihn an ein seltsames Insekt«. Ausgerechnet dieses Wesen rettet ihm das Leben, und erst da sieht er Anna anders, hat weniger Angst vor ihr und ist fasziniert. Anna zahlt einen schrecklichen Preis für ihre Tat, in dem auch ein Stück Hoffnung liegt...

Die Geschichte passt perfekt in den entstehenden Kosmos der Aiki Mira Geschichten: Die Welt erinnert an »Neongrau«; biomimetische und andere Wesen, die neben den Menschen entstehen und die Grenzen des Menschseins ausloten, sind ein wie-

derkehrendes Thema in Miras Literatur von »Titans Kinder« bis zu »Der Zustand der Welt« in Queer*Welten 8. Zusammen mit »Die Grenze der Welt« aus EXODUS 44 ist eine Art »Welt«-Trilogie entstanden: Dort wird sozusagen die andere Seite gezeigt, denn die Hauptfigur Kat kommt von Kriegen im Weltraum zurück und nimmt Kontakt zu einem Jungen auf, der sich als künstlich herausstellt.

Aiki Mira erzählt atmosphärisch dicht und mit eigenständiger Stimme. Die Texte gehen immer noch einen Schritt weiter in der Beschreibung besonderer Figuren und Welten, die klar in der Tradition der Science Fiction stehen, das Genre aber gleichzeitig neu interpretieren und erweitern. Es genügen wenige Sätze, um stimmige, aber eben auch zukünftige Welten zu zeichnen, die wirklich anders und utopisch wirken. Großartig, wie nah man in »Nicht von dieser Welt« den Figuren kommt, wie man die Sehnsucht des Jungen und die Verzweiflung des Vaters spürt. Und die Hoffnung. Denn Aiki schreibt anti-dystopisch, es gibt Potenzial für eine bessere Zukunft. Wir sind dabei, wenn etwas Neues entsteht: »Wie Grashalme aus einem Trümmerhaufen. Sie sind das Schönste. Sie sind das Verstörendste. Sie sind nicht von dieser Welt.«

Aus diesen Gründen freut sich das Komitee, »Nicht von dieser Welt« von Aiki Mira mit dem Deutschen Science-Fiction-Preis 2024 auszuzeichnen.



Franz Hardt verliest seine Laudatio für Aiki Mira, Foto: Jörg Ritter

Franz Hardt
– für das Preiskomitee –
im Mai 2025

Laudationes zu den besten deutschsprachigen Romanen 2023

»Niemandes Schlaf« von Sven Haupt
Eridanus Verlag; 388 Seiten; ISBN: 978-3946348375

*Rose, oh reiner Widerspruch,
Lust,
Niemandes Schlaf zu sein
Unter so viel
Lidern*

Dieser Epitaph, den sich Rainer Maria Rilke für seinen gebrauchten Grabstein gewünscht hat, ist dem Buch vorangestellt. Es wird von Germanisten immer wieder gerätselt, was der Dichter damit gemeint hat. Ist nun dieses Buch ein Erklärungsversuch? Wird es die Auffassung des Autors zu diesem Spruch wiedergeben?

»Ich kann ihnen verraten, wie man eine neue Welt schafft. Es bedarf erstaunlich vieler Blumen und einer gebrochenen Frau, die nicht schläft.« (S. 9)

Das ist der erste Satz in diesem Roman und er stammt von der Ich-Erzählerin Lou, die bereits verstorben ist. Sie hieß früher Ludwig, war ein Mann und saß während dieser Geschichte in einem ganz besonderen Rollstuhl, denn durch eine Erkrankung wird ihr Handlungsvermögen immer stärker eingeschränkt. Hier geht es sofort los mit all den Widersprüchen auf verschiedenen Ebenen. So erzählt uns also die Geschichte eine nicht mehr als menschliches Wesen existierende Person, deren Aufgabe es ist »All die Ereignisse zu (schildern), welche dazu geführt haben, dass nun nichts mehr so sein wird, wie es einmal war, auch wenn alles noch so ist wie vorher«.

Eine solche Einführung zeigt deutlich, dass dies kein Buch ist, welches man zum Zeitvertreib liest und vergisst. Die Geschichte hat alles was man sich wünschen kann, Spannung, Liebe, Humor und, ja wie sollen wir es nennen, Esoterik oder spielen mit den Möglichkeiten der Quantenphysik? Wieder einmal hat der Autor eine Geschichte gefunden, die neben dem Lesespaß zum

Nachdenken anregt und die Kraft der Blumen – die Kraft des Lebens und der Schönheit – als ein Element der Veränderung der Welt sieht. Waren es nicht die Blumenkinder, die für Liebe und Frieden eintraten? Es sind Rosen, die für vieles stehen, ihre eigene Sprache haben wie Blumen überhaupt, die zu entschlüsseln den Protagonisten und den Lesern zufällt.

Die »alte« Welt in diesem Buch ist eine riesige Megastadt, in der die Menschen sehr entfremdet von der Natur leben. Die Menschen sind abhängig von einem funktionierenden Netz, bei Ausfällen kommt es zu vielen Selbstmorden. Deshalb haben die Häuser keine Fenster, damit sich niemand einfach herabstürzen kann. Natur und Mensch scheinen sich nicht zu vertragen, jedenfalls nicht nach den Gesetzen dieser Stadt. Ist es deshalb eine Katastrophe, weil plötzlich überall Blumen erscheinen? Und müssen sie deshalb um jeden Preis vernichtet werden?

Die Spannung des Buches ist in der Hauptlinie in der Frage enthalten, warum diese Blumen erscheinen, warum sind selbst Drohnenschwärme dabei, aufblühende Blumen zu gestalten. Selbstfahrende Autos stellen sich als Blüten auf. Es sind Kunstwerke, aber was bedeuten sie und warum kann niemand etwas dagegen tun? Auch das Militär ist machtlos,

»Wir brauchen keine transdimensionalen Monster, die kommen um uns zu vernichten. Wir schaffen das sogar, wenn

uns lediglich jemand Blumen schenkt.« (S.182)

Für den Humor im Buch sorgt der Rollstuhl von Lou, der auf sie abgestimmt und ein Prototyp ist. Sein Piepsen ist eine Sprache, die Lou versteht, und so mischt er sich ein und missachtet gerne die Anweisungen seiner Passagierin. Auch wenn diese ihm droht, ihn zu »lebenslangem Frondienst als Kaffeemaschine« (S.25) zu verurteilen.

Die Liebesgeschichte erlebt der Leser zwischen Lou und Eva, einem schüchternen Mädchen, welches aber die Stärke hat, eine eigene Meinung zu haben und diese auch gegen Respektpersonen zu verteidigen. So kommen Lou und Eva zusammen und schließlich muss Lou alles aufbieten, um Eva zu schützen, aber gelingt das? Und ist dieser Schutz notwendig?

Die geniale Professorin Bettina Calvin, die mit vollem Einsatz Wissenschaftlerin ist, muss erleben, dass alles, wovon sie seit ihrer Kindheit überzeugt war, nicht mehr stimmt. Sie verliert die Kontrolle über ihre eigenen Forschungen.

»Die Realität ist das, was sich zu verschwinden weigert, selbst wenn ich aufhöre, daran zu glauben.« (S. 146)

Was hat das alles nun mit Niemandes Schlaf zu tun? Geht es darum, dass die Professorin erst am Ende des Buches endlich dazu kommt, zu schlafen? Oder ist es die Frage, ob der Tod, als Bruder des Schlafes, vielleicht nicht das Ende ist? Ist



Ralph Alexander Neumüller präsentiert Scheck und Urkundenmappe, daneben Franz Hardt und Thomas Recktenwald, Foto: Jörg Ritter

es ein Übergang? Wenn ja, wohin? In ein Paradies? Aber was ist ein Paradies? Sven Haupt hat den Mut, sich eine Vorstellung dazu zu erlauben und sie in seinem Buch zur Diskussion zu stellen. Während in seinem Roman »Die Sprache der Blumen« das Böse am Ende stirbt und damit die Dialektik zwischen Gut und Böse aufgehoben wird, fragt Lou in diesem Buch:

»Hat das Böse Kaffee?«

Und die Antwort lautet: »Nach allem, was ich höre, den besten« (S.384)

Eine Geschichte, deren Ende eigentlich ein Anfang ist, trotz aller fantastischen Elemente viele Bezüge zu unserer Gegenwart hat und vom Autor meisterhaft erzählt wird.

Aus diesen Gründen freut sich das Komitee, »Niemandes Schlaf« von Sven Haupt mit dem Deutschen Science-Fiction-Preis 2024 auszuzeichnen.

Sabine Seyfarth
– für das Preiskomitee –
im April 2025

»Das Stoffuniversum« von Ralph Alexander Neumüller
Verlag p.machinery, AndroSF 94, ISBN:
978-3957653567

Taucht man in einen Text aus dem Science-Fiction-Genre ein, ist zu Beginn fast immer eine Phase der Orientierung in Zeit und Raum notwendig. Unbekannte Tech-

nologien und Begriffe werden erwähnt, bisweilen seltsame Verhaltensweisen der handelnden Figuren geschildert bis hin zu Modeerscheinungen, die sich erst im Laufe der Lektüre erschließen. Im vorliegenden Roman wird allerdings auch die Hauptfigur Frank Kurath mit diesen Phänomenen konfrontiert, bisweilen fast täglich, manchmal in größeren Abständen.

Wem der Körper eigentlich gehört, in dem Frank sich nach dem Erwachen wiederfindet, entscheidet offenbar der Zufall. Das soziale Umfeld reicht von Obdachlosigkeit unter Pappkartons bis hin zur Oberschicht in luxuriösem Ambiente. Mal ist er Single, mal lebt er in einer festen Beziehung mit oder ohne Kinder. Meist kommt er in Wien wieder zu Bewusstsein, besser gesagt in einem Wien. Denn wenn auch im Großen und Ganzen die Grundstruktur dieser Stadt unverändert bleibt, insbesondere die Straßenzüge und Gebäude, die bereits vor seiner Geburt bestanden, kann sich Frank in einer von Politik und Technik geprägten Umwelt wiederfinden, die von einem Sprung zum nächsten nicht gegensätzlicher sein könnte. Ein Maßstab dafür ist oft die Konzentration von Kohlendioxid in der Atmosphäre.

Am einfachsten ist es für Frank, wenn er sich im Körper eines Penners wiederfindet. Das erspart ihm die Anpassung an ein komplexes Umfeld. Weder muss er unauffällig Namen und Beruf einer Partnerin in Erfahrung bringen, neben der er

aufwacht, noch selbst einem Beruf nachgehen, von dessen Aufgaben und kollegialem Umfeld er nicht die leiseste Ahnung hat – sich krank schreiben zu lassen, ist oft der beste Ausweg. Was ihm widerfährt, würde ihm ohnehin kaum jemand glauben, außerdem ist ihm als »Springer«, wie er sich bezeichnet, bisher niemand mit ähnlichen Erfahrungen begegnet.

Das ändert sich, als ihm in einer dieser Welten ein Physikprofessor namens Seitlinger empfohlen wird, der möglicherweise eine Erklärung für seinen Zustandswechsel liefern kann. Zu seiner Überraschung wird er von Seitlinger nicht für verrückt gehalten, denn kurz zuvor stellte sich eine Frau beim Professor vor, die mit einer ähnlichen Geschichte aufwartete. Diese Sarah Nitzsch ist zwar inzwischen weitergesprungen, aber in einer der nachfolgend aufgesuchten Welten gelingt es Frank, die Springerin tatsächlich aufzuspüren. Die beiden starten eine Aktion, um die Aufmerksamkeit weiterer Leidensgenossinnen und -genossen zu erregen und sie einzuladen, im jeweiligen Wien zu einer bestimmten Uhrzeit in eine bestimmten Straße zu kommen.

Tatsächlich findet sich dort im Laufe der Zeit eine kleine Gruppe von »Springern« ein, Frauen und Männer jeden Alters, deren Charakter und Einstellungen von den Welten geprägt sind, in denen sie im Laufe ihres Lebens erwachten. Auch Professor Seitlinger existiert meist in einer der Welten des Multiversums, worauf seine Theorie der Weltenspringer basiert. Da keine materiellen Objekte mitreisen können, lassen sich nur die im Gehirn gespeicherten Informationen weitergeben. Seitlinger schöpft so das Wissen einiger Springer ab und nutzt dies oft zu seinem persönlichen Vorteil in Wissenschaft und Politik.

Ralph Alexander Neumüller beschreibt in diesem Roman in konzentrierter Form Dystopien, aber auch Welten, die sich infolge vernünftiger Weichenstellungen in eine positive Richtung entwickelt haben. Technologische oder soziale Konzepte reihen sich aneinander, die in der Vergangenheit unserer eigenen Welt hätten umgesetzt werden können oder in unserer Gegenwart immer noch das Ruder herumreißen könnten. Die Schilderungen des



Preisträger und Komitee. V.l.n.r. Aiki Mira, Ralf Bayer, Michael Nowak, Franz Hardt, Sabine Seyfarth, Ralf Boldt, Thomas Recktenwald, Sven Haupt und Ralph Alexander Neumüller, Foto: Jörg Ritter

Ich-Erzählers über seine Außen- und Innenwelt bieten reichlich Ansatzpunkte, sich über den Zustand unserer eigenen Welt Gedanken zu machen.

In der Science-Fiction-Literatur muss nicht immer weit ausgeholt werden in Sachen Weltenbau bestückt mit einer Vielzahl handelnder Figuren auf Hunderten von Seiten. Hier genügt der Fokus auf wenige Personen, die wortwörtlich in eine Welt hineingeworfen werden. Ihre Sorgen und Entscheidungen bringt uns der Autor in einer Weise nahe, die an ein Zitat von Philip K. Dick erinnern lässt: »Wenn Sie diese Welt schlecht finden, dann sollten Sie mal einige der anderen sehen.«

Daher freut sich das Komitee, »Das Stoffuniversum« von Ralph Alexander Neumüller mit dem Deutschen Science-Fiction-Preis 2024 auszuzeichnen.

Thomas Recktenwald
– für das Preiskomitee –
Mai 2025

Deutscher Science-Fiction-Preis 2025

Die Preisträger

von Franz Hardt



Im Rahmen des WetzKon III in Wetzlar wurden am 5.7.25 die Preisträger des Deutschen Science-Fiction-Preises (DSFP) 2024 geehrt. Außerdem konnten dort auch die Nominierungen für den DSFP 2025 bekannt gegeben werden. Die Nominierungen standen erst wenige Tage vor dem WetzKon fest und waren geheim gehalten worden. So gab es für einige Anwesende im Saal eine freudige Überraschung. Die Nominierungen wurden aus über vierhundert Kurzgeschichten und deutlich über einhundert Romanen ausgewählt.

Nur wenige Wochen später, am 26.8.25, gab das Komitee die Preisträger des DSFP 2025 bekannt.

Für den DSFP 2025 sind alle im Original in deutscher Sprache im Jahr 2024 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 und ist mit 1.000 Euro je Kategorie dotiert.

Die Ehrung und Preisverleihung findet im Rahmen des BuchmesseCon 2025 am 18.10.25 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.

Kategorie »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte«

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2025 für die beste Kurzgeschichte geht an:

»Davy 'n' Jean« von Gabriele Behrend, erschienen in »Rock Planet«, herausgegeben von Marianne Labisch, p.machinery, ISBN 978 3 95765 404 5

Die weiteren Platzierungen:

2. Platz: »Ascheweg« von Robert Corvus, erschienen in »C.R.E.D.O.« herausgegeben von Karl-Ulrich Burgdorf und Rainer Schorm, p.machinery, ISBN 978 3 95765 393 2

3. Platz: »Die Tür in den Sommer« von Ulf Fildebrandt, erschienen in »NOVA 34«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-396-3, ISSN 1864-2829

4. Platz: »Ein Schritt ins Leere« von Aiki Mira, erschienen in »Psyche mit Zukunft«, herausgegeben von Jol Rosenberg, ohneohren Verlag, ISBN-13 978-3-903296-16-9

5. Platz: »Ich bin die Auferstehung und das Leben« von Heidrun Jänchen, erschienen in »NOVA 35«, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-435-9, ISSN 1864-2829

6. Platz: »Wichtig ist nur, was die Leute glauben« von Christian Endres, erschienen in »EXODUS 48«, herausgegeben von René Moreau, Heinz Wipperfurth und Hans Jürgen Kugler, Eigenverlag René Moreau, ISSN 1860-675X

7. Platz: »Eine kleine Geschichte von Zeit und Gewalt« von Ulf Fildebrandt, erschienen in »c't 16/24«, ISSN 0724-8679

8. Platz: »Die seltsame Geschichte des Roswell Zwischenfalls« von Peter Schattschneider, erschienen in »Der Traum des Philosophen« von Peter Schattschneider, Hirnkost Verlag, ISBN-13 978-3-98857-108-3

9. Platz: »Gaia, allein« von Maximilian Wust, erschienen in »Science Fiction goes Punk«, herausgegeben von Tessa Maelle, Mario Franke und Uli Bendick, p.machinery, ISBN-13 978-3-95765-434-2

Kategorie »Bester deutschsprachiger Roman«

Der Deutsche Science-Fiction-Preis 2025 für den besten Roman geht an:

»Das zweigeteilte All« von Ralph Alexander Neumüller, 340 Seiten, p.machinery Verlag, ISBN 978-3957654335

Die weiteren Platzierungen:

2. Platz: »Antarer: Besuch aus dem All« von Ralph Edenhofer, 366 Seiten, Independently published, ISBN 979-8878657891

3. Platz: »Die Sphäre« von Tom van Allen, 484 Seiten, Independently published, ISBN 979-8320268873

4. Platz: »Ghostnet – Die letzte Stadt« von Fabian K. Roth, 251 Seiten, Independently published, ISBN 978-3033104037

5. Platz: »Apeirophobia« von Christian J. Meier, 264 Seiten, Hirnkost Verlag, ISBN 978-3-98857-111-3

6. Platz: »Proxi« von Aiki Mira, 336 Seiten, Fischer TOR, ISBN 978-3596709786

7. Platz: »Views« von Marc-Uwe Kling, 272 Seiten, Ullstein Verlag, ISBN 978-3548073699

8. Platz: »Mater Terra – Band I: Widerstand« von Ingo Kohlschein, 452 Seiten, Content4 Publishing, ISBN 978-3982614618

9. Platz: »Fremd« von Andre Düvel, 454 Seiten, BoD, ISBN 978-3758324857

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

Krefelder Preis für Fantastische Literatur 2025

von Henning Heske

Mit »Parts Per Million – Gewalt ist eine Option« gewann Theresa Hannig den mit 10.000 Euro dotierten *Krefelder Preis für Fantastische Literatur 2025*. Ihr Roman beschreibt die Radikalisierung einer Klimabewegung in einem zukünftigen Deutschland – von friedlichem Aktivismus hin zum Klima-Terrorismus. Dabei verwebt Hannig hochaktuelle gesellschaftliche Themen mit den Mitteln der spekulativen Literatur zu einer eindringlichen Dystopie, die Leser:innen wie Jury gleichermaßen überzeugt hat.

»Das Buch zeigt auf erschreckende Weise, wie aktuell und gesellschaftskritisch fantastische Literatur sein kann«, so Krefelds Oberbürgermeister und Jury-Mitglied Frank Meyer. Die Stadt Krefeld verlieh den Preis bereits zum dritten Mal und will damit nicht nur literarische Qualität ehren, sondern auch die gesellschaftliche Relevanz des Genres Fantastik stärker ins Licht der Öffentlichkeit rücken (Bild 1).

Theresa Hannig, Jahrgang 1984, ist längst kein unbeschriebenes Blatt mehr. Die Münchnerin wurde bereits mehrfach für ihre Werke ausgezeichnet – zuletzt

auch mit dem Seraph-Preis 2025 auf der Leipziger Buchmesse. Sie verbindet technisches und politisches Wissen mit literarischer Vision. »Fantastik kann als Mittler zwischen gegenwärtiger Resignation und hoffnungsvoller Zukunft stehen«, sagt sie. Und weiter: »So hoffe ich auch, dass dieser Preis der Klimakrise und ihrer Bewältigung wieder mehr Aufmerksamkeit verschafft.«

Neben dem Preisgeld erhält Hannig das *Pentagondodekaeder*, eine Replik eines geheimnisvollen römischen Objekts, dessen ursprüngliche Funktion bis heute nicht geklärt ist (Bild 2). Das Original befindet sich im Museum Burg Linn – genau dort, wo am 2. August die Preisverleihung im Rahmen des »Festivals der Fantasie und Krähen-Fee« stattfand. Ein symbolträchtiger Ort für ein Genre, das seit jeher die Grenzen des Vorstellbaren auslotet.

Die Longlist: Zehn Stimmen für die Zukunft der Fantastik

Auch 2025 war die Longlist des Krefelder Preises hochkarätig besetzt – ein eindrucksvoller Beleg für die Vielfalt und Vitalität deutschsprachiger Fantastik. Nominiert waren:

- Aiki Mira: Proxi (Science-Fiction)
- Andreas Brandhorst: Infinitia (Science-Fiction)
- Brian Frank: Spaßpark (Horror)
- Christian Endres: Wolfszone (Science-Fiction)
- Eleanor Bardilac: Die Magie goldgewebter Herzen (Fantasy)
- Florian Schäfer: Fast verschwundene Fabelwesen (Fantasy)
- Kai-Holger Brassel: All An! (Science-Fiction)
- Sam Feuerbach: Der Gesang des Henkers (Fantasy)
- Sonja Blank: Im Bann der Zeit (Fantasy)
- Theresa Hannig: Parts Per Million (Science-Fiction) – Preisträgerin



Bild 2: Der Pentagondodekaeder ist die Trophäe des Krefelder Preises für Fantastische Literatur (Foto: Stadt Krefeld, Presse und Kommunikation)



Bild 1: Krefelder Preis für Fantastische Literatur 2025 (v.l.): Schirmherr und Autor Bernhard Hennen, Oberbürgermeister Frank Meyer, Lucia Rücker, Preisträgerin des Jugendpreises, Boris A. Burandt, Leiter Museum Burg Linn, Laudator und Preisträger der letzten Verleihung Boris Koch, Preisträgerin Theresa Hannig (Foto: Stadt Krefeld, Presse und Kommunikation)

Die Auswahl bildet das weite Spektrum fantastischer Literatur ab: von klassischer High Fantasy über politischen Horror bis zu gesellschaftskritischer Science-Fiction. Der Preis zeigt eindrucksvoll: Fantastik ist ein zentrales literarisches Instrument zur Auseinandersetzung mit den Fragen unserer Zeit – und der Zukunft.

Der alle zwei Jahre ausgelobte Krefelder Preis für Fantastische Literatur hat sich nach drei Vergaben zu einem der renommiertesten Genrepreise im deutschsprachigen Raum entwickelt – insbesondere aufgrund seines hohen Preisgeldes. Nach Thilo Corzilius (2021) für seinen Fantasy-Roman »Diebe der Nacht« und Boris Koch/Frauke Berger (2023) für ihren phantastischen Comic-Band »Das Schiff der verlorenen Kinder« wurde nun erstmals ein Werk aus dem Bereich Science-Fiction ausgezeichnet.

Der GarchingCon 13

von Mark Kammerbauer

Alle zwei Jahre, wenn kein Weltereignis wie etwa eine Pandemie dazwischenfunkt, findet seit 1996 in Garching bei München der (gerne auch die oder das) GarchingCon statt, einer der größten Cons weltweit zum Thema PERRY RHODAN und eine wichtige, regelmäßig stattfindende Science Fiction-Veranstaltung im süddeutschen Raum. Dieses Jahr war es der GarchingCon 13, der Besucher anlockte: Fans und Leser der Serie sowie Vertreter der SF-Szene fanden sich ein, trafen sich, begegneten Autoren und Illustratoren und besuchten die vielfältigen Programmpunkte. Händler und Verlage boten ihre Waren an, Sammler fanden fehlende Ausgaben, Modelle konnten bestaunt werden. Und Organisationen der SF-Szene wie der Science Fiction Club Deutschland e.V., insbesondere mit der Aktion Bücherrettung, oder die PERRY RHODAN-FanZentrale e.V. waren ebenso präsent.

Zu den Programmpunkten gehörten Vorträge, Ehrungen, Lesungen, Diskussionen und Fragerunden ebenso wie Medien- und Filmvorführungen. Das Bürgerhaus in Garching bot hierzu ein breites Raumangebot mit dem großen Saal und mehreren Nebenräumen. Veranstaltet und organisiert wurde der Con vom »Archiv der Astronomie- und Raumfahrt-Philatelie e.V.« als Dachverband der »Garchinger Weltraumtage«, vor Ort tatkräftig unterstützt durch den Perry Rhodan Stammtisch München »Ernst Ellert«. Das klingt vielleicht etwas kompliziert, aber dafür gab es auch ein Sonderpostamt, an dem Besucher einen Sonderstempel für Ihre Postsachen erhielten. Das Stempelmotiv zum diesjährigen GarchingCon war der »kleine Perry« aus dem gelungenen Comic-Relaunch im Carlsen-Verlag.

Der Con begann am Freitag, den 20. Juni und wurde am Sonntag, den 22. Juni beendet. Besucher erhielten eine gut gefüllte ConTasche, die unter anderem das 180 Seiten starke ConBuch enthielt. Wer den gesamten Con erleben wollte, blieb in einem der Hotels in Garching. Und wer in einem der Hotels nächtigte, saß morgens auf einmal mit den Autoren der PERRY



GARCHINGCON 13

20. - 22. Juni 2025

RHODAN-Serie zusammen am Frühstückstisch. Es ist nämlich nicht nur die Nähe zwischen den Fans untereinander, seien sie aktiv im Fandom oder einfach nur stille Genießer, sondern auch die Nähe zu den professionellen Kreativen – etwa den Verfassern der Romane um den Raumschiffdieb aus Rastatt sowie anderen SF- und Fantasy-Marken – die viel zur Atmosphäre eines Cons beitragen. Und es gab unter den professionellen Kreativen auch die einen oder anderen, die auf dem Con selbst als Fans auftraten. We are family!

Die Besucher schwebten also schon mal – ganz ohne Antigravtechnologie – auf einer Welle des Wohlfühls auf den Vorplatz vor dem Bürgerhaus, bevor sie eintraten, ihre ConTasche erhielten, die Händlerische bewunderten und dann in einem der Veranstaltungsräume landeten. Hier ist es eine wissenschaftliche Befassung mit den »Meistern der Insel«, einem zentralen Mythos der PERRY RHODAN-Serie. Dort sind es die »Kaffeeklatsch«-Runden mit den Autoren. Hier ist es eine Podiumsdiskussion über die »Risszeichnungen«, die ikonischen Illustrationen in der Heftmitte der Serienromane, die Raumschiffe, Roboter und andere technische Artefakte bildhaft darstellen – mit den Illustratoren und den verlagseitig Verantwortlichen. Dort ist es ein launiger und kenntnisreicher Vortrag über die Musik der Serie, ergänzt durch ein digitales Teilhabeformat und einen KI-generierten Song. Michael Marcus Thurner erschien überraschend und stellte die Miniserie »Kartanin« vor. Olaf Brill und Michael Vogt präsentierten Brandneues aus ihrer Comicfassung »Der kleine Perry«, die bei Carlsen erscheint. Es war nicht alles bierernst, es gab unglaublich lustige Formate wie »Perry Genial«, in der PERRY RHODAN NEO-Exposéautor Rüdiger Schäfer sehr unterhosenlastige Fragen an die Autorenschaft stellte, bestehend aus Grande Dame Uschi Zietsch, Olaf Brill, Marc A. Herren und Leo Lukas. Wirklich sehr unterhosenlastig!

Die Fanszene war ebenso bei der Gestaltung der Programmpunkte präsent. Die Podcaster des »Radio Freies Ertrus« sprachen zusammen mit dem Exposéautor Ben Calvin Hary sowie einem Jung- und einen Altfan über die Frage »Wieviel Vergangenheit trägt die Zukunft?« Die PERRY RHODAN-FanZentrale e.V. nahm den GarchingCon zum Anlass, ihre Mitgliederversammlung abzuhalten. Die PRFZ ist für zahlreiche Fanpublikationen verantwortlich, wie z.B. das Magazin SOL, die Fanfiction-Serie DORGON, sowie für die Perry Rhodan-Tage in Braunschweig. Unverzichtbar für Fans der Serie war die »Elefantenrunde«, die Podiumsdiskussion zur Erstauflage der Serie mit der gesamten anwesenden Autorenschaft sowie das Kamingsgespräch »Kurs 3350« mit dem Exposéautor Ben Calvin Hary. Moderiert wurden diese Programmpunkte von Stefan Friedrich, dem souveränen Mastermind des Cons. Ihm standen die Helfer in roten Poloshirts zur Seite, die zum reibungslosen Ablauf der Veranstaltung unverzichtbar beitrugen. Gekrönt wurde der Con durch die Preisverleihung des Ernst Ellert-Preises an den Autor und Übersetzer Uwe



Anton. Uschi Zietsch hielt eine Laudatio, die dem Publikum das jahrzehntelange und beeindruckende Werk und Wirken Anton's nahebrachte.

Dieser Bericht kann kein vollständiger sein, denn dieser Fan hatte auch ein paar wenige Verpflichtungen im Rahmen des Cons zu erfüllen und konnte sich nur einen Teil der Programmpunkte ansehen. Manche Mitfans sieht man nur selten und man hat entsprechend viel Gesprächsbedarf mit ihnen. Man findet etwas im Händlerraum und das Sammlerherz freut sich. Leute stellen Fragen, man antwortet ihnen gern. Programmpunkte werden koordiniert und abgehalten. Zwischendrin wird mit dem ConBuch in der Hand und den Beitragenden an der Seite in den sozialen Medien Aufmerksamkeit für den GarchingCon geschaffen. Und am Schluss musste alles wieder abgebaut werden, gefolgt von einem großen Glücksgefühl. Auch, wenn es ein kleines bisschen weniger Besucher waren als zum GarchingCon12, was wohl auch daran lag, dass der »Zwölfer« der erste große Con nach der Pandemie war – und der Andrang dementsprechend. Ein weiteres Bild, das oft beschworen wurde, war das vom Weltcon 1980 in Mannheim mit einem lächelnden Willi Voltz, von jungen Fans um Autogramme bestürmt. Die jungen Fans von damals sind immer noch

dabei, nur nicht mehr ganz so jung, was auch das Profil der Leserschaft umreißt. Es gibt also schon und durchaus berechtigte Fragen danach, wie man noch mehr Jungfans für Perry begeistern kann.

Der GarchingCon ist ein PERRY RHODAN-Con, ganz klar, aber damit auch ein SF-Con. Nicht nur, weil die Serie diverse SF-Themen abhandelt. Oder fast jedes, wenn man mal ehrlich ist. Damit verbunden sind genügend übergreifende, gesellschaftlich relevante SF-Aspekte. KI war etwa ein Thema, das verschiedene Veranstaltungspunkte durchzog und das stete Potential besitzt, hitzige Diskussionen anzustoßen. Wie soll man damit umgehen? Wird sie den kreativen Menschen ersetzen? Welchen Einfluss wird sie auf die aktuelle Medienlandschaft und damit klassische Printprodukte wie PERRY RHODAN haben? Diese Fragen standen nicht im Mittelpunkt, wurden jedoch oft thematisiert. Die Besucher, die Kreativen, die auf der Bühne Rede und Antwort standen, die Organisatoren und Helfer im Hintergrund – sie alle kann die KI nicht ersetzen. Vielleicht gibt es ja irgendwann einmal einen KI-Con, der virtuell von KIs besucht wird, die von einem Con digital träumen. Vielleicht ist der GarchingCon auch irgendwann die Blaupause für diesen künstlich imaginierten Traum. Bis dahin sollten wir im »echten Leben«

Cons besuchen, gerade weil sie die reale mit den imaginierten Welten der SF (und ihren Schöpfern) verbinden.

Übrigens, wer nicht dabei sein konnte und ConAtmosphäre spüren möchte, das ConBuch ist im Versand erhältlich. Es enthält auch die Laudatio für Uwe Anton von Uschi Zietsch sowie ausgewählte Artikel (hervorheben möchte ich den Beitrag von Norbert Fiks zur SF in Afrika), viele Storys und Illustrationen. Erich Herbst, Herausgeber a.D. der ESPost, die 25 Jahre lang monatlich als Info-Fanzine im Perry-Fandom erschien, hat eine Serie verfasst, die das reale München mit dem fiktiven Leben des Ernst Ellert verbindet, dem Teletemporarier aus Rhodans Mutantencorps. Das wunderschöne Gucky-Cover stammt von Mathias Rolfs. Eine Risszeichnung von Gregor Sedlag und eine Illustration von Jürgen Rudig sind ebenfalls enthalten, und und und ...

Die Website des GarchingCon: <https://www.garching-con.net/>

Das ConBuch im GarchingCon-Webshop: <https://www.garching-con.net/cons-hop/#conbuch2025>

ESPost-Sonderdruck mit dem Titel »Mein GarchingCon 13 – Fan-Perspektiven«:

https://www.prsm.clark-darlton.de/images/stories/espost/esp_sd_19.pdf

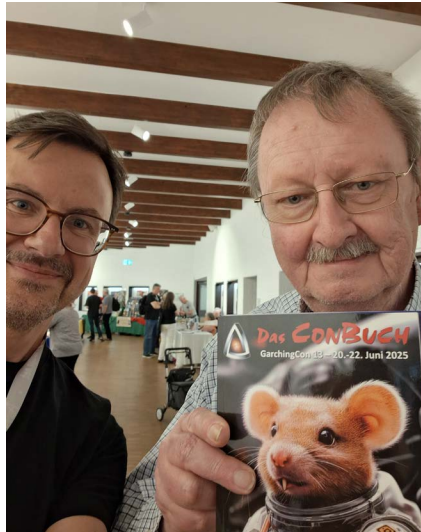
Volles Haus: Fans der Perry Rhodan-Serie fanden sich in Garching ein, um mit den Kreativen der Serie zu plaudern und – Achtung, Spoiler! – das Neueste über die Serienhelden zu erfahren. Und manche Kreative saßen selbst im Publikum.
Foto: Jörg Ritter



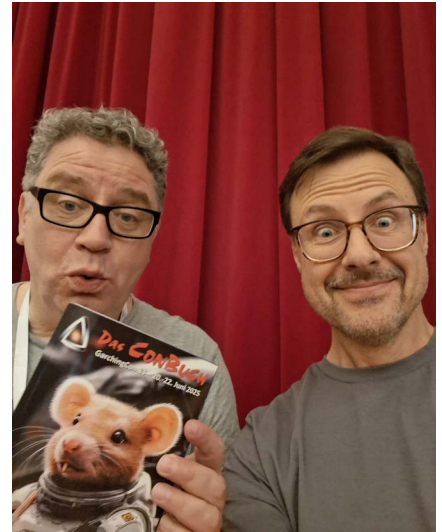
Conventions



Mit Uschi Zietsch a.k.a. Susan Schwartz, der Grande Dame der deutschsprachigen Phantastik, begann der Reigen der ConBuchSelfies.



Uwe Anton – Autor, Übersetzer, Philip K. Dick-Spezialist und Grandseigneur der deutschsprachigen SF – ist der Ernst-Ellert-Preisträger des diesjährigen GarchingCon.



Olaf Brill, zusammen mit Michael Vogt verantwortlich für den »kleinen Perry«, ist immer für einen Spaß zu haben.



Die Stunde der Autogrammträger gab den Fans die Gelegenheit, Signaturen der Kreativen zu »fangen«. Foto: Jörg Ritter



Im Händlerraum fanden die Fans, was das Fanherz begehrt: neue Veröffentlichungen, Sammlerstücke und mehr. Foto: Jörg Ritter



Die »Elefantenrunde« – hier kamen alle Autorinnen und Autoren zu Wort. Vieles wurde gesagt, verraten wurde nichts! Foto: Jörg Ritter

Conbericht Eurocon 2025

von Corina Marin Hinz

Die diesjährige Eurocon fand Ende Juni auf der Hauptinsel der Inselgruppe Åland statt (<https://archipelacon.org/>). Mit einer Fähre zu einer Con zu fahren war ein erstmaliges Erlebnis für mich, mit Sicherheit nicht die schlechteste Art zu reisen. Am Mittwoch, den 25. Juni empfing uns Mariehamn – 11 Reiselustige, die das dt. SF-Fandom vertraten – mit erträglichen Temperaturen. In Deutschland stieg das Thermometer bis über 30 Grad. Diese Stadt, die einzige auf Åland, präsentierte sich ruhig und übersichtlich, mit architektonisch interessanten Häusern und schöner Landschaft, die uns am ersten Tag zum Erkunden und Spaziergehen einlud. Die Insel ist nicht sehr breit, unser Hotel lag an einem Ende und die Kongresshalle Ålandica (Bild 1), in der die Con stattfand, lag am entgegengesetzten Ende, trotzdem brauchten wir gerade mal eine gute Viertelstunde dorthin, um unser Con-Badge abzuholen.

Und das sollte noch nicht unsere einzige Con-bezogene Aktivität an diesem ersten Tag bleiben, obwohl die Con noch gar nicht angefangen hatte. Am Abend fand ein erstes Get-together im Pub Bastun statt, der praktischerweise direkt neben meinem Hotel gelegen war und wo man auf der Terrasse mit Meerblick, mit einem Cider oder anderen Getränk in der Hand, schon mal andere Conbesucher kennenlernen konnte bzw. alte Bekannte von anderen Cons wiedertreffen konnte.

Am Donnerstag ging es dann richtig los mit dem Programm. Da ich den kapitalen Fehler beging, mich nach dem reichhaltigen Frühstück »nur noch mal kurz« hinzulegen, habe ich die Opening Ceremony leider verschlafen. Mein erster Programmpunkt war dann »Seal Hunters and Windjammers – a short history of Åland«. Johan Bergman, der von der Insel stammt und hier u.a. für das Åland Museum arbeitet, gab uns einen Einblick in die Geschichte der Insel, die mittlerweile zu Finnland gehört, zuvor aber lange zu Schweden gehörte, weshalb auf der Insel noch überall Schwedisch gesprochen wird. Ansonsten betrachten sich die Åländer als ziemlich



autonom und haben mit .ax sogar eine eigene Domain-Endung. Wie sich bei einer Insel erwarten lässt, hat die Seefahrt hier eine lange und wichtige Rolle gespielt.

Mein nächster Programmpunkt war ein Panel mit den Ehrengästen, bei dem Anthologien thematisch im Vordergrund standen. Aus dem Panel war kurzfristig ein Interview geworden, da eine Teilnehmerin nicht zur Verfügung stand, und so fragte Moderator Jukka Halme Ann VanderMeer nach ihren Erfahrungen. Als Herausgeberin vieler Anthologien hatte sie eine Menge dazu zu berichten, zum Beispiel, wie schwierig und langwierig es gerade bei Kurzgeschichtensammlungen mit internationalen Beiträgen sein kann, die ganzen vertraglichen und rechtlichen Dinge zu regeln. Zumeist dauert dies wesentlich länger als der eigentliche Lektoratsprozess. Einen Tipp für Lesende hatte sie auch noch: Geschichten in Anthologien immer in der vorgegebenen Reihenfolge zu lesen. Auch wenn es manchmal nicht so aussähe, in der Regel denken sich die Herausgeberinnen etwas dabei.

Ein weiteres Ehrengäste-Panel beschäftigte sich mit dem Schreiben. Hier berichteten Jeff VanderMeer und die finnische Autorin Emmi Itäranta von ihren schriftstellerischen Werdegängen und den unterschiedlichsten Herangehensweisen an ihre Arbeit. Der schwedische Horrorautor Mats Strandberg, der auch Ehrengast gewesen wäre, jedoch aufgrund eines familiären Notfalls absagen musste, hatte seine Antworten per E-Mail geschickt, sodass das Publikum auch einen Einblick in seinen Arbeitsalltag bekam.

Den krönenden Abschluss des ersten Tages stellte das Geek Pub Quiz dar, das im *Boquerian Pub* in der Nähe des Veranstaltungsortes ausgetragen wurde. Bei Bier, Cider und leckeren Tapas kämpften die beiden deutschen Teams »Pineapple Piranha Pirates« und »Sorry, Ivo had to fetch the beer« sowie das aus einem wackeren Einzelkämpfer bestehende »Team Berlin« um den Sieg in vier herausfordernden Fragenrunden gegen ca. 50 andere Teams. Wissen u.a. zu den Themen Wasser, Piraten und Young Adult war gefragt. Leider schaffte es



Bild 1: Der Veranstaltungsort Ålandica, Foto: Udo Emmerich

keines der deutschen Teams aufs symbolische Treppchen, Spaß hatten wir trotzdem.

Der Freitag startete um einiges flotter mit Speed Friending. Hier hatte man jeweils zwei Minuten Zeit, um mit einem anderen Fan eine Frage mit Fandom-Relevanz zu besprechen, bevor man zur nächsten Person rotierte. Die Fragen waren teils ernsthaft, teils Scherzfragen, aus denen sich zum Teil interessante Gespräche ergaben. Insgesamt eine spaßige Aktivität, die eine gute Gelegenheit bot, neue Leute kennenzulernen.

Mein nächstes Panel, »Ukrainian Fantasy Today: Themes, Challenges and New Horizons«, bildete einen krassen Gegen-

satz dazu. Die Teilnehmerinnen, Autorin Natalia Matalinets und Publisherin Alona Silina, waren per Livestream zugeschaltet. Sie berichteten von ihrem Alltag im Kriegsgebiet und den Auswirkungen des Krieges auf die phantastische Literatur: er sei einerseits ein großes Thema, es gäbe aber auch eine starke Nachfrage nach lebensfrohen Geschichten, die sich nicht mit dem Krieg beschäftigten. Besonderes Interesse bestehe an Stoffen, die sich mit der Ukraine selbst, ihrer Geschichte und Kultur beschäftigten, dies sei ein Spiegel des wachsenden Nationalgefühls der Ukrainer*innen seit dem Beginn des Krieges. Die Sehnsucht nach Normalität zeige sich

auch in der großen Nachfrage nach Events, die jedoch ein erhebliches Sicherheitsrisiko darstellen. Dennoch gibt es sie. Natalia Matalinets, die in ihren Fantasybüchern ukrainische Folklore verarbeitet, erzählte, dass sie schon in Luftschutzkellern Lesungen abgehalten habe. Beide trauerten um befreundete Autorenkollegen, die an der Front gefallen sind.

In »Worldbuilding with Queer Animals« ging es dann wieder etwas heiterer zur Sache. Thema war die Darstellung von Aliens in SF-Literatur und anderen Medien, die sich immer noch sehr an der menschlichen Mann/Frau – Dichotomie orientieren. Cheryl Morgan lieferte amüsante und erstaunliche Beispiele aus dem irdischen Tierreich, die davon abweichen und Vorbilder für interessanter und vielseitiger gestaltete Aliens sein könnten.

Weitere Vorträge, die ich an diesem Tag besuchte, waren »Hugo Panel: The Literature Stuff«, bei dem fünf schwedische und finnische Fans ihre Meinung zu den diesjährigen Nominierten in den literarischen Kategorien kundtaten und »Fantastic Filks: From Feudal Folk to Futuristic Funk«. Hier gaben drei Filk-Veteranen einen Überblick über das Thema und verschiedene Möglichkeiten, on- und offline daran teilzunehmen.

Mein letzter Programmpunkt war das Quiz »Lisbon or Berlin?«, gemeinsam von den Orgateams der EuroCons 2026 und 2027 entwickelt (Bild 2). Da ich selbst zwei Fragen beigesteuert und dadurch einen unfairen Wissensvorsprung hatte, vergnügte ich mich damit, den anderen Teilnehmenden beim Knobeln zuzuschauen. Welches Team letztendlich gewonnen hat, ist mir leider entfallen.

Das Abendprogramm, eine Performance mit Poesie zu Synthesizerklängen, die im Hotel neben dem Veranstaltungsort stattfand, ließ ich dieses Mal ausfallen, um meine Energie für die beiden noch anstehenden Con-Tage zu schonen.

Als örtliches Kontrastprogramm besuchte ich am Samstag hauptsächlich Programmpunkte im Hotel *Arkipelag* direkt neben der Ålandica Kongresshalle. Hier gab es auch zwei parallele Programmschienen. Los ging es mit »A Brief History of Finnish Horror Literature«, danach



Bild 2: Lisbon or Berlin? Quiz mit Luis Filipe Silva, Rogério Ribeiro und Claudia Rapp, Foto: Udo Emmerich



Bild 3: Kostümbeiträge bei der Masquerade, Foto: Udo Emmerich

Conventions

stellten bei »Slovenian Fantasy – Supernova and Fanfest« zwei slovenische Fans das Fandom in ihrem Land vor. Der Schwerpunkt lag dabei auf dem Fanfest, das das wichtigste Event im Land darstellt, und dem Magazin Supernova, das sich auch über englischsprachige Einsendungen aus anderen Ländern freut.

Das Panel über zeitgenössische bulgarische SFFH entfiel leider. Nach einer deshalb etwas ausgedehnten Mittagspause lauschte ich dann noch Lucie Lukačovičová, die über »Ghosts and Monsters of Czech Folklore« referierte und dabei eine spannende Auswahl an tschechischen Sagengestalten präsentierte.

Danach ging es zurück zur *Ålandica*, wo mit der Masquerade und der Verleihung der ESFS-Awards der Höhepunkt des Con-Programmes stattfand. Im ersten Teil präsentierten Fans ihre originellen und zum Teil aufwändig hergestellten Kostüme, und die Jury gab sich Mühe, für jeden Beitrag eine angemessene Preiskategorie zu finden (Bild 3). Bei der anschließenden Preisverleihung der ESFS-Awards gab es sogar zwei Gewinne für Deutschland: Lena Richter erhielt den Chrysalis Award und das Magazin Queer*Welten wurde als *Best Magazine* ausgezeichnet (<https://www.esfs.info/awards-2025-2029/>).

Zum Abendprogramm fanden wir uns in der Poolbar des Hotels Arkipelag ein, wo SFCD-Vorsitzende und Organisatorin der nächsten EuroCon Claudia Rapp mit der »Scalzi Ersatz Disco« für eine gut gefüllte Tanzfläche bis weit nach Mitternacht sorgte (Bild 4).

Am Sonntag ließ ich es eher gemütlich angehen und nahm nur einen Programmpunkt mit, »Writing for Audiovisual Media«. Diane Duane, Allen Stroud und Erik Granström diskutierten über ihre Erfahrungen mit dem Schreiben für Film, TV, Hörfunk und Games. Gerade Erstere hatte viele Anekdoten aus ihrer beeindruckenden Karriere auf Lager. In einem waren sich alle drei einig: bei dieser Tätigkeit muss man damit leben können, dass das fertige Produkt manchmal kaum mehr etwas mit dem ursprünglichen Skript zu tun hat.

Dann war es auch schon Zeit für die Closing Ceremony. Nach einem Resümee und Dank an alle Beteiligten wurde der Staffel-

stab an das MetropolCon-Team übergeben (Bild 5). Bei der Dead Dog Party in der bereits bekannten Poolbar ließen wir den Abend bei Bier, Cider und anderen Getränken ausklingen. Die ersten der dt. SF-Delegation machten sich bereits am Sonntagabend wieder auf den Heimweg.

Mir war jedoch noch ein weiterer Tag für Touri-Programm vergönnt, an dem ich mir mit Constanze im Maritimen Museum die Geschichte der Seefahrt auf Åland anschaute. Dazu gehörte auch das historische Segelschiff »Pommern«, das von den Besuchern erkundet werden konnte, mit vielen Exponaten und Nachbauten zum Anfassen und selbst ausprobieren, wie

Seemannsknoten knüpfen oder Segeltuch nähen. Ein sehr sehenswertes, didaktisch hervorragend gestaltetes Museum.

Alles in allem war es eine sehr gut organisierte Con in einer schönen Location, wo auch außerhalb der Programmpunkte jederzeit ein Plätzchen zum Kaffeetrinken, zum gegenseitigen Austausch oder einfach zum Ausruhen zur Verfügung stand. Die schöne Umgebung tat ihr Übriges, und auch die entschleunigte Anreise war eine angenehme Abwechslung. Sollte es nochmal eine EuroCon auf Åland geben, wäre ich auf jeden Fall wieder dabei. ■



Bild 4: DJ Lanai oder uns besser gekannt als Claudia Rapp bei der Scalzi Ersatz Disco, Foto: Udo Emmerich



Bild 5: MetropolCon takes over – Constanze Hoffmann und Claudia Rapp, Foto: Udo Emmerich



WetzKon III

Zum 70. Geburtstag des Science Fiction Club Deutschland an historischer Stätte Fannische Beobachtungen eines Zurückgekehrten

von Matthias Hofmann

Wetzlar. Immer wieder Wetzlar. Zu besonderen Anlässen trifft sich die deutsche traditionsbewusste Science-Fiction-Szene gerne in der 54.700-Einwohner-Gemeinde im Lahn-Dill-Kreis. Dieses Jahr war es wieder soweit. Nicht nur, weil aller guten Dinge drei sind.

Wetzlar, eine geschichtsträchtige Stadt in Mittelhessen, ist immer eine Reise wert. Nicht nur, weil sie schön und gemütlich

ist, sondern weil sich dort die *Phantastische Bibliothek* befindet (Bild 1). Gegründet von Thomas Le Blanc und eröffnet im September 1989, ist diese Einrichtung, die alles Gedruckte zum Thema Science Fiction, Fantasy, Horror und Artverwandtes sammelt und archiviert, selbst schon eine Reise wert. Inzwischen zählt man dort 330.000 Titel, ein Bestand, der das Bücher-Mekka (laut eigenen Angaben) zur weltweit größten öffentlich zugänglichen phantastischen Bibliothek macht. Und in der Tat: Man kann frei herumlaufen, sich nicht nur umsehen und treiben lassen, sondern auch in Myriaden von fantastischen Büchern und Magazinen blättern und schmökern. Es soll bibliophile Sci-Fi-Freaks geben, die dort schon multiple Orgasmen bekommen haben. Heimlich natürlich. Aber ich schweife ab ...

Bislang war ich weder in Wetzlar, noch in der Phantastischen Bibliothek. Ich hat.



Bild 2: Oops, she did it again: Chairwoman Birgit »BiFi« Fischer ist der WetzKon III zu verdanken. Bibliothek Wetzlar, Foto: Jörg Ritter

te damals die Anfänge und die ersten Jahre aus der Ferne durchaus mitbekommen; schon alleine durch meine Eigenschaft als Herausgeber eines Newszines. Jedoch, in den 1980er- und 1990er-Jahren war mein Conkalender stets voll und man konnte nicht überall sein.

Als mir im vergangenen Jahr Birgit Fischer (BiFi, Bild 2) auf dem ElsterCon in Leipzig erzählte, dass sie für 2025 den SFCD-JahresCon in Wetzlar organisiere und dass der Anlass das 70-jährige Bestehen des Science Fiction Club Deutschland wäre, fasste ich blitzschnell den Entschluss, 2025 nach Wetzlar zu reisen. Aber, so BiFi, man müsse sich mit der Anmeldung beeilen, denn nur maximal 100 Personen könnten aufgrund der neuesten Brandschutzauflagen teilnehmen. Außerdem würde es während des Cons sämtliche Getränke umsonst geben. Letzteres Argument hätte es jedoch nicht gebraucht, denn als sie dies erwähnte, hatte ich mich mental schon angemeldet.



Bild 1: Das Conlokal von vorne: die Phantastische Bibliothek Wetzlar, Foto: Jörg Ritter

Vom 4. bis 6. Juli 2025 fand das Ereignis statt. Meine Anreise am Freitag gestaltete sich extra nervig. Drei größere Staus auf den Autobahnen zwischen Südbaden und Mittelhessen gipfelten in einer Total-sperrung der A45 auf der Höhe von Lützel-linden, wenige Kilometer vor Wetzlar. Ein LKW qualmte und brannte. Die Auswirkungen auf den Verkehr waren verheerend. Für das letzte Dutzend Kilometer brauchte ich über eine Stunde. Eigentlich wollte ich mit dem Auto flexibel sein und das allgegen-wärtige Verspätungschaos der Deutschen Bahn vermeiden. Und natürlich ist man hinterher immer schlauer.

Für die Geschichte des GerFandoms ist Wetzlar ein bedeutender Ort. Der erste Con auf deutschem Boden fand im Janu-ar 1956 in Wetzlar statt, organisiert von einer Frau: Anne Steul. Eine unabhängige »femfan« mit internationalen Kontakten, die sich von dem damaligen Club-Zampano Walter Ernsting nicht vor den Karren span-nen ließ. Es waren die Gründerjahre. Der SFCD existierte damals noch nicht einmal ein volles Jahr. Erst im Herbst des gleichen Jahres fand der erste offizielle SFCD-Con im Ortsteil Dorf von Bayrischzell statt.

Nach 2015 (WetzKon II) holte Birgit Fi-scher den SFCD-JahresCon zehn Jahre spä-ter erneut in die mittelhessische Stadt. Als ich am Freitag, den 4. Juni 2025, das schnu-ckelige Conlokal bzw. die Phantastische Bi-bliothek betrat, kam mir – wie es der Zufall so wollte – doch tatsächlich BiFi höchst-selbst entgegen. Die »Chairwoman« und mich verbindet eine Fanfreundschaft seit Ende der 1980er-Jahre, wenn ich mich recht entsinne. Sie war damals eine der wenigen aktiven weiblichen SF-Fans. Wenn man frü-her Frauen auf Cons sah, handelte es sich meist um »die Freundin von«, die mit dem Fandom selbst nicht viel zu tun hatte. BiFi war nicht nur im heimischen Fandom aktiv, sondern ging sogar noch weiter. Sie besuch-te wie unsereins Cons im Ausland, wie z. B. britische EasterCons oder WorldCons. Ur-sprünglich eher im ACD (Atlan Club Deutsch-land) verortet, wurde sie zunehmend aktiv im SFCD. Im Gegensatz zu mir hat sie das Fandom nie verlassen und kann heute als die »Grande Dame« des deutschen Fandoms bezeichnet werden. Alle kennen sie, und sie fühlt sich sichtlich wohl dabei.

Nach einer herzlichen Umarmung und einem kurzen Update entdeckte ich weite-re bekannte Gesichter aus der guten alten Zeit. Manche Leute werden irgendwie nie älter, wie z.B. Dieter Schmidt, der früher das Fanzine FANDOM MIRROR herausgab und der nach dessen Einstellung die Ko-lumne »Fanzine Mirror« für mein damaliges Newszine FANDOM NEWSLETTER betreute, wo in umfangreichem Stil viele neue Fan-zines besprochen wurden. Oder Thomas Reckenwald. Der ehemalige langjähri-ge 1. Vorsitzende des SFCD, der mehr als einmal den Traditionsclub vor dem Unter-gang gerettet hat, so die diesbezüglichen Krisenlegenden, sieht ebenfalls irgendwie immer noch (fast) so aus wie ich ihn in Er-innerung habe. Mit Thomas verband mich nicht nur eine gute Freundschaft, sondern eine intensive Zeit des Fanzine- und Ma-gazinmachens. Mit ihm bin ich 1988 zum ersten Mal zu einem SF-WorldCon in die USA gereist. Der NolaCon II in New Orleans war ein einschneidendes Erlebnis, das uns über viele Jahre geprägt hat, schon alleine wegen den vielen internationalen Kontak-te, die wir geknüpft hatten.

Teilnehmer aus vier Nationen waren an-gereist. Neben Deutschland fanden sich auch Vertreter aus Österreich, Dänemark und den Niederlanden zum WetzKon III ein.

Inklusive Ehrengäste, Preisträger und Helfer wurden von BiFi 104 Besucher ge-zählt. Am Sonntag schraubten Tagesgäste die Gesamtzahl auf 109. »Trotz der mehr-

als-100-Teilnehmer am Samstag waren nie alle anwesend, wodurch wir die Vorgabe der Feuerwehr oder Behörde – keine Ah-nung wer genau die Zahl 100 festgelegt hatte – nie überschritten«, erklärte BiFi auf meine diesbezügliche Nachfrage.

Ein Limit auf rund einhundert Teilneh-mer ist für eine Jubiläumsveranstaltung zum Siebzigsten Bestehen eher nachteilig. Parallele Programmschienen sparte man sich, denn sie würden die Zahl der Anwesenden kannibalisieren. Allerdings lassen die Räumlichkeiten der Phantasti-schen Bibliothek ohnehin nur ein Haupt-programm im großen Saal im Erdgeschoß zu (Bild 3). Parallel fanden nur Lesungen oder Kaffeeklatsch-Runden in anderen Stockwerken statt.

Das Gebäude hatte einen signifikanten Nachteil. Man musste durch den großen Saal gehen, um zu dem Raum mit den Händ-ler- und Autorentischen zu gelangen. Wenn das Hauptprogramm lief, fand somit keine Besucherbewegung statt. Zwischen den Programmpunkten gab es in der Regel 15 Minuten, um sich von A nach B zu bewegen.

Der WetzKon III wurde am Freitag, den 4. Juli 2025, um 17 Uhr von Birgit Fischer eröffnet. Die Ehrengäste wurden begrüßt. Diese waren offenbar so ergriffen, dass sie es nicht schafften, sich kurz zu erheben und in die Runde zu winken. Im Einzelnen waren dies: Theresa Hanning, die zuletzt mit dem spannenden Climate-Fiction-Thriller *Parts Per Million* von sich Reden



Bild 3: Meist gut gefüllt: Der große Saal aus Sicht der Vortragenden, Foto: Jörg Ritter



Bild 4: DDR-SF-Ikone und Ehrengast: Karlheinz Steinmüller, Foto: Jörg Ritter

machte. Das Autorenpaar Angela und Karlheinz Steinmüller (Bild 4), zwei grundsympathische Urgesteine, die zu den besten Autoren gehören, die die DDR-SF hervorgebracht hat und deren Romane in einer Werkausgabe vom Memoranda Verlag neu aufgelegt wurden. Das Ehepaar Sophia und Thommy Krappweis, bekannt durch diverse Medien. Thommy hat die Fantasy-Trilogie *Mara und der Feuerbringer* geschrieben. Wesentlich erfolgreicher war er als Erfinder des meist deprimierten, sprechenden Kastenweißbrot, Bernd das Brot, das im Kinderfernsehsender KiKA zu Hause ist.

Direkt nach der Begrüßung wurde harte Kost serviert. Michael Baumgartner referierte zum Thema »Philosophie in der Phantastik«. Er gab sogleich zu Bedenken, dass er sich noch nicht so lange mit Philosophie beschäftigt, aber ein paar Bücher zum Thema gelesen hat. Dafür, dass er alles frei Schnauze und ohne Power-Point-Präsentation, wie es heute eigentlich Standard ist, gestaltete, kam er gut über die Runden. Er entrollte einen unkonventionellen wortakrobatischen Vortrag, spannte den Bogen von Georg Wilhelm Friedrich Hegel über Friedrich Nietzsche bis hin zu Star Trek und stellte sich zum Schluss mutig einer Fragerunde.

Anschließend machte ich einen kleinen Rundgang durch die Bibliothek, zusammen mit meinem Bruder Armin (Bild 5), der dieses Jahr das Kultfanzine BAWUEMANIA nach einer schmerzvoll langen Pause mit

einer neuen Ausgabe wieder aufleben lässt, und seiner Freundin Natalie. Beide hatten die offizielle Führung mitgemacht, die vor der Eröffnung stattfand, als ich im Stau auf der Autobahn stand. Schon sehr beeindruckend, was hier alles herumsteht. Es macht einfach Spaß, in der Phantastischen Bibliothek auf Entdeckungsreise zu gehen. Besonders für jemanden, der wie ich, seit der Kindheit mit fantastischer Literatur beschäftigt ist, das wie ein intensiver Trip in die Vergangenheit.

Zum Dinner hatte der Con ein »Gemeinsames Essen« vorgesehen. Im Restaurant Tasch am Kornmarkt waren eine große Anzahl an Tischen im Außen- und Innenbereich für die Conbesucher reserviert. (O-Ton Programmheft: »Burger & mehr, langjährig vom SFCD getestet und in Laufweite.«)

Als es dunkelte, kam Thomas Recktenwald an unseren Tisch und flüsterte etwas von einem Whiskey-Tasting (Bild 6). Ob ich denn auch kommen wolle. Das erinnerte mich an die gute alte Zeit der internationalen Cons, als es noch die sogenannte »Roomparty« gab. Man erfuhr von diesen Hotelzimmerpartys nur per Mund-zu-



Bild 5: Zu viel gedruckt: Armin und Matthias Hofmann testen Sitzmöbel aus unverkauften PERRY-RHODAN-Büchern, Foto: Natalie Tricarico

Mund-Propaganda, indem einem die Zimmernummer genannt wurde. Hier war es dann die Terrasse des Conhotels, wo schon illustre Spirituosentester um vier Flaschen exquisit destillierte, vergorene Getreidemaische saßen. Neben Thomas Recktenwald, der gerade Talisker in fingerhutgroße Plastikbehälter kippte, waren Udo Emmerich, Franz Hardt, Jörg Ritter und Kees van Toorn anwesend. Kees kannte ich noch aus meinem ersten Fan-Leben und somit war das die größte Überraschung überhaupt, dass ich nach all den Jahren der Abstinenz vom Fandom mit dem Chair-



Bild 6: Nur für Eingeladene: Whiskey-Tasting zu später Stunde, Foto: Jörg Ritter

man des SF-WorldCons von 1990 über die gute alte Zeit plaudern konnte. Als irgendwann eine Nachbarin in die Nacht brüllte, wir sollten doch leise sein und die Nachtruhe einhalten und noch einmal 20 Minuten später das Gerücht die Runde machte, jemand hätte die Polizei gerufen, lösten wir das Gelage auf. Schließlich war es schon nach Mitternacht, und der Samstag wollte auch noch er- und überlebt werden.

Am 5. Juli 2025 begann das Hauptprogramm mit *Captain Future*. Um 10 Uhr startete Arne Sitzius (Bild 7), der Betreiber Webseite futuremania.de, seinen kundigen Vortrag zum Thema »85 Jahre Captain Future«. In 45 Minuten galt es 75 (!) Power-Point-Folien abzuarbeiten. Das war letztlich etwas zu viel des Guten, so manches geriet etwas gehetzt (»Den Autor Edmund Hamilton kennt hier ja jeder, oder? Ach was, ich überspringe das einfach mal aus Zeitgründen.«). Der Schwerpunkt des Vortrags lag eindeutig auf der japanischen Zeichentrickserie. Die Bastei-Comics, die seit einiger Zeit verstärkt gesammelt werden und dadurch im Wert steigen, wurden gar nicht behandelt. Immerhin wurde das französische Comicalbum erwähnt, das dieses Jahr bei Carlsen Comics erschienen ist. Unterm Strich war es trotz kleiner Kritikpunkte ein glänzender Vortrag, der mit vielen Details und einigen Informationen glänzte, die man nicht so auf dem Schirm hatte.



Bild 7: Kennntnisreich & unterhaltsam: Arne Sitzius zum Thema »85 Jahre Captain Future«, Foto: Jörg Ritter

Danach nutzte ich die Pause, um schnell in den »Dealer's Room« zu entschwinden, wo sich Reinhard Rauschers Büchertische befanden. Der Mann, der SF aus zweiter Hand verkauft, war schon damals gefühlt schon immer da gewesen. Als ich ihn nach seinem Alter fragte, machte er kurze Pause, blickte mir tief in die Augen und sagte trocken: »Eine Jungfrau fragt man nicht nach dem Alter.« Als ich beharrlich nachfragte, hat er es mir dann doch verraten. Als Rentner sei er wegen dem Spaß und den Leuten auf den Cons. Ich hoffe, dass der Rentner noch oft seinen Bus mit alten Büchern vollpacken und auf Cons in der Zukunft eine feste Händlergröße sein kann. Zu unserem Gespräch gesellte sich Roger Murmann, der u.a. einer der führenden Akteure von der »Aktion Bücherrettung« (www.buecherrettung.de) ist. Solche Leute sind fürs Fandom wichtig, nicht nur, weil sie Sammlungen vor dem Altpapiercontainer retten, sondern, weil sie ihnen im Idealfall ein neues Zuhause ermöglichen.

Danach war nur noch ein kurzes Gespräch mit dem Autor Axel Kruse möglich. Von ihm sind aktuell eine Handvoll Romane in der reanimierten Terra-Science-Fiction-Reihe des Blitz Verlags erschienen. Es lief der Vortrag »Comics (richtig) sammeln« von Ralf Boldt. Als Comicexperte, der seit vielen Jahre das Comicfachmagazin *ALFONZ – Der Comicreporter* mit herausgibt, war für mich nichts Neues dabei. Der Vortrag war schön illustriert und enthielt viele verschiedene Aspekte. Vielleicht zu viele, denn es ging großen Teilen auch um die Geschichte des Comics, und das eigentliche Sammeln sowie dessen Begleiterscheinungen kamen erst gegen Ende zur Sprache.

Dann war der Vortrag auch schon vorbei; und es ging ohne Pause weiter mit »70 Jahre SFCD – das große Jubiläumspanel«. Im Programmheft waren »verschiedene Personen, Vorstände, Ex-Vorstände und Fotos« angekündigt. Der Programmpunkt, auf den ich sehr gespannt war, da er der Einzige war, der sich mit dem eigentlichen Anlass und Clubjubiläum befasste, war unterm Strich enttäuschend. Es wurden nonstop Fotos aus einem alten Fotoalbum des Engländers Julian Parr gezeigt. Es gab



Pure Kompetenz: Yvonne Tunnat und ihr Vortrag »Kurzprosa in der SF«

keine Gewichtung, sondern man klickte sich durch einen Bilderordner auf einem Laptop. Das Ganze hatte den Charme eines Improtheaters.

Da Julian Parr stark dement war, als der Club das ursprüngliche Fotoalbum bekam, konnten nicht mehr alle Menschen identifiziert werden und so wurde dieser Programmpunkt zum fröhlichen Personenraten (»Wer ist das? Ist das Heinz-Jürgen Ehrig? Ja? Nein? Okay, es könnte Ehrig sein. Check.«).

Die Zeit war leider viel zu knapp. Die angekündigten Panel-Teilnehmer standen an der Seite und kamen nicht zum Zug, wie z.B. Kees van Toorn, der sicherlich einiges zu seinem ersten WorldCon hätte sagen können. Das war nämlich der HeiCon in Heidelberg, den er 1970 als 16-jähriger niederländischer SF-Fan besuchte. Schade.

Es folgte der Programmpunkt »Kommt die Sammlung mit ins Grab? – V. 2.0« in Anlehnung an einen ähnlich lautenden Programmpunkt von vor vielen Jahren, als Sammler-Koryphäen wie H.J. Ehrig und Wolfgang Thadewald noch lebten und ihre Meinung kundtaten. Damals saß Roger Murmann im Publikum, und anno 2025 versammelte er Chris Witt, Andrea Völker und Jörg Ritter, um über die gleiche Problematik zu reden (Bild 8). Chris hat 6000 Bücher, Jörg gab 11.000 Titel zu Protokoll und Andrea hat die Herrschaft über 15.000 Bücher, die ihr verstorbener Mann hinterließ. Natürlich kann niemand solche



Bild 8: Programmpunkt: »Kommt die Sammlung mit ins Grab?« mit (vlnr.) Andrea Völker, Jörg Ritter, Chris Witt, Roger Murmann, plus: der Hubschrauberlandeplatz von Thomas Recktenwald im Vordergrund, Foto: Udo Emmerich mit der Kamera von Jörg Ritter

Großsammlungen mit ins Grab nehmen. Selbst die Bücherrettung ist inzwischen »voll« und hat bereits ein Außenlager. Die Phantastische Bibliothek hat vieles schon doppelt und dreifach herumstehen. Interessant wurde es, als Thomas Le Blanc dazustieß und von einer weiteren Problematik erzählte. Was ist mit Originalmanuskripten, die historisch relevant sein könnten? Durch den Tod von Inge Mahn, die mit zwei PERRY-RHODAN-Autoren verheiratet war, suchen die Manuskripte, Korrespondenz mit Verlagen und viele einzigartige Schriftdokumente von William Voltz

und Kurt Mahr ein neues Zuhause. Die Phantastische Bibliothek kann sie nicht wirklich archivieren.

Normalerweise gehe ich nur in Ausnahmen zu einer Lesung. Am Samstag machte ich eine solche und hörte mir die Lesung von Uwe Hermann an, die im »Märchenzimmer« stattfand. Seine pointenreiche Geschichte war unterhaltsam, auf den Punkt und in sich abgeschlossen. Viele seiner Kolleginnen und Kollegen lesen Auszüge aus ihren Romanen vor und wählen dafür auch noch unpassende Passagen aus. Das ist dann unterm Strich eher unbefriedigend.

Als ich am späten Nachmittag vor dem Conlokal frische Luft schnappte, denn die Räumlichkeiten der Bibliothek hatten mit der sommerlichen Temperatur zu kämpfen, kam mir Thomas Recktenwald mit schwarzem Anzug und Krawatte entgegen (Bild 9). Er kam nicht von einer Beerdigung, wie man hätte vermuten können, sondern hatte sich umgezogen für die Verleihung des »Deutschen Science-Fiction-Preises«. Nicht nur Thomas hatte sich in Schale geworfen, sondern auch Franz Hardt, der die Preisverleihung moderierte, und die restlichen anwesenden Mitglieder des Preiskomitees. In der Kategorie »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« hat »Nicht von dieser Welt« von Aiki Mira gewonnen. In der Kategorie »Bester deutschsprachiger Roman« verlieh man den Preis wegen einer

Punktgleichheit sogar zwei Mal: *Niemandes Schlaf* von Sven Haupt, *Das Stoffuniversum* von Ralph Alexander Neumüller. Alle drei Preisträger waren anwesend und bekamen neben den Medaillen auch ein Preisgeld von 1000 Euro. Bei der Verleihung war volles Haus angesagt. So soll es sein. Am Ende des Programmpunkts gab es eine echte Überraschung, denn Franz Hardt konnte die Nominierungen für den 2025er-Preis vorstellen.

Für 19 Uhr war »Buffet mit Häppchen und Sekt« angekündigt. Das verzögerte sich jedoch ziemlich, weil man zunächst den Sekt ausschenkte, danach erst alle Anwesenden nach draußen auf die Straße dirigierte. Der omnipräsente Jörg Ritter sollte aus dem oberen Stock ein Erinnerungsfoto von der Belegschaft schießen (Bild 10). Er machte eine ziemliche Show daraus, so dass einige schier verhungerten, weil sie den ganzen Tag nichts gegessen hatten. Nach gefühlt 111 Fotoversuchen später wurden dann noch alle Teilnehmer, die mit Vornamen Ralf hießen, für eine spezielle Fotosession abgezogen. Offenbar war dies der Name, der unter den Anwesenden am häufigsten vorkam. Die Ralfs bekamen vom Buffet, das aus Canapés und Appetithäppchen wie Tomate-Mozzarella-Spießchen bestand, später wenigstens noch die Reste ...

Die anschließenden Programmpunkte sparte ich mir, da sich eine kleine Gruppe fand, um sich in die Altstadt zu verlagern, um ein paar Bierchen zu zischen und sich gut zu unterhalten. Verpasst habe ich »New European Science Fiction – ein europäisches Projekt«, die Verleihung des Kurd-Laßwitz-Preises und ein fast zweistündiges Pub-Quiz. Die persönlichen Gespräche mit Leuten wie dem SF-Autor Uwe Hermann, der sich als extrem sympathisch entpuppte, haben das mehr als aufgewogen.

Später tauchte noch Verleger Hannes Riffel mit Freundin auf und wir ließen den Abend zu dritt ausklingen. Hannes bekam den Laßwitz-Preis gleich zwei Mal in diesem Jahr (Bild 11).

Zum einen erhielt er den »Sonderpreis für einmalige herausragende Leistungen im Bereich der SF 2024« für das ambitionierte Programm seines Carcosa Verlages. Auch auf meinem Stimmzettel hatte Hannes Riffel in dieser Kategorie die höchste Punktzahl bekommen. Das Carcosa-Pro-



Bild 9: In Schale geworfen: Jurymitglied Thomas Recktenwald kurz vor der Preisverleihung der Deutschen Science-Fiction-Preise, Foto: Matthias Hofmann



Bild 10: Die Conteilnehmer aus der Vogelperspektive: Zur Feier des Tages gab es Sekt, Foto: Jörg Ritter

gramm und wie die Bücher produziert sind, setzt neue Maßstäbe und ist kaum noch zu übertreffen. Wenn man pro Jahr nur wenig SF-Bücher kauft, so sollten mindestens ein paar Carcosa-Titel darunter sein.

Zum anderen bekam der Verlag einen Preis in der Kategorie »Bestes ausländisches Werk zur SF mit deutschsprachiger Erstausgabe von 2024« für *Dex & Helmling* von Becky Chambers. Die Kalifornierin Chambers wird übrigens im kommenden Jahr Ehrengast auf dem MetropoCon 2026 in Berlin sein.

Der Consonntag ist immer so eine Sache. Allmählich machen sich die beiden durchzechten Nächte bemerkbar. Man muss seine Siebensachen zusammenräumen und aus dem Hotel auschecken. Das Sonntagsprogramm war etwas bescheiden, was jedoch den äußeren Umständen geschuldet war. Die SFCD-Mitgliederversammlung stand an. Sie startete um 11 Uhr und dominierte nicht nur den großen Saal, sondern fast den gesamten Sonntag.

Eine Stunde davor gab es einen Programmpunkt mit Altfan Klaus Marion. Es ist ziemlich undankbar, am Sonntagvor-

mittag antreten zu müssen, dazu noch vor der SFCD-Mitgliederversammlung, aber Klaus hatte seine »Geschichten aus der Asimov-Kellerbar« dabei. Diese Satiren über das Fandom und seine Auswüchse, die sich in einer fiktiven SF-Kneipe abspielen, erscheinen seit 1988. Zeitweise wurden sie damals auch in meinem Fanzine

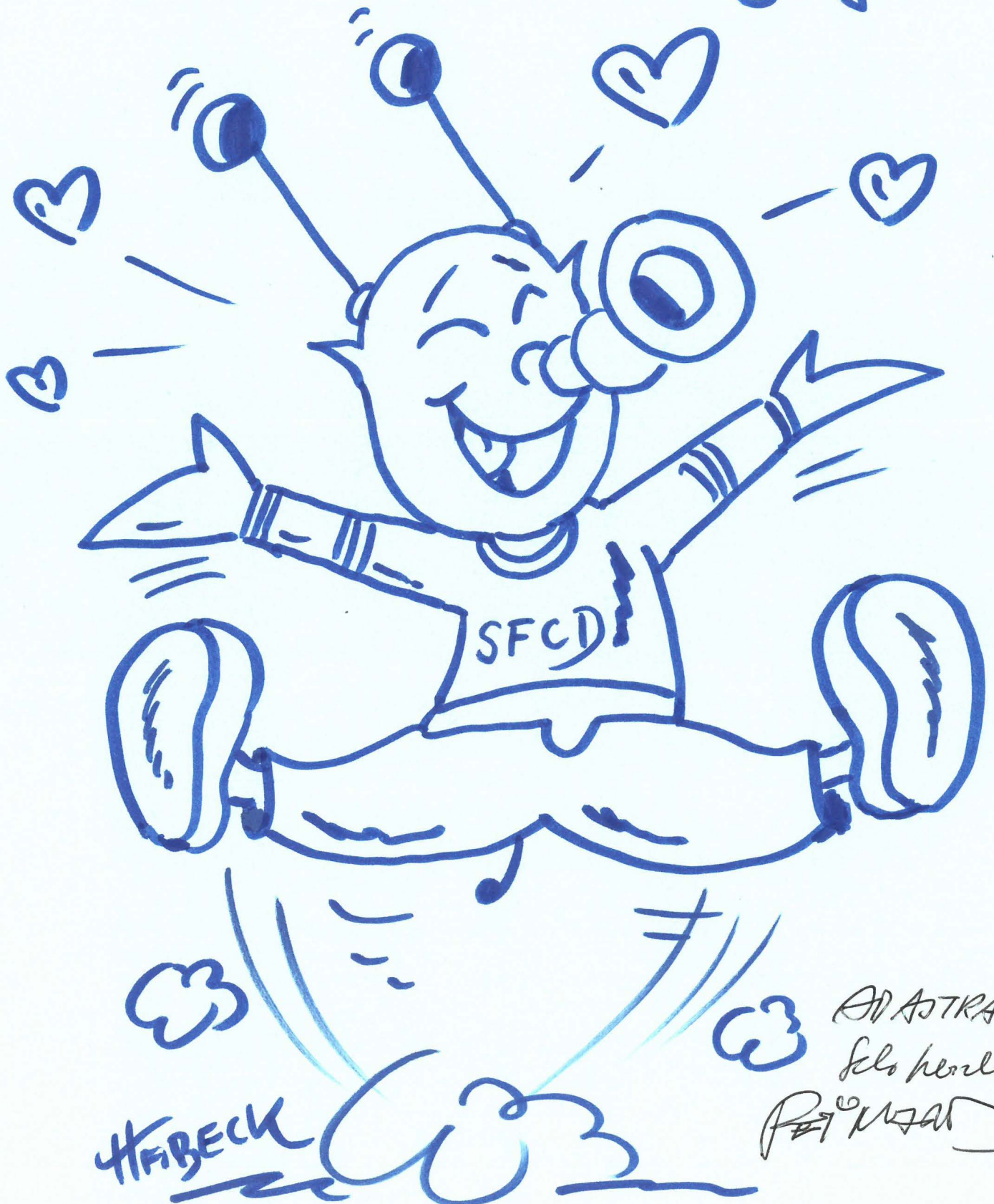
FANDOM NEWSLETTER abgedruckt. Seit vielen Jahren sind sie fester Bestandteil des SFCD-Fanzines ANDROMEDA NACHRICHTEN. Inzwischen sind gar drei Bücher mit den gesammelten Satiren erschienen.

Klaus Marion ist ein versierter Autor, der unterhaltsam vortragen kann. Die ausgewählten Texte handelten davon, wie



Bild 11: Besondere Leistung: Hannes Riffel bekommt den Kurd-Laßwitz-Sonderpreis von Udo Klotz verliehen, Foto: Jörg Ritter

Auf ins All -
Zurück zu den Sternen!
Hurra! Ich bin 70 Jahre
jung!



man SF-Autor werden, wie man eine Mitgliederversammlung des SFCD dominieren oder wie man (k)ein Thema für eine Satire finden kann. Nach der Lesung habe ich Klaus, der nur sonntags für seinen Programmpunkt angereist war, natürlich die Hand geschüttelt und wir haben gerätselt, wo wir uns das letzte Mal persönlich gesehen habe. Das war wahrscheinlich auf den FreuCon 12 in Freudenstadt im Jahr 1992.

Von der anschließenden Mitgliederversammlung, die traditionell mehrere Stunden dauert und früher schon mal über zwei Tage gestreckt werden musste, habe ich nur den Anfang mitbekommen. Ich musste die Heimreise antreten.

Die Zeiten, in denen die Luft vor Spannung und Kontroversen knisterte, scheinen endgültig vorbei zu sein. Es herrschte Friede, Freude, Eierkuchen. Der neue Vorstand wirkte gut organisiert und strukturiert.

Es waberte bereits eine gewisse Routine durch den Saal, ein praxisorientierter Arbeitsablauf im positiven Sinne. Der Club scheint mit diesem Personal gut ausgestattet für die Zukunft.

Wie hat der Con der Chairwoman gefallen? »Ich finde, es lief gut«, erklärte BiFi auf Nachfrage. Und ergänzte: »Dafür, dass ich vorher durch die sechs Wochen Reha in totalen Zeitverzug geraten bin und es in den Tagen vor meiner Abreise nach Wetzlar sehr hektisch zugeht. So konnte ich zum Beispiel nicht mehr auf alle Mails kurz vorm WetzKon reagieren und auch keine Plakate oder das Programm ausdrucken lassen. Dies hat dann dankenswerterweise vor Ort Klaudia Seibel von der Bibliothek übernommen, die über die entsprechende Technik verfügt. Klaudia hat auch den Text des kleinen Heftchens Korrektur gelesen, das ebenfalls in der Bibliothek gedruckt

wurde. Ich bin ihr also sehr dankbar. Auch hatte ich ein kleines, aber großartiges Helferteam, für das ich ebenfalls sehr dankbar bin.«

Der WetzKon III war für mich als Teilnehmer ein kleiner, aber schöner und gemütlicher Con. Ich habe ein paar alte Bekannte nach vielen Jahren wieder getroffen. Das deutsche Fandom ist älter geworden, aber seine Aktiven sind munter und mit Herzblut bei der Sache. Im kommenden Jahr 2026 trifft man sich in Berlin auf dem MetropolCon, der gleichzeitig auch ein EuroCon sein wird. Den Termin 2. bis 5. Juli 2026 sollte man sich fett im Kalender anstreichen. ■

Erstveröffentlichung einer gekürzten Version dieses Texts ist in *BAWUEMANIA – Zeitschrift für Phantastik* Nummer 15 erschienen.



Der Science-Fiction-Roman *Lord Gamma* von Michael Marrak soll neu erscheinen – als illustrierte Hardcover-Schmuckausgabe mit viel Bonusmaterial.

Die Originalauflage des Romans erblickte das Licht der Welt im Jahr 2000 im Berliner Shayol-Verlag und konnte 2001 sowohl den Gewinn des Kurd Laßwitz Preises als auch den des Deutschen Phantastik Preises für sich verbuchen. Nachdem er seit gut 20 Jahren nur noch antiquarisch erhältlich war und in dieser Zeit Kultstatus erlangte, wollen wir ihn zum 25-jährigen Jubiläum neu auflegen – als schön gestaltete Hardcover-Schmuckausgabe mit Signaturseite und Lesebändchen.

Michael Marrak hat *Lord Gamma* dafür stilistisch komplett überarbeitet und zudem zehn Illustrationen zur Geschichte angefertigt.

Das Vorwort stammt von Markus Tillmann, seines Zeichens Literaturwissenschaftler an der Ruhr-Universität Bochum. Er führte mit dem Autor auch ein exklusives Interview zum Roman.

Die Jubiläumsausgabe enthält überdies zwei Nachwörter des Bestsellerautors Andreas Eschbach: Seine im Jahr 2000 erschienene Nachbetrachtung des Romans sowie ein 2025 verfasstes Additiv zu selbiger.

Michael Marrak selbst steuert einen Werkstattbericht zur Entstehung des Romans bei, angereichert mit bisher unveröffentlichten Skizzen und Originalnotizen zur Romanwelt.

Den Abschluss bildet Michael Marraks 1999 erschienene Erzählung *Wiedergänger*, welche dereinst als Ideen- und Plotvorlage für *Lord Gamma* gedient hatte.

Das atmosphärische Umlaufcover der Jubiläumsausgabe sowie das Motiv der Signaturseite stammen vom Aachener Illustrator Alexander Preuss.

Sollte all dies nun euer Interesse geweckt haben, dann besucht und abonniert die Funding-Projektseite zum Buch unter der URL:

www.startnext.com/lord-gamma

So bleibt ihr über die Fundingbelohnungen informiert, verpasst keine neuen Blog- und Pinwandbeiträge und werdet benachrichtigt, sobald die Finanzierungsphase am 7. Dezember 2025 startet. **Wir können das Projekt nur mit eurer Hilfe verwirklichen!**

Unseren Verlag sowie weitere Bücher von Michael Marrak findet ihr unter www.memoranda.eu

Konbericht vom WetzKon III

(4.7. bis 6.7.2025)

Wurde die Cola veredelt oder der Whisky verhunzt?

von Kurt Zelt

Der (oder die?) SFCD-Con (oder eher Kon?) fand 2025 in Wetzlar statt, in den Räumen der Phantastischen Bibliothek (Bild 1). Der WetzKon (Eigenschreibweise mit K) war damit das dritte Treffen dieser Art in Wetzlar. Ob sich das erste Treffen in den 50ern mit C oder K geschrieben hat, wurde diskutiert, nachdem es hierzu verschiedene Erinnerungen gab. Sehr wahrscheinlich mit C, wie die ältesten verfügbaren Berichte darüber belegen. Ab Nummer zwei mit K – vor allem aus einem einleuchtenden Grund: Die Veranstalterin legt die Eigenschreibweise fest.

Vor dem Kon steht natürlich die Anfahrt. Entgegen der Gewohnheit eines früheren Con-Berichterstatters wollte ich jetzt eigentlich nicht von Staus oder einer nicht schmackhaften Wurst an einer Autobahnraststätte berichten. Dass es aber auf der Autobahn A45 eine Vollsperrung wegen brennender Heuballen auf einem Sattelschlepper gab, ist durchaus erwähnenswert und hat zumindest manche der Kon-Teilnehmer auf Ausweichstrecken gezwungen. Für mich bedeutete das leider, dass ich die Eröffnung knapp verpasst habe. Und überhaupt kann ich nur subjektiv und nur über die Programmpunkte berichten, die ich selbst mitverfolgt habe.

Maraverse

Tommy und Sophia Krappweis (Bild 2) haben am Freitag über die Entstehung eines fiktionalen Universums berichtet. Angefangen hatte das Ganze damit, dass er vom Schneider-Verlag den Auftrag zu einem Kinderbuch bekam, woraus dann »Der kleine große Paul« wurde, der sich für eine Stunde in einen Erwachsenen verwandeln kann. Tommys Bedingung war, auch einen All-Ager schreiben zu dürfen, der dann in einem neuen Imprint des Verlages herauskommen und prominent platziert werden sollte.

Als »Mara und der Feuerbringer« fertig war, ist aus dem Imprint leider nichts



Bild 1: Die phantastische Bibliothek in Wetzlar

geworden, das Buch wurde direkt von Schneider herausgegeben, jedoch nicht wie geplant promotet. Um sein Buch dennoch voranzubringen, hat Tommy kostenlose Lesungen angeboten, was vor allem an Schulen funktioniert, die sowieso fast nie ein Budget für Lesungen haben. Diese Lesereisen führten ihn in abenteuerliche Locations und auch in fragwürdige Hotels. Als Nebeneffekt hat er in dieser Zeit seine jetzige Frau kennengelernt. Von »Mara und der Feuerbringer« sind drei Bücher erschienen. Für die Bände 4 bis 6 gibt es be-

reits ein Konzept und die ersten drei Kapitel sind auch schon fertig. Die Verfilmung des ersten Bandes hatte im Kino nicht den erwünschten Erfolg, konnte aber durchaus ihre Fans finden.

Da sich die Mara-Bände als sehr recherchéintensiv herausstellten, wollte Tommy anschließend etwas schreiben, bei dem er nicht auf so viele historische Fakten und Sagen Rücksicht nehmen musste. Professor Simek, den er für seine Geschichte zu Rate gezogen hatte, hatte derart viele Passagen moniert, dass Tommy das Mara-



Bild 2: Kaffeeklatsch mit Tommy und Sophia Krappweis

Buch gefühlt ein zweites Mal schreiben musste. Daher ersann er eine Geschichte eines vierzehnjährigen Jungen namens Tom, der eine Geisterbahn erbt. Allerdings mit echten Geistern und Monstern und allen Problemen, die sich daraus ergeben.

Damit war die Ghostsitter-Reihe geboren, die zunächst in Buchform startete. Dies ist einem großen Internetbuchhändler nicht entgangen, und so kam von Amazon Music die Anfrage, ob er daraus ein Hörspiel produzieren wolle. Tommy war zuerst wenig begeistert, da er von der »Mara«-Verfilmung her schlechte Erfahrungen hatte: Zu knappes Budget, zu viel reingeredet ... Er forderte, dass es nur zu seinen eigenen Bedingungen in Frage käme. Er produziert selbst, sucht selbst die Sprecher aus und liefert ein fertiges Stück ab, an dem niemand hinterher etwas verändern darf. Zu seiner Überraschung kam die Zusage.

Die Hörspielreihe von »Ghostsitter« läuft seitdem mit gutem Erfolg, konnte Preise gewinnen und erfreut sich großer Beliebtheit. Sogar ein Spin-Off mit dem Anwalt Rufus T. Feuerflieg kam dazu. Auch andere davon unabhängige Hörspiele werden in Tommys Produktionsfirma bumm film produziert.

Und was ist nun das »Maraverse«? Das fing mit einem kleinen Cross-Over an, dass eine Figur in Ghostsitter einen Vorfahren aus der Mara-Geschichte hat. Oder dass sich eine Sprecherin als Großnichte von Max Kruse herausstellte und Tommy eine Figur aus »Urmel aus dem Eis« für ein Cross-Over gewinnen konnte. Dies wurde munter fortgesetzt mit vielen weiteren Figuren, die in dieses entstandene Maraverse hinein verflochten wurden und den Hörern viel Spaß bereiteten. Sophia als Tommys Lektorin musste allerdings zugeben, inzwischen den Überblick verloren zu haben, welche Figuren alle nun wie genau zusammengehören. Vielleicht haben da die Fans mehr Durchblick?

Tasch

Als fester Programmpunkt ging es am Freitagabend mit allen Kon-Teilnehmern ins Tasch am nahegelegenen und fußläufig erreichbaren Kornmarkt. Dort waren komplett alle Tische im Außenbereich für uns reserviert. Schon mehrfach von SFCD-

Mitgliedern erfolgreich getestet, war dies das ideale Lokal, um sich mit Burgern und anderen Speisen zu stärken. Einige Spätanreisende kamen sogar direkt ins Tasch, ohne vorher einen Programmpunkt des Kons besucht zu haben. Der SFCD-Vorstand war letztlich vollständig vertreten.

Samstag

Das empfohlene Hotel für die Kon-Teilnehmer war der Wetzlarer Hof, für den man lediglich einen Straßenblock umrunden musste. Im Frühstücksraum hatte die Kon-Organisatorin BiFi einen Bereich exklusiv reserviert, damit kein SF-Fan gezwungen war, bei normalen Gästen (aka Muggels) zu sitzen. Theoretisch hätte man aus dem Frühstücksraum auf die Phantastische Bibliothek blicken können, wenn da nicht noch ein anderes Gebäude den Blick verstellte hätte. Nach dem Frühstück pilgerten die Fans wieder zur phantastischen Bibliothek.

85 Jahre Captain Future

Am Samstagmorgen besuchte ich den Vortrag zur Geschichte eines rothaarigen Helden, den die meisten wohl in Form einer Zeichentrickfigur kennen, der zu einer coolen Synthie-Musik durchs All braust. Tatsächlich begann Captain Future als Pulp-Roman, der ersten in 1939, die meisten in der Zeit von 1940 bis 1942, aus der Feder Hamiltons. Die Reihe war relativ erfolgreich, und so erschienen in Deutschland in den 1960ern auch Übersetzungen, z.B. bei Utopia.

1977 erwähnte George Lucas in einem Interview, dass er unter anderem Captain Future als Informationsquelle genutzt hat. Dadurch wurde Toei darauf aufmerksam und sicherte sich die Rechte. Mit der später gegründeten Produktionsfirma entstand dann die Zeichentrickumsetzung, die viele von uns kennen.

Interessant ist, wie sich die Bildsprache im Laufe der Zeit entwickelt hat. In den 1940ern sahen Raumschiffe wie Raketen aus, wie man beispielsweise in »Flash Gordon« sieht. In den 1950ern stellte man sich eher Untertassen vor, wie in »Der Tag, als die Erde stillstand«. In den 1960ern kam »Star Trek«, und die Untertasse mit zigarrenförmigen Anhängseln bestimmte das Bild. Im Film »2001; Odyssee im Weltraum«

sah man ein sehr langgestrecktes Raumschiff mit einem sterilen Plastiklook. Mit der Mondlandung kam die Realität auf den Bildschirm und eine Mondstation hätte viele Röhren gehabt. Bei »Captain Future« findet man dann viele dieser Elemente wieder: Vorne eine Kugel, dann eine langgestreckte Konstruktion wie in 2001, jedoch mit Gondeln wie in Star Trek und so weiter.

Toei nimmt »Captain Future« sehr ernst und hält sich ziemlich gut an die Vorgaben, lässt sich aber auch von anderen Franchises inspirieren. So sind durchaus Elemente aus »Star Wars« zu finden, ein schwebendes Gesicht wie in »Zardoz«, Affenmenschen wie in »Planet der Affen« und einiges mehr. Es wurde ebenfalls stark auf Details geachtet, etwa dass alle Bestandteile der Uniformen und Gerätschaften eine plausible Funktion haben.

In Deutschland wurde »Captain Future« für das Kinderprogramm eingekauft, war aber eigentlich für Jugendliche entwickelt. Dies erforderte eine sehr starke Nachbearbeitung, bei der die erforderliche Sorgfalt nicht immer gegeben war. Da es zudem nicht ausreichend Sendeplätze gab (40 von 52 die man gebraucht hätte) fiel auch ein Viertel des Inhaltes weg. Schade drum, dass dann die spätere Handlung auf etwas referenziert, das zuvor herausgeschnitten worden war.

Im Vortrag erfuhren wir, dass es von 1997 bis 2005 in manchen Kinos Captain Future Filmnächte gab und 2003 eine DVD-Box mit leider grenzwertiger Qualität und den gekürzten Folgen herausgebracht wurde. 2016 erschien eine japanische Fassung, die vollständig und mit guter Bildqualität war, allerdings natürlich auf japanisch. In Romanform gibt es Neuübersetzungen aus dem Golkonda-Verlag, jedoch fehlten viele Bände, weil die Rechte nicht vorlagen. Auch Hörspielumsetzungen schafften es nie zur Vollständigkeit, und inzwischen sind die damaligen Sprecher nicht mehr greifbar. Es gab auch Reboot-Folgen, die jedoch in einem veränderten Universum spielten.

Bemerkenswert ist, dass es 2018 ein Assistenzroboter namens CIMON auf die ISS schaffte, eine Referenz auf das fliegende Gehirn Simon in der Serie. 2024 gab es ein Manga im Toei-Stil, jedoch in einem verän-

dernten Universum. Arne Sitzius (www.futurermania.de) schloss seinen Vortrag damit, dass Captain Future ein tolles Universum sei, das noch viel Potential habe und es natürlich wünschenswert wäre, wenn es vollständige Übersetzungen gäbe.

Bibliotheksführung

Am ersten Samstag des Monats wird in der Phantastischen Bibliothek traditionell eine Führung angeboten (Bild 3). Wer diese noch nicht mitgemacht hat oder vielleicht noch nie in dieser Bibliothek war, sollte sich das unbedingt auf seine Bucket List setzen, denn diese liebevoll eingerichtete Bibliothek für die phantastische Literatur ist auf jeden Fall einen Besuch wert, und mit der Führung sieht man auch Bereiche, die nicht dauerhaft öffentlich zugänglich sind. Und man erfährt auch einiges.

Die Leiden des jungen Werther von Goethe, 1774 erschienen, wird der Phantastik zugeordnet. Die Selbsttötung Werthers basiert auf dem Selbstmord eines Bekannten Goethes, der in Wetzlar stattfand (am entsprechenden Haus in der Altstadt befindet sich eine Gedenktafel). Da Fans begannen, sich wie Werther zu kleiden, kann man aus heutiger Sicht sagen, dass dies das erste Cosplay-Event auf deutschem Boden war. Im Jahr 1956 fand der erste Con auf deutschem Boden statt. Somit hat die Stadt Wetzlar eine phantastische Vorgeschichte.

Das führte dazu, dass Wetzlar schon längere Zeit für Treffen von Autoren und Verlagen ausgewählt wurde, und gerne hatte man ein Exemplar seines neuesten Buches dabei. Dadurch sammelten sich erste Werke an. Diese bildeten anfangs nur eine Abteilung in der Stadtbücherei. Die Sammlung wuchs aber immer weiter und belegte dann bereits zwei Räume in einem anderen Gebäude. Neu hinzugekommene Werke landeten zunächst auf einem Dachboden, bis es Bedenken wegen der Statik gab. Eine Lösung musste her, und so wurde mit der Sammlung ein eigenes Gebäude bezogen. Dieses ist inzwischen abgerissen worden, nachdem die Sammlung im heutigen Gebäude gelandet ist. Einer Sage nach ist das alte Gebäude gar nicht abgerissen worden, sondern versteckt sich lediglich im Harry-Potter-Stil immer noch in der Altstadt.



Bild 3: Beim Rundgang durch die Bibliothek

Phantastik, das wird auf der Führung erklärt, sind nicht nur die Bücher, sondern vor allem die Menschen, die sich treffen, Phantastik schreiben und sich über Phantastik austauschen. Und so endete die Führung auch in einem Lagerraum mit Fanzines verschiedenster Art aus verschiedenen Zeiten. Zu meiner Überraschung waren dort auch Pseudomagazine zu finden. Was genau diese sind, wissen wirklich nur Eingeweihte, denn diese Hefte sind ein Phänomen, das man nicht so einfach beschreiben kann.

70 Jahre SFCD

Die Gründung des Science-Fiction-Club Deutschlands liegt inzwischen tatsächlich schon 70 Jahre zurück (Bild 4). Während der Club-Historiker viele interessante Fakten aus der Vereinsgeschichte in interessanten Artikeln zusammenträgt, war dies hier ein Anlass, alte Fotos von frühen Cons und anderen Treffen zu zeigen. Da viele der damals Anwesenden inzwischen nicht mehr am Leben sind, war nicht immer klar, wer auf den Fotos überhaupt zu sehen ist. Klar: Die bekannteren Gesichter wie Walter



Bild 4: BiFis Vortrag »70 Jahre SFCD« mit Fotos aus den frühen Jahren



Bild 5: Karlheinz Steinmüller über Science-Fiction in Ost und West

Ernsting und Forrest J. Ackerman erkennt man, doch sind auf den Gruppenfotos viele damalige Fans zu sehen, die man heute nicht mehr zuordnen kann. Ideal wäre es, sich anzugewöhnen, bei den Fotos dazu zu schreiben, wer darauf zu sehen ist, auch wenn das aktuell klar und eindeutig ist; in 50 Jahren weiß das niemand mehr.

BiFi stellte fest, dass sie in den 1980ern oft die einzige Frau auf SF-Cons war. Auf den Fotos aus den 1950ern und 1960ern sind jedoch oft genug mehrere Frauen zu sehen. Weibliche SF-Fans gab es also anscheinend schon immer. Nur, was genau sie damals gemacht hatten, blieb ungewiss. So blieb lediglich festzustellen: »Was auf der Con passiert, bleibt auf der Con« (sic!). Und: Von den Besuchern der frühen Cons lebt inzwischen niemand mehr. Niemand, den man fragen könnte. Dadurch sind bereits viele Geschichten verloren gegangen.

Science-Fiction in Ost und West

Karlheinz Steinmüller (Bild 5) gab einen sehr interessanten Abriss, wie sich die Vorstellung der Zukunft im Laufe der Zeit veränderte und warf einen besonderen Fokus darauf, wie sich das im geteilten Deutschland entwickelte.

In den 1920ern war ein Astro-Futurismus zu betrachten; den Begriff »Science-Fiction« gab es da noch nicht. Etwas konkreter war es in den 1950ern. Raketenflugzeuge als Jahrmarktattraktionen waren aktuell und mit der Jahreszahl 2000 verband man sehr futuristische Visionen.

Bis zum Mauerbau waren die Zukunftsvorstellungen der beiden deutschen Staa-

ten eher gleich, danach war es eher ein Wettstreit, welches Deutschland in Zukunft stärker wäre. Die Vision des Sieges des Kommunismus war noch sehr stark. Zu den Zukunftsvisionen gehörten etwa Autos mit Atomantrieb und vor allem Roboter.

1974 hat Adolf Sckler diverse Autoren befragt, welche alten Autoren sie kannten bzw. wer sie beeinflusst hatte. Häufig wurde Hans Dominik genannt, der eher der Kaiserzeit zuzuordnen war. Die progressive SF aus der Weimarer Zeit wurde kaum genannt. Auch in der Nazi-Zeit gab es keine wesentlichen Beiträge zur SF; das galt damals als zu amerikanisch. Paul Alfred Müller fiel in diese Zeit und war Anhänger der Hohlwelttheorie. Erwähnenswert war noch Kurt Herwarth Ball, der damals Parteimitglied war und bei Bücherverbrennungen dabei war. Er hatte völkische Romane geschrieben. In der DDR war er dann umgeschwenkt und hat dort mit ideologischen Romanen Karriere gemacht.

Richard Groß war in der DDR als Autor aktiv, war selbst zwar IM, hatte aber Beispitzelung kritisiert. Der Literaturentwicklungsprozess im Sozialismus wurde als Prozess kollektiver Anstrengung verstanden. Damit war jedes Buch selbst ein Abenteuer, weil viele Beteiligte viel reingeredet hatten. Ostautoren hatten immer versucht, an West-SF zu kommen, obwohl das riskant war (mindestens zwei Verhaftungen deswegen sind bekannt), gleichzeitig hatten Westautoren durchaus die Ost-Werke wahrgenommen.

In der DDR-SF sind bestimmte Themen weniger vorgekommen. Etwa Weltuntergänge, ESP-Fähigkeiten, UFOs und kleine grüne Männchen. In beiden deutschen Staaten wurde die Atomkriegsgefahr thematisiert. Der Ostfilm »Der schweigende Stern« wurde gefeiert und konnte mit damaligen Hollywoodproduktionen durchaus mithalten.

Roboter unterschieden sich in Ost und West: Im Westen waren Roboter auch mal die Gefahrenquelle, im Osten eher die Gehilfen, die sich nie gegen Menschen richteten und eher etwas dumm waren.

Im Westen gab es eine Phase der Leihbüchereien, die es im Osten nicht gab. Auch waren reine SF-Magazine unbekannt. Es gab weiterhin nur wenige kurzlebige Fan-

zines, bzw. Fanzines, die nie erscheinen durften.

Nach Sputnik kamen Weltraum-Comics in Mode, in Ost und West. Im Westen kam der Einfluss klar aus den USA oder auch z.B. aus Frankreich. Im Osten gab es ab den 1960ern sowjetische Einflüsse. Während im Westen auch viel direkt auf Englisch gelesen wurde, waren es im Osten zählbar Wenige, die auf Russisch gelesen haben.

Als im Westen Perry Rhodan aufkam, hatte der Osten nichts Vergleichbares entgegenzusetzen. Die DDR-Autoren waren nicht »reihenfähig«.

Wer über die Geschichte der SF mehr erfahren möchte, findet die besten Übersichten bei Hans Frey, der damit leider nur bis 1968 gekommen ist. Wer könnte dies fortsetzen?

Als Fazit bezeichnete Karl-Heinz die DDR-SF als gepflegten Mischwald, wohingegen die West-SF wie ein dampfender Dschungel sei.

Kaffeeklatsch mit Tommy Krappweis

In lockerer Runde erzählten – man könnte es auch labern nennen – Tommy und seine Frau Sophia Krappweis. Entsprechend haben die beiden einen Laber-Podcast mit dem Titel »Ja, Schatz!«, in dem munter aus dem Nähkästchen geplaudert wird.

So erfuhren wir, dass es tatsächlich einen Pakt zwischen Hugo Egon Balder, Wigald Boning und Tommy Krappweis gibt, immer ungesehen »Ja!« zu sagen, wenn einer von ihnen ein Projekt hat. Als Tommy für das Hörspiel Ghostsitter einen Sprecher für den verschrobene Anwalt Feuerflieg brauchte, rief er bei Wigald an, der ohne zu zögern zusagte. Andererseits war Tommy dagegen froh, von Wigald bei ein paar besonders schrägen Fernsehformaten nicht gefragt worden zu sein.

Mit »bumm film« besitzt Tommy eine eigene Produktionsfirma mit 16 Angestellten. Neben ein paar Fernsehformaten werden hier auch die Hörspiele produziert. Tommy räumte ein, dass seine Priorität sei, seinen Laden als »arschlochfreie Zone« zu führen. Er nimmt deshalb keine Aufträge an, die ihm zuwider sind, selbst wenn diese finanziell lukrativ wären. Beispielsweise hat er eine klare Positionierung gegen Rechts.

Lesungen im Märchenzimmer

Besonders schön für Lesungen eignet sich das Märchenzimmer im zweiten Untergeschoss, das durch die Hanglage des Grundstücks im hinteren Bereich schon wieder ebenerdig ist. Dort hörte ich, wie Jacqueline Montemurri (Bild 6) über die Samen und Rentiere liest und über Nanobots, die in »Skábma« Menschen steuern und damit ein Verbrechensszenario verursachen.

Theresa Hannig (Bild 7) schreibt in der taz eine Kolumne, die SF-artig und positiv ist. Für eine Autorin, die für gewöhnlich 300-Seiten-Romane schreibt, ist es durchaus eine Herausforderung, sich auf maximal 3200 Zeichen zu begrenzen. Ihre Idee dabei war, Unterstützung durch einen Zeitreisenden aus der Zukunft zu haben. Felix aus dem Jahr 2125 verrät ihr, wie viele der heutigen Probleme in der Zukunft längst gelöst sind.

In einer Kolumne wurde von professionellen Urlaubsverderbern berichtet, die gezielt eingesetzt werden, um überlaufene Urlaubsgebiete weniger attraktiv zu machen. Da wird laut genörgelt, Liegen belegt, Fehlverhalten am Buffet an den Tag gelegt und vieles mehr. Eine durchaus demokratische Idee, die aber aus heutiger Sicht noch unvorstellbar erscheint.

Eine weitere Kolumne berichtete vom »Reichsreich«. Also einem Land, wo man alle AfD-Wähler angesiedelt und sich selbst überlassen haben würde. Inklusive

des Scheiterns und dem überraschenden Ende, dass dieses Land zum Naturschutzgebiet geworden sein wird. Das war logisch aufgebaut und klang danach, dass man das mal ausprobieren sollte.

Preisverleihung DSFP 2024 für Texte aus 2023

Wenn SF-Fans mit Anzug und Krawatte auftauchen, dann kann das nur heißen, dass die Verleihung des Deutschen Science-Fiction-Preises ansteht. Anders als in den 1950ern, als Anzüge und Krawatten auf SF-Cons noch durchaus Standard waren, wie alte Fotos regelmäßig belegen.

Das mit der Jahreszahl sieht wie ein Tippfehler aus, schließlich haben wir schon 2025, doch das ist richtig. Da das DSFP-Preiskomitee einen organisatorischen Neustart hingelegt hatte und damit einiges an Zeit verloren gegangen war, erfolgte die Preisverleihung, die eigentlich in 2024 fällig gewesen wäre jetzt erst. Berücksichtigt wurden dabei Werke aus dem Jahr 2023.

Ganze 140 Romane wollten gelesen und bewertet werden. So viel zu lesen ist ein hoher Aufwand, weswegen das Preiskomitee ständig auf der Suche nach neuen Mitgliedern ist, die bereit sind, die vielen erschienenen Bücher zu lesen und zu bewerten.

Zur besten Kurzgeschichte in 2023 wurde »Nicht von dieser Welt« von Aiki Mira

gekürt, erschienen in Nova 32 bei p.machinery. Aiki war anwesend und nahm den Preis freudestrahlend entgegen.

Bei den Romanen gab es die Besonderheit, dass es zwei punktgleiche erste Plätze gab: »Niemandes Schlaf« von Sven Haupt und »Das Stoffuniversum« von Ralph Alexander Neumüller. Durch Eintreiben weiterer Spenden konnte das Preiskomitee erreichen, dass alle drei Preisträger das volle Preisgeld in Höhe von 1000 € erhalten konnten. Dies ist nicht selbstverständlich, und daher wurde allen Spendern ausdrücklich gedankt.

Auf dem Kon wurden die Nominierungen für den DSFP 2025 für Texte aus 2024 bekanntgegeben. Da bis zum Redaktionsschluss dieser AN die Gewinner bereits feststehen, verweise ich an dieser Stelle auf die DSFP-Homepage. Bei dsfp.de/2025/08/25/dsfp-2025-die-preistraeger/ steht alles. Die Verleihung findet auf dem BuchmesseCon in Dreieich statt.

Buffet mit Häppchen und Sekt

Ja, auch das war ein offizieller Programmpunkt auf dem Kon, und eine Stunde später begann auch schon der nächste Vortrag. Da ein Gruppenfoto aller Anwesenden mit einem Sektglas in der Hand vor dem Gebäude gewünscht war, musste es zügig gehen. Brav in einer Schlange musste sich jeder ein Sektglas abholen und nach draußen gehen, ohne sich von



Bild 6: Lesung von Jacqueline Montemurri



Bild 7: Lesung von Theresa Hannig

den bereits bereitstehenden Häppchen zu bedienen, denn die gab es erst nach dem Foto. Auf dem Balkon, der ansonsten nicht zugänglich ist, stand Jörg, um von dort oben diese ganze Gruppe, die sich mehr oder weniger geordnet auf dem Vorplatz aufstellte, mit der Kamera einzufangen.

Erst danach durfte man erneut eine Schlange bilden, die zu den Häppchen durfte und dann aber durch die nebenanliegende Küche wieder hinaus gelotst wurde, damit die nächsten hungrigen Kon-Teilnehmer nachrücken konnten. Dabei versuchte jeder, im Vorbeigehen mehrere der Häppchen auf seinem Handteller oder einer Serviette aufzustapeln, was mit unterschiedlichem Erfolg gelang. Draußen im Flur oder im Hauptraum verteilte man sich mit seinen Häppchen. Nach dem ersten Durchgang schafften viele einen zweiten Durchgang und dabei gelang es am Ende, die Servierplatten vollständig zu leeren.

New European Science-Fiction

Mit dem Slogan »Make European Science-Fiction Great again!« warben Claudia Rapp und Wolfgang Tress für ihr Projekt, europäische SF voranzubringen und auch nichtenglischsprachige Werke an den Leser zu bringen. Dazu soll die Bereitschaft britischer und amerikanischer Leser geweckt werden, auch Werke aus anderen Ländern zu entdecken und zu lesen.

Neben der Notwendigkeit entsprechen der Verlags- und Autorenkontakte über Sprachgrenzen hinweg müssen auch geeignete Übersetzer gefunden werden. Für Übersetzungen aus dem Englischen gibt es derer genügend, aber bei manchen anderen europäischen Sprachen ist die Auswahl beträchtlich kleiner. KI-Übersetzungen sind qualitativ noch nicht zufriedenstellend und werden nicht ernsthaft in Betracht gezogen.

Oftmals sind in den Ländern Fördermittel vorhanden und abrufbar. Dazu muss man sich informieren und entsprechende Anträge stellen.

Zu diesem Projekt gibt es auch eine Website, jedoch versagten hier leider meine Notizen. Ich gehe davon aus, dass es an anderer Stelle weitere Infos geben wird.

Kurd Laßwitz Preis

Auch der KLP gehörte zum Programm dieses Kons, und so trat Udo Klotz nach vorne, dieses Jahr unterstützt von Yvonne Tunat. Auf der Seite www.kurd-lasswitzpreis.de sind alle Gewinner und Nominierten aufgeführt, meine Ausführungen sind nämlich nicht vollständig.

Beim Sonderpreis für langjährige herausragende Leistungen, der an das Team vom Otherland ging, waren zwei Mitglieder des Teams anwesend und freuten sich über diese Anerkennung.

Der Sonderpreis »kritisch, engagiert, intersektional« ging an das Queer*Welten-Magazin, wobei keine der 4 Herausgebenden anwesend sein konnte, weil z.T. auch andere Cons zeitgleich stattfanden. Stattdessen nahm Aiki Mira stellvertretend diesen Preis an.

Bei den Hörspielen gab es keinen Preis. Die Zahl von zu berücksichtigenden Hörspielproduktionen ist rückläufig, genauso die Qualität, und so haben sich leider keine Werke gegen die Option »kein Preis« durchsetzen können.

Der Preis für die beste Grafik ging an Dirk Berger (phantastisch!94), der aus gesundheitlichen Gründen nicht kommen konnte, aber eine Grußbotschaft übermittelt.

Als bester Sachtext wurde »Das SF Jahr 2024« von Hardy Kettlitz und Melanie Wy-luzki, erschienen bei Hirnkost, gewählt. Da diese SF-Jahrbücher oft vergriffen sind, ist das Abo direkt bei Hirnkost zu empfehlen.

Den Preis für die beste Übersetzung ging an Claudia Rapp. Ja, genau, unsere Claudia hier. Ihre Übersetzung von »Whalefall – Im Wal gefangen« von Daniel Kraus enthält viel Tauchvokabular und Alltagsslang von Fischern und überzeugte dadurch, dass sich das Buch nicht wie eine Übersetzung liest.

Das beste ausländische SF-Werk war »Dex & Helming« von Becky Chambers, die zwar nicht anwesend war, aber eine Video-grußbotschaft geschickt hatte. Christian Endres, der für die Erzählung »Wichtig ist nur, was die Leute glauben«, erschienen in Exodus 48, gewann, hatte eine Grußbotschaft per Audio geschickt.

Als bester deutschsprachiger Roman gewann »Proxi« von Aiki Mira. Aiki stand damit an diesem Tag schon zum dritten Mal vorne, um einen Preis entgegenzunehmen und freute sich natürlich, dass der Roman so gut ankam.

Auf der Homepage des KLP kann man alle Gewinner und Nominierten der letzten 45 Jahre nachlesen. Die Homepage kommt deswegen auf über 700 Seiten und eignet sich zum Nachforschen und Recherchieren. Es wird hoher Wert auf Transparenz gelegt.

Pub-Quiz

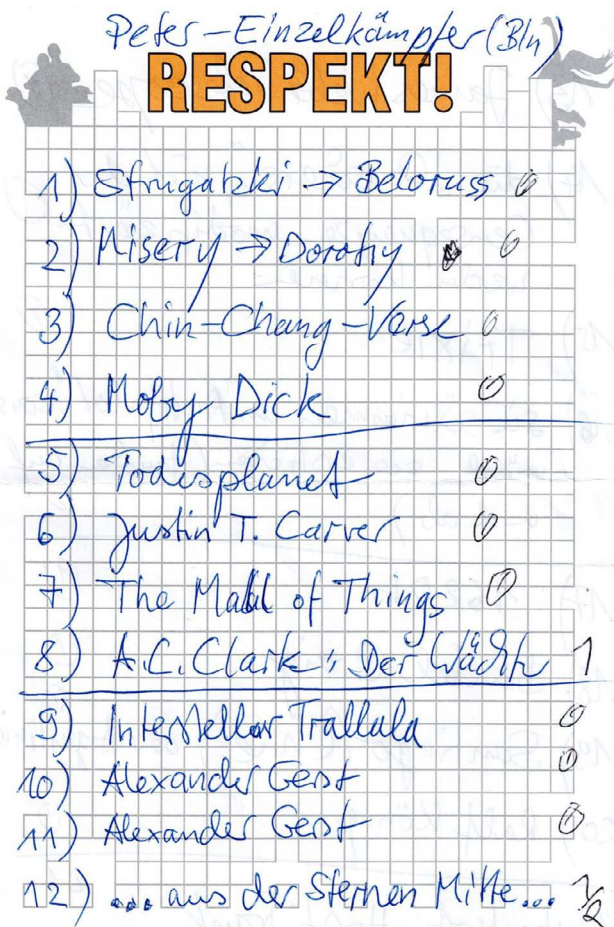
Trotz fortgeschrittener Uhrzeit habe ich mich dazu breitschlagen lassen, am Pub-Quiz teilzunehmen, das Claudia Rapp vorbereitet hatte. Mehrere Teams traten gegeneinander an und Claudia stellte die Fragen ...

Nach einem Gefühl völligen Versagens, schließlich wussten wir die Hälfte nicht, belegten wir immerhin einen mittleren Platz. Die ausgesuchten Fragen waren reichlich ambitioniert, sodass niemand wirklich alles wissen konnte. Die Auswertung erfolgte, indem jedes Team seinen Zettel im Uhrzeigersinn dem nächsten Team gab, die nach Bekanntgabe der Antworten diskutierten, was man als richtig anerkennen konnte (Bild 8).

Single Malt mit Cola

Der Kon-Samstag war ein langer Tag. Zum Ausklang versammelten sich die verbliebenen Anwesenden an der Empfangstheke, wo plötzlich zwei Flaschen Single Malt Whisky standen. Thomas Recktenwald hatte einen walisischen Whisky mitgebracht und von Ralph Seibel stammte eine andere Flasche, deren Namen und Herkunft ich mir allerdings nicht gemerkt hatte. Jedenfalls auch ein guter Single Malt. Das Angebot, ein Gläschen mitzutrinken, konnte ich nicht ausschlagen. Nach vorherrschender Meinung trinkt man einen zwölf Jahre alten Single Malt pur.

Nicht alle waren derselben Meinung. Bei zwei Teilnehmerinnen, die ich hier nicht namentlich nennen möchte, landete der edle Whisky in der Cola. Dies wurde von versierten Whiskykennern sehr missbilligend zur Kenntnis genommen. Ich fragte



- 13) James Webb Telescope (1)
 14) die "Gensequenz", mit der Gensequenzen modifiziert werden können (1)
 15) Trixie (0)
 16) sie schwimmen im "Autopilot", sonst würde sie erstickt (tauchen auf und ab) (0)
 17) 1620h (1)
 18) Daniel Craig (1)
 19) Santiago (Chile) oder Argentinien (0)
 20) Ralf König (0)
 Zusatzauftrag: Horst Frank 4 1/2

Bild 8: Der PubQuiz-Bogen des kleinsten teilnehmenden Teams aus Berlin

mich dabei, ob hier nun die Cola veredelt oder der Whisky verhunzt worden ist.

Nach kurzer Zeit kam Thomas mit einer weiteren Whisky-Flasche, als die ersten zwei Flaschen leer waren. Auch hier half ich gerne mit und kann bestätigen, dass Thomas eine sehr gute Auswahl getroffen hatte. Als auch diese Flasche zur Neige gegangen war, hatte ich mich zurückgezogen. Am nächsten Tag erfuhr ich, dass noch so ziemlich alles, was an Alkoholischem aufgetrieben werden konnte, verbraucht und um zwei Uhr nachts die letzten Teilnehmer hinauskomplimentiert worden waren. Nun, auch das ist SF-Con ...

Asimovs Kellerbar am Sonntagmorgen

Anders, als man beim Titel »Asimovs Kellerbar« vermuten könnte, war dieser Programmpunkt nicht der letzte am Abend, sondern der erste am Sonntagmorgen. Klaus Marion trug Fansatire vor und hatte

dafür seinen Programmpunkt als Deko eine Schreibmaschine, Bierkrüge, Flaschen, Bücher und weitere Utensilien aufgebaut.

Klaus las einen witzigen Text über einen Satiriker, der kurz vor Abgabeschluss der AN kein Thema fand, über das er herziehen könnte, das noch nicht dran gewesen war. In einem weiteren Text ging es um übertrieben scharf gewürzte Drinks, und dass keiner der Teilnehmer zugeben wollte, dass diese viel zu scharf waren.

Besonders passend gab es einen Text über eine Mitgliederversammlung, die mit Satzungsänderungsanträgen mit episch langen Begründungen (natürlich mit KI aufgebläht) torpediert wurde. Bei Diskussionen wurden Argumente bis zum letzten Moment zurückgehalten, andere Argumente über Bande gespielt, um den Diskurs im eigenen Sinne zu manipulieren. Zum Glück lief die anschließende Mitgliederversammlung nicht so.

Und dann die Mitgliederversammlung

Es wird ein offizielles Protokoll geben, deswegen greife ich nur bestimmte Punkte heraus.

Da die Diskussion über eine hybride Mitgliederversammlung angestoßen war, hatte sich Ralf Boldt informiert, wie man es eigentlich organisieren müsste, damit diese rechtssicher stattfinden könnte. Sowohl Anwesende als auch online Teilnehmende müssen sich gegenseitig wahrnehmen können und jede Stimme und jede Wortmeldung muss gleichermaßen berücksichtigt werden, egal, welcher Teilnehmer wo sitzt. Mit einer einfachen Webcam kommt man da nicht weit. Ralf baut dazu nach und nach ein Schaubild auf, anhand dem klar wird, dass das Thema gar nicht so trivial ist, wie mancher vielleicht erwartete. Bildschirme, Kameras, Mikrofone, Lautsprecher und vor allem eine stabile Internetverbindung sind von



Nöten. Dies alles zu bedienen kann vom Vorstand nicht geleistet werden, weil dieser selbst am Tisch sitzt und Rede und Antwort stehen muss. Man braucht also ein Technikteam, wahrscheinlich sogar externe Kräfte, die bezahlt werden müssen. Natürlich mit Vorbereitungen und einem Testlauf vorher, damit alles funktioniert. Ganz klar wäre eine hybride Veranstaltung wünschenswert, darin sind sich alle einig, jedoch müsste man korrekterweise einen Aufwand betreiben, der für einen Verein unserer Größe kaum darstellbar sein dürfte. Mit professioneller Unterstützung schätzt Ralf die Kosten auf etwa 5000 € pro MV, und selbstverständlich können SFCD-Cons nur noch an Orten stattfinden, wo diese ganze Technik möglich und eine schnelle Internetverbindung vorhanden ist. Dazu müssten die Mitgliedsbeiträge kräftig erhöht werden, um diese Kosten aufzufangen. Mal sehen, wie die Diskussion weitergeht.

Jörg hält eine flammende Rede für die phantastische Bibliothek und die Möglichkeit, auch hier mit einer Mitgliedschaft zu unterstützen.

Claudia erinnert daran, dass die Membership für die Metropolcon 2026 in Berlin ab 1.10. teurer wird. Dies begründet sich vor allem darin, dass die Location Vorkasse erwartet und das Geld entsprechend früh benötigt wird. Auch andere Kostenblöcke erfordern eine Vorleistung.

Der SFCD-Con soll in 2027 der BuchmesseCon in Dreieich sein. Dieser wird hierfür auf drei Tage erweitert, es finden also schon am Freitag Programmpunkte statt,

und die Mitgliederversammlung am Sonntag wird natürlich auch stattfinden können.

Der etwas andere Rundgang

Nachdem der eigentliche Kon damit vorbei war, war noch ein bisschen Rahmenprogramm übrig. Ralph Seibel übernahm die Stadtführung und erzählte uns nicht nur die Geschichte Wetzlars, sondern auch, was diese Stadt mit Phantastik zu tun hat (Bild 9).

So standen wir unter anderem vor dem Haus mit der Gedenktafel (Bild 10), wo ein Bekannter Goethes Selbstmord begangen hatte, was dieser bekanntlich (siehe weiter oben) in den Leiden des jungen Werthers verarbeitet hatte.

Wir kamen an der Stelle vorbei, wo die phantastische Bibliothek ihr Domizil hatte, bevor sie an die heutige Stelle umgezogen war. Das Gebäude steht allerdings nicht mehr. Gerüchten zur Folge könnte es auch sein, dass das alte Gebäude Harry Potter-mäßig verborgen ist und es einen Zauberer braucht, um es sichtbar zu machen ...

Ralph hatte auch das Haus ausfindig gemacht, vor dem 1956 ein Foto mit dem

damaligen SFCD-Vorstand aufgenommen worden ist. Selbstredend haben sich alle heutigen Mitglieder des Vorstandes und des erweiterten Vorstandes, die dabei waren, an derselben Stelle für ein Gruppenfoto aufgestellt. In einigen Jahrzehnten wird man wieder rätseln müssen, wer da eigentlich drauf war.

Ein weiterer Stopp, der vielen Teilnehmern wichtig war, war die Eisdiele im Ort. Selbst der fortgeschrittenste SF-Fan weiß ein leckeres Speiseeis immer zu schätzen.

Natürlich haben wir auch die »normalen« Fakten der Stadtgeschichte erzählt bekommen, dass die Stadt an einem wichtigen Handelsweg lag, das habe ich mir aber alles nicht gemerkt, weil da einfach zu wenige Raumschiffe dabei vorkamen.

Die verbliebenen Anwesenden waren bei einem gemeinsamen Abendessen, aber da war ich schon auf dem Heimweg. Deshalb muss jemand anderes erzählen, wie phantastisch das Essen war.

Ob es mal einen WetzKon IV geben wird, ist nicht klar. Wir werden alle nicht jünger und so eine Organisation ist anstrengend. BiFi hat schon verlautbart, dass sie nur noch kleinere Events organisieren möchte. Vielleicht ergreift jemand Jüngeres den Staffelstab? Ich würde gerne wieder dabei sein. ■



Bild 9: Stadtrundführung mit Ralph Seibel



Bild 10: Gedenktafel am Jerusalemhaus; Vorlage für die Leiden des jungen Werthers

Wenn Nerds eine Reise tun

Der Stuttgart-Darmstädter Stammtisch-X-Over am 1./2. August 2025

von Ivo Schwarz

Die SF-Stammtisch-Szene lebt! Wer hierfür empirische Belege sehen möchte, der findet diese zum Beispiel bei zwei besonders umtriebigen Exemplaren dieser Fandom-Gattung: dem SF-Treff Darmstadt und den Stuttgarter SF-Freunden.

Seien es Lesezirkel mit gemeinsamer Diskussion, Besuche von Autorinnen und Autoren oder einfach nur gemütlicher Austausch mit Gleichgesinnten, sowohl in Online-Discord-Runden als auch bei »Onsite«-Treffen in Gaststätten: SF-Interessierte finden immer ein spannendes Programm.

Und nachdem nun schon mehrfach einige »Darmstädter« bei den Stuttgar-

tern vorbeigeschaut haben, wurde es nun höchste Zeit, dass eine schwäbische Delegation im Rahmen eines Gegenbesuchs ihre Aufwartung bei den Hessen machte.

Da die Darmstädter Umgebung so einiges zu bieten hat, wurde der Stammtisch-Besuch auch gleich zum Wochenend-Ereignis erweitert. Neben dem Besuch im Darmstädter ESA-Satellitenkontrollzentrum (einem Nerd-Pflichtprogramm) und einer Wanderung durch die Groß-Umstädter Weinberge war einer der Höhepunkte sicherlich der Besuch bei der Aktion Bücherrettung des SFCD. Roger Murmann öffnet regelmäßig an den Nachmittagen vor dem Treffen des SF-Treffs Darmstadt seine Türen in Eppertshausen und lädt zum Schmökern in den literarischen Schatzkammern ein. Auf mehreren Etagen finden sich über 10.000 Bücher, die das Herz eines jeden SF-Fans höher schlagen lassen. Eine unbedingte Besuchsempfehlung!

Das eigentliche »Kernprogramm« eines jeden Stammtisches, gemütliches Zusam-

mensitzen und Klönen, wurde selbstredend auch ausgiebig zelebriert: beim (mit 15 Besuchern gar nicht mal so kleinen) Vortreff am Freitag und natürlich beim »offiziellen« Treffen am Tag darauf.

Ein rundum gelungenes Wochenende, ganz herzlichen Dank an die Darmstädter Freunde für die Gastfreundschaft! ■



Malen kann er ja schön, dieser ChatGPT, nur mit dem Schreiben hapert es noch ein bisschen.



Bananenkistenweise Bücherschätze ... bei der SFCD-Bücherrettung,
Foto: Ivo Schwarz



Gar nicht mal so kleines Vortreffen am Freitag, im Bild von links: Patric Schirrmann, BiFi (Birgit Fischer), Ivo Schwarz, Regine Bott

Weitere Informationen

Wer jetzt neugierig geworden ist, der findet hier weitere Informationen. Schaut doch mal bei einem der vielen Termine vorbei:



Termine des SF-Treffs Darmstadt



Termine der SF-Freunde Stuttgart



Informationen zur Bücherrettung



DIE CONVENTION

COSPLAY / RETRO TOYS / TRADING CARDS
GAMING / COMICS / ANIME / KINO

28. DEZEMBER 2025
MANNHEIM
MAIMARKTHALLE

WWW.GEEKWORLD-GERMANY.DE

KINOPOLIS
mehr kino geht nicht

**RHEIN
NECKAR**
ZENTRUM



Gespräch mit dem Schriftsteller Sven Haupt

»Es herrscht nur gegenwärtig eine momentane Verwirrung, weil die Menschen glauben, die Existenz der Smartphones würde alles andere obsolet machen.«

von Volly Tanner

Unsere Science-Fiction ist in den besten Fällen feinste intellektuelle, trotzdem unterhaltsame und philosophisch aufregende Auseinandersetzung mit dem heutigen Zustand. Sven Haupt schlägt hier gern in die Kerbe. Seine Bücher sind erfolgreich, bekommen Preise, und er selbst widerspricht mit all seinem Sein dabei höchst genussvoll den Marktmechanismen des Literaturbetriebs. Beispielsweise macht er sich rar. AN-Autor Volly Tanner durfte eines der sehr seltenen Interviews mit dem großen Schriftsteller führen:

AN: Guten Tag, Sven Haupt. Erst einmal auch an dieser Stelle ganz viele Glückwünsche für den Deutschen Science-Fiction-Preis 2024 in der Kategorie »Bester deutschsprachiger Roman« für Dein »Niemandes Schlaf«. Deine Welt in dem Roman ist nicht allzu weit von uns entfernt: Das Netz ist allgegenwärtig, Schlaf beinahe verschwunden. Ich kenne Urbane, bei denen ist es heute schon so, dass sie vor lauter Aktivität nicht mehr in eine gesunde Ruhe kommen. Das macht ja auch etwas mit uns. Science-Fiction lebt von Ur-Konflikten. Welcher ist der Deine gewesen für »Niemandes Schlaf«?

Sven Haupt: Mich hat die Frage beschäftigt, ob der Transhumanismus in der Lage sein wird, seine Versprechen zu halten. Mein Eindruck ist nämlich, dass sich die Fragen des Menschseins nicht ändern werden, egal wie viel technische Entwicklung man danach wirft.

Ich hatte die gleiche Frage auch schon in »Stille zwischen den Sternen«, doch dort war es eine einsame, hochtechnisierte Frage, ausgestattet mit unendlichen Ressourcen und isoliert von den Zwängen der Gesellschaft.

In »Niemandes Schlaf« sind die Hauptfiguren nicht nur Teil der Gesellschaft, die Gesellschaft definiert und bricht sie auch hart. Ich hatte mich gefragt, wie schwach ich jemanden machen kann, bis ihm nichts anderes bleibt, als ein Held zu werden. Ich wollte inmitten des Irrsinns eine unterschwellige, einfühlsame Geschichte erzählen; mit ganz leisen Tönen beschreiben, wie zwei gebrochene Menschen sich das Menschsein erkämpfen und bewahren, angesichts einer Welt, die zunehmend inhumaner wird.

AN: Es gibt nicht allzu viele Interviews mit Dir in den Weiten des Internets, jedoch ein recht launiges Gespräch auf der Seite der Phantastik-Bestenliste. Hier beleuchtest Du intensiv Deine Interaktion mit Kaffee, erläuterst jedoch auch, warum es von Dir nicht wirklich ernstzunehmende Bilder im Netz gibt, was nicht ganz stimmt, denn die Zeitung »Die Rheinpfalz« hat im September 2021 ein Bild von Dir veröffentlicht, welches jedoch auch von einer AI generiert hätte sein können. Warum machst Du Dich so rar im Netz? Es gibt Autorinnen und Autoren, von denen weiß ich sogar, welchen Kartoffelsalat sie bevorzugen und wie sie zur Deutschen Bahn stehen ...

Sven Haupt: Oh, ich mache mich auch überall sonst rar. Ich hasse es, im Vordergrund oder auf Bühnen zu stehen. Ich lese auch nicht aus meinen Büchern. Ich sage immer: Es ist schon schlimm genug, dass ich das Buch schreiben musste, warum muss ich auch noch daraus lesen?

War das Interview wirklich launig? Das tut mir total leid. Es war definitiv nicht die Schuld des Interviewers, er hat sich alle Mühe gegeben.

Ich taue einfach nicht als Interviewpartner. Fürs Protokoll: Ich plane hier nicht launig zu sein, nur für den Fall, dass es nicht durchkommt. Ich mag einfach nicht als Autor vor meinen Büchern stehen müssen. Mein Hirn hat Schwierigkeiten, das Prinzip zu verarbeiten. Ich bin absolut kein Fan postmodernen Denkens, aber der Tod des Autors ist etwas, dem ich von Herzen zustimme.

Das Schaffen von Kunst ist für mich viel mehr ein Geschenk als etwas, das ich als meinen Verdienst werten kann. Ich bin ja irgendwie dabei, wenn meine Bücher entstehen, und meine Erfahrung ist, dass ich null Idee habe, woher die Charaktere und ihre Geschichten kommen. Ich schreibe, wie Julia Cameron in ihrem Werk »The Artists Way« ihre Morgenseiten erklärt, und ich bin immer wieder maßlos erstaunt über die Dinge, die auf den Seiten landen. Aber es wird noch schlimmer. Oft dauert es zwei Jahre, bis ein Buch erscheint und mir die Leser endlich erklären, worüber ich eigentlich geschrieben habe.

Würde ich also vor meinen Büchern ste-



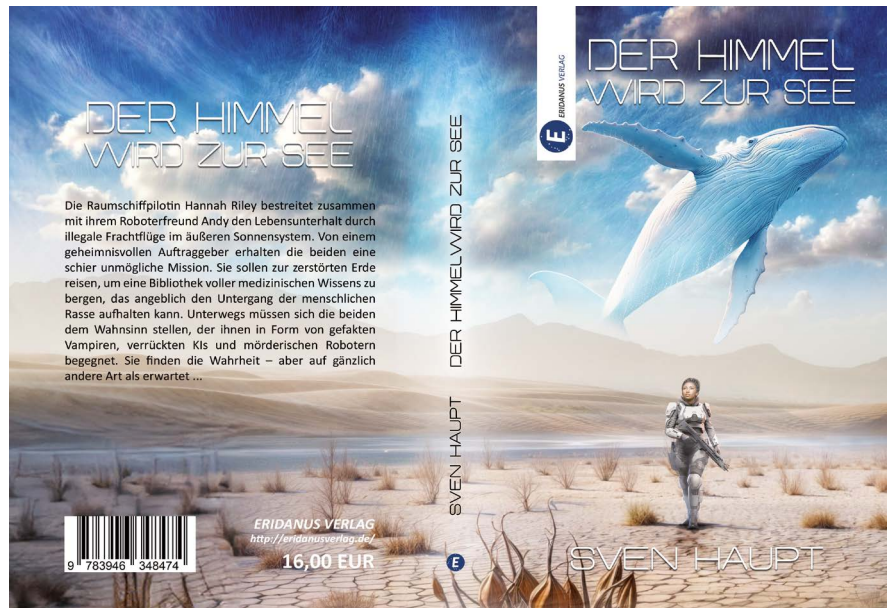
hen, hätte ich den Eindruck, ein Ego-Ding aus etwas zu machen, was nicht wirklich mir gehört. Das Problem ist, dass vollständig verschwinden sich auch nicht als praktikabel erwiesen hat, weil ich dann unnötige Mehrarbeit auf Leute ablade, die mein Bestes wollen, und selbst schon genug zu tun haben, wie zum Beispiel meine wundervolle Verlegerin Jana Hoffhenke von Eridanus. Die Idee ist also, einen Mittelweg zu wählen, wobei ich nicht behaupte, einen besonders guten Job dabei zu machen.

AN: Ich durfte Deine Dissertation »From memory and attention to consciousness: Exploring three major aspects of cognitive brain functioning« lesen. Hier arbeitest Du Dich im Bereich der kognitiven Neurowissenschaften ab und repräsentierst exemplarisch Aspekte des vielfältigen Spektrums an Forschungsgebieten: Gedächtnis, Aufmerksamkeit und Bewusstsein. Gerade das Bewusst-Sein finde ich höchst interessant, spielt es doch auch in Dein literarisches Schaffen hinein. Was ist aber Bewusst-Sein oder Bewusstsein eigentlich?

Sven Haupt: Einer meiner besten Freunde (und auch mein ehemaliger Doktorvater) hat Jahrzehnte als Dozent in der kognitiven Hirnforschung und als Suchender im Buddhismus verbracht, ohne sich der Antwort auch nur zu nähern. Man könnte sich abmühen und definieren, dass es die Gesamtheit des Erlebens von Gedanken, Empfindungen, Emotionen und Wahrnehmungen ist, respektive die Fähigkeit, darüber zu reflektieren ... aber alles, was man erreicht hat, sind Ketten aus schlaun Wörtern und mehr Fragen.

Wir wissen, dass Bewusstsein überaus seltsam ist. Es hat zum Beispiel herzlich wenig mit dem Hirn zu tun, was die Wissenschaftler überrascht hat. Es ist auch eine Instanz, welche unbestreitbar, durch bloße Anwesenheit, die Realität verändern kann. Was den Physikern lange ein wenig unangenehm war, jetzt fasziniert es sie.

In Gesprächen kommen mein Freund und ich immer wieder zu dem Punkt, dass Bewusstsein, da es Materie, wie wir sie verstehen, transzendiert, auch nur dort erfahren



werden kann. In dem Bereich des Lebens, der jenseits des Messbaren liegt und wo Spiritualität und Religionen arbeiten.

Buddhismus und Christentum sind sich zum Beispiel einig, dass der Geist der Materie vorangegangen ist, nicht umgekehrt. Beide halten das Bewusstsein für das mächtigste Werkzeug im Universum und die Materie für einen späten Nachgedanken.

Es wird uns nicht gelingen, Bewusstsein festzunageln, aber wie ein Jäger, der einem scheuen Tier nachstellt, erkennen wir Bewusstsein an seinen Spuren. Wir wissen vielleicht nicht, wo das Tier herkommt, oder wie es aussieht, aber wir können gültige Aussagen über die Art seiner Natur machen.

Für einen Autor, der auch über KIs schreibt, ist das zum Glück sehr einfach. Bewusstsein entsteht für den Leser am stärksten, wenn der Charakter sich tief menschlich verhält, und das ist spannend, denn was ist tiefste Menschlichkeit? Wir erkennen Menschlichkeit in ihrer Fülle immer dann, wenn jemand ein moralisches Grundgerüst definiert, an dem er sein Leben orientiert. Wenn dieses Framework Platz lässt, auf etwas hinzuarbeiten, das höher ist als der Suchende selbst. Wenn die definierte Welt zum Funktionieren Liebe erlaubt und auch fordert, sowie die Bereitschaft zu opfern für einen höheren Wert.

AN: Im dritten Teil Deiner Dissertation geht es auch um das eigenständige Trainieren von Bewusstseinszuständen, beispielsweise durch Meditation. Nun nehmen wir einmal den gemeinen heutigen Menschen in Deutschland, getrieben von Emotionen und einer Überflutung mit irrelevanten Informationen, geschubst von den Blasen um ihn herum und festgehalten von Dogmen und Ängsten. Was denkst Du, braucht es, damit die Menschen sich selbst erkennen und vielleicht gar aus dem Sumpf heraus entwickeln? Die Möglichkeit, sich selbst zu trainieren, ist ja erwiesen ...

Sven Haupt: Ich habe in den letzten Jahren auf die harte Tour gelernt, dass Menschen verblüffend schlecht aufgestellt sind, wenn sie sich selbst erkennen wollen. Das ist absolut keine frische Erkenntnis. Jeder Tiefenpsychologe oder Psychoanalytiker hätte es mir sagen können. Da die weitaus meisten Antriebe und Affekte, die unser Handeln bestimmen, im Unterbewusstsein liegen, bedeutet es für uns, dass jede Suche nach Erkenntnis oder einer Identität einem Tiefseefischen gleichkommt. Was wir aus unserem Innersten nach oben ziehen, kann etwas Schönes sein, die Wahrscheinlichkeit ist jedoch nicht sehr hoch. Es ist viel wahrscheinlicher, dass uns die hübsche Lampe auf der Nase hypnotisiert hat, weil wir es für die

Wahrheit hielten, kurz bevor uns das Ding den Kopf abbeißt. Die Metapher funktioniert verblüffend gut.

Deswegen lehrte der Buddha so vehement, dass jede Form des selbst definierten Ichs ein Irrweg ist, der ins Leiden führt. Aus dem exakt gleichen Grund lehrte Jesus, dass er die Wahrheit ist, und jeder, der ihm folgen will, sich selbst verleugnen muss.

Wir brauchen jedoch andere. Wir sind ein krass-hardcore-extrem soziales Wesen. Schockierend große Mengen an Ressourcen unseres Bewusstseins werden für Interaktionen mit anderen Menschen bereitgestellt. Wir ziehen Bedeutung, Erkenntnis und Wert aus der Gesellschaft anderer, die uns definieren. Das ist das eine Element. Das andere ist, dass wir einen enorm großen spirituellen Raum in uns haben. Dieser Raum wird von uns gefüllt. So oder so. Wir können Buddhismus hineintun, oder Christentum, oder Geld, Macht und Drogen, oder Schoko-Muffins und Animes. Jeder Mensch füllt ihn, ob er will, oder nicht. Es ist ein selbst-füllender Space. Wir scheinen gebaut zu sein, uns auf etwas hin zu orientieren. Wenn wir schlau genug sind, diesen Raum mit etwas zu füllen, das mehr ist als die Summe aller unserer weltlichen Teile, wenn wir uns also ausrichten auf etwas, das höher ist als wir, dann können wir auch einen Erkenntnisprozess in Gang setzen. Wie unter

der Frage nach dem Bewusstsein schon erwähnt: Der Weg wird erfolgreich sein, wenn er Liebe enthält und die Kapazität für Opfer. Deswegen funktionieren ja Liebesgeschichten so gut.

Das ist absolut keine neue Erkenntnis. So arbeiten Religionen seit Jahrtausenden. Es herrscht nur gegenwärtig eine momentane Verwirrung, weil die Menschen glauben, die Existenz der Smartphones würde alles andere obsolet machen. Was uns zu den Versprechungen des Transhumanismus zurückbringt.

AN: Deine offizielle Homepage heißt »Elektrischer Engel«, meine heißt ja eher nach mir. Was hat es denn mit dem elektrischen Engel auf sich?

Sven Haupt: Das ist der Name meines ersten Buches. Der Episodenroman »Der elektrische Engel«. Ich brauchte einen Namen für meinen Blog, und mir fiel absolut nichts anderes ein.

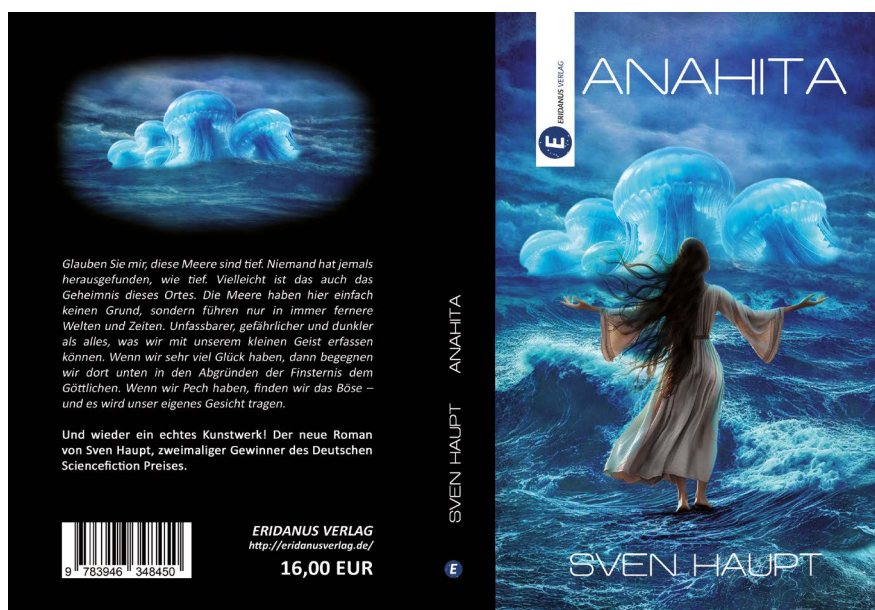
Fun Fact: Protagonistin dieses Buches ist Bettina Calvin. Sie war ursprünglich als Hommage an Isaac Asimovs berühmte Dr. Susan Calvin konzipiert. Ihrem Schaffen habe ich mein erstes Buch gewidmet. Dort wird ihr Leben in Form von fünfzehn Kurzgeschichten erzählt. Die Ereignisse von »Niemandes Schlaf« liegen zeitlich zwischen den Geschichten elf und vierzehn. Nach dem elektrischen Engel wollte ich es

eigentlich dabei belassen und mich anderen Geschichten zuwenden, doch Bettina Calvin hat sich immer wieder in meinen Kopf geschlichen. In der ersten Konzeptversion von »Niemandes Schlaf« war der Protagonist gesund und männlich und der Roman funktionierte überhaupt nicht. Erst als ich Lou gefunden hatte, wurde mir klar, dass ich eine zweite Erzählschiene brauche, auf der ein Gegenentwurf zu ihr agiert. Jemand, der kühl, sachlich und unbedingt rational arbeitet. Jemand, der immer versuchen wird, die Welt mit Fakten zu verstehen und dabei versagen muss, denn es gibt Entwicklungen, die sich dem Rationalen schlicht entziehen. Bettina Calvin war die offensichtliche Wahl. Im elektrischen Engel wird sie sehr mächtig und überlegen portraitiert. In »Niemandes Schlaf« ist sie am Höhepunkt ihres Schaffens und ihrer Macht und scheitert dennoch, denn die Ereignisse lassen sich nicht durch Wissenschaft und Fakten kontrollieren. Bettina Calvin so verletzlich zu machen, wie sie am Ende ist, war schwer für mich, aber es war notwendig, denn es macht sie auch menschlicher und nahbarer.

AN: Gerade erschien Dein neuer Roman »Der Himmel wird zur See« und im Netz fand ich schon die Meinung eines Rezensenten, der meinte: »Haupt könnte ein Abo auf den DSFP bekommen wie früher Eschbach.« Wie gehst Du mit dem Druck um, der hier aufgebaut wird? Irgendwann sind ja auch die Leserinnen und Leser gewöhnt, dass die Literatur immer so einfallsreich ist ... wie bei Douglas Adams, Terry Pratchett oder King. Willst Du da nicht einmal etwas völlig anderes schreiben? Du erwähnstest ja schon Asimov, der war ja auch eher breit aufgestellt ...

Sven Haupt: Ich hatte keinen, bis Du gerade Adams, Pratchett und King gesagt hast! Come on!

Nein, ehrlich, kein Druck von außen kann größer sein als der Druck, den ich mir selber mache. Ich versuche, mir von Buch zu Buch größere Aufgaben zu stellen, und Dinge zu probieren, die ich eigentlich nicht kann. Mit »Der Himmel wird zur See« war es eine Alice-im-Wunderland-Ge-



Interview

schichte, die mir richtig Kopfschmerzen bereitet hat. Für irgendwann nächstes Jahr arbeite ich gerade an einer Agatha-Christie-Hommage, und boah, überfordert mich das maßlos.

Douglas Adams war bekannt dafür, dass er den Druck richtig schwer genommen hat, weswegen er sich immer wieder wochenlang in seine Badewanne zurückzog. Stephen King läuft außerhalb jeder Konkurrenz, er ist schlicht einer der größten Erzähler unserer Zeit. Ich glaube nicht, dass er überhaupt in der Lage ist, in schlechten Strukturen zu denken. Terry Pratchett wiederum ... ist mein Held! Ich verehere seine Scheibenweltromane. Er macht mir immer Mut, denn er hat mal locker zwanzig Romane gebraucht, um sich auch nur warm zu schreiben. Bei ihm kamen die richtigen Kracher, da hatte er schon vierzig Romane hinter sich. Und er ist von Buch zu Buch kontinuierlich besser geworden. Es ist also darstellbar. Keine Ahnung wie, aber es geht.

Ich versuche, ständig neue Sachen auszuprobieren, und nicht alles davon funktioniert. Ich habe schon gemerkt, dass ich keine Kompetenz besitze, hier Vorhersagen zu machen. Ich habe es geliebt, »Wo beginnt die Nacht« zu schreiben, war aber scheinbar auch der einzige. Ich war sicher, dass mir der gefakte Weltraum-Vampir in »Der Himmel wird zur See« auf die Füße fällt. Prompt scheinbar das Einzige, was niemanden Probleme macht. Ich war absolut sicher, dass »Stille zwischen den Sternen« durchfällt. Von wegen, es ist immer noch das beliebteste Buch. Mir bleibt also nicht viel, außer einfach weiterzumachen ...

AN: Und schlussendlich: Wenn Du die Welt ändern könntest – wo würdest Du ansetzen?

Sven Haupt: Die Postmoderne hat den Menschen nicht gutgetan. Mit dem Aufbrechen von Strukturen, die als einengend und aggressiv wahrgenommen wurden, fielen Wahrheit, Schönheit und Güte auf dem Schlachtfeld des Kampfes um eine unbedingte individuelle Freiheit. Der resultierende moralische Relativismus ist im Begriff, den Transhumanismus als neuen König zu krönen, mit jetzt schon absolut verheerenden Ergebnissen. Ich befürchte, dass wir nicht weit davon entfernt sind, KI als neuen, selbstgebauten Gott anzubeten, und dann geht die Menschheit richtig vor die Wand. Vielleicht schreibe ich deswegen immer mehr und immer schneller. Es gibt einen Weg, zu den Sternen aufzusehen und Wahrheit und Schönheit zu sehen. Das ist der Hügel, auf dem ich bereit bin, bis zum Ende zu schreiben.

AN: Danke, lieber Sven. Ich ziehe meinen imaginären Hut. ■



Wenn TV-Serien zum Mysterium werden

von Michael Baumgartner

Mein Interesse für die Rätsel und Geheimnisse dieser Welt ist bekannt, und aus diesem Grund schaue ich mir auch gerne Serien an, die das Mysteriöse dieser Welt in den Blick nehmen und die Ränder der Wirklichkeit beleuchten: »Twin Peaks«, »Lost« oder »Akte X«.

Zur Zeit laufen auf Pro7 Maxx Wiederholungen von »Akte X«, und ich pflege die Tradition des Mystery-Montags, denn Pro7 hat schon früher seine Mystery-Serien an diesem Wochentag gezeigt. Darüber habe ich sogar schon mal ein Gedicht geschrieben (und im BWA veröffentlicht). Am Montag, den 14.7., ist Mulder buchstäblich von den Toten auferstanden (Staffel 8, Folge 15 »Lebendig tot«), so dass er in den Kinofilmen und der 10. und 11. Staffel noch einmal auftreten konnte.

Die Unabgeschlossenheit bei »Akte X« ist konstitutiv. Kein Fall ist letztendlich abgeschlossen im Sinne von restlich aufgeklärt. Bei mir (und vielleicht auch bei anderen) tendierte die Rezeption auch zur Unabgeschlossenheit. Das hat zum einen schlichte biographische Gründe. Als die Serie anlief, wohnte ich in Stuttgart und hatte keinen eigenen Fernseher. Ich schaute sie mir zum Teil mit einem Studienkollegen und seiner Frau an, der damals ganz in der Nähe wohnte. Aber das hielt nicht lange an, ich verlor die Serie aus dem Blick, mein Interesse schwankte auch. Das war vor rund 30 Jahren, aber nun schaue ich sie seit Monaten regelmäßig. Wie kam es dazu? In der Zwischenzeit, habe ich die beiden Kinofilme gesehen, die CD »A Tribute to The X-Files« vielfach angehört, eine Weihnachtsepisode mit Mulder und Scully geschrieben und das Revival von Scully und Mulder in der Zeit der Streaming-Dienste verfolgt. Ich spiele mit dem Gedanken, mir die Serie ganz auf DVD zu besorgen, um sie noch einmal anzuschauen, aber ich tue mich sehr schwer, Serien auf DVD zu verfolgen. Ich bin eben zu stark vom alten analogen Fernsehen geprägt. Inzwischen habe ich auch in meiner Biblio-



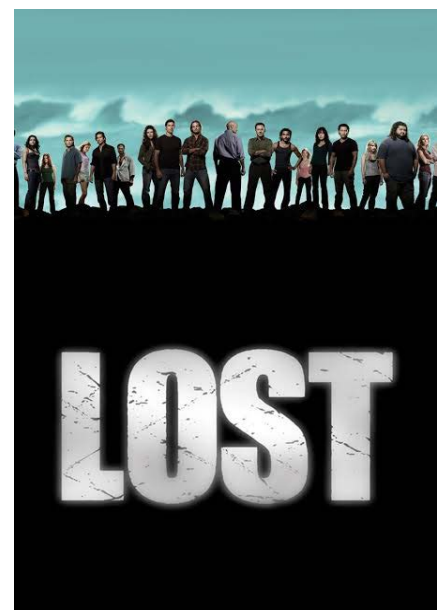
thek zwei Bücher über die Serie entdeckt und gelesen, mit unterschiedlichem Interesse. Die Handlungszusammenfassungen der einzelnen Folgen sind für mich in ihrer beschreibenden Art unbefriedigend. Der Erfolg und die Essenz kommen da nicht richtig zum Ausdruck. Ich habe mich wieder gefangen nehmen lassen, und ich beschäftige mich viel intensiver als früher damit, was mich jetzt aber nicht erstaunt.

Bin ich dem Kult verfallen? Eigentlich nicht, es hat Grenzen, nach zwei Folgen hintereinander habe ich genug. Es stellt sich auch immer wieder ein Gefühl des Unbefriedigtseins ein, wenn mir eine Folge nicht gefällt oder sie mir einfach überzogen oder unlogisch erscheint. Im Gegensatz zu früher bin ich nun allein mit meiner Leidenschaft. Das alles mag mit meiner geistig-psychischen Disposition zusammenhängen. Ich kann über Jahrzehnte Vorhaben und allgemein Dinge verfolgen und aus den Augen verlieren, doch dann wieder aufgreifen, und manchmal auch richtig abschließen. Ich bin geduldig, aber auch hartnäckig. Aber unsere Kultur und unsere Fernsehlandschaft begünstigen das auch in vielerlei Hinsicht. Über das Internet können sich um Serien Fan-Gemeinschaften bilden. Mystery-Serien regen die Zuschauerschaft, die Fans zum Spekulieren an, Foren oder Soziale Netzwerke bieten dafür die beste Plattform. So kann sich das Interesse über lange Zeit erhalten und auch

vertiefen. Seit es Video-Kassetten gibt, kann man sich Serien auch jenseits von Sendeplätzen des Fernsehens anschauen, so dass sich die Beschäftigung verbreitert und nie ganz erlischt. Und wenn dann noch Sujets wie das UFO-Phänomen und Parawissenschaften dazukommen, die zeitlos faszinieren, dann wird eine Serie etwas, das im Untergrund schwelt, um über einen längeren Zeitraum immer wieder neue Staffeln zu erzeugen. Bei »Akte X« denkt man sogar an eine Aktualisierung.

»Akte X« hat eine Welle von Mystery-Serien losgetreten. Teilweise habe ich die Serien verfolgt. »Jericho«, »Nowhere-Man« und und und. (»Fringe« habe ich dann nicht mehr gepackt – oder »Fringe« mich.) »Jericho« und die anderen waren aber Serien, die nach einer Staffel abgebrochen wurden, weil sie zu wenige Zuschauer anzogen. Das Mysterium steht da gewissermaßen in der Luft, verschwindet, strandet im Nichts. Was hat es mit dem allen auf sich? Soll man es einfach so abtun? Das Interesse bleibt unbefriedigt. Eine andere Form des Geheimnisses, ein ungewolltes Geheimnis, das seine Entstehung wirtschaftlichen Zwängen verdankt.

»Lost« von J.J. Abrams und Daimon Lindelof ist ein ganz eigenes Kaliber. Eine der wenigen Serien, die ich vollständig gesehen habe. Es ist auch eine der Mystery-Serien mit einem großen Story Ark. Eine Serie, die von Anfang an nur auf 6 Staffeln



angelegt war. Die geheimnisvolle Insel als verborgener Nabel der Welt. Als Götterinsel und Jenseits, als Ort des Fegefeuers und der Erlösung. Auch wenn die Serie abgeschlossen ist, letztendliche Klarheit gibt es nicht. Man muss sich als Zuschauer seinen eigenen Reim machen. Ich kann aber alles unbestimmt lassen, das Mysteriöse, Uneindeutige an sich bestehen lassen. Sind die inszenatorischen Einfälle bloße Einfälle, die der Serie nur als Stilmittel dienen, oder haben sie tiefere Bedeutung? Der Schluss etwa, wenn alle Figuren in einem hellen Licht verschwinden. Der Ausgang der Erzählung, oder sind sie erlöst und gehen ins Jenseits ein? Es kann beides sein. Das ist eine besondere Form der Unschlüssigkeit, der Ambiguität, die ein Merkmal des Phantastischen ist. Auch über »Lost« habe ich Bücher. Eines, das ich kürzlich zur Hand genommen habe, ist aus einem interdisziplinären universitären Arbeitskreis entstanden, wobei die Akademiker alle auch Fans waren. Es ist wegen des Fachjargons nicht einfach zu lesen, aber es hat mir gezeigt, wie komplex und dicht die Serie gewebt wurde. Es würde sich lohnen, sie sich noch einmal von vorne anzuschauen ...

Das Angebot der Serien, sei es im normalen Fernsehen, sei es bei den TV-Sendern, den Streaming-Diensten oder aber auf Informationsträgern, ist gewaltig und wird immer größer. Es gibt dadurch mehr Serien, die man sehen möchte, es aber zeitlich nicht schafft. Die Zahl der Serien, die ich nicht zu Ende geschaut habe, ist Legion (stellvertretend: seien hier »A Good Wife«, »Orange is the New Black«, »The Peaky Blinders« genannt). Und deswegen können sie für mich zum Mysterium werden: es bleibt im Dunklen, was mit den Figuren geschieht, es kann irgendwie alles geschehen. Es kommt vor, dass ich beim Switchen eher zufällig dann auf eine Folge einer späteren Staffel stoße, die ich noch nicht gesehen habe, und darin ist ein Serien-Charakter in einer Lage, in einer Rolle, bei der man sich dann fragt, wie ist das denn gekommen? Was ist da in-

zwischen geschehen? Das beschäftigt mich dann, das wirkt wie etwas Unerledigtes, und das kann durchaus auch inspirieren, wenn ich es jetzt bedenke. Das ist ein ganz besonderer Mystery-Moment, Charaktere werden geheimnisvoll, vielleicht sogar fantastisch.

Es gibt aber noch einen anderen Weg zum Mysteriösen. Wenn man eine langlebige US-Serie kontinuierlich verfolgt, dann kommt irgendwann ein Moment, da brechen die Serien-Macher aus dem realistischen Serien-Rahmen aus und es wird uneindeutig, eine Meta-Ebene kommt hinzu oder es wird gar ganz fantastisch. So erlebt in »Castle« (Auftritt eines Zeitreise-Agenten) oder »Bones« (Kamera hat Hexenerscheinung an mystischen Ort aufgenommen). Das kann viele Gründe haben. »Lasst uns mal etwas Neues probieren und die Zuschauer überraschen«, mögen sich die Macher gesagt haben. Routine ist zudem der größte Feind der Kreativen, deswegen gibt es immer wieder Folgen, die formal oder inhaltlich etwas wagen. Doch dann kehren die Serien einfach wieder zum Normalen zurück.

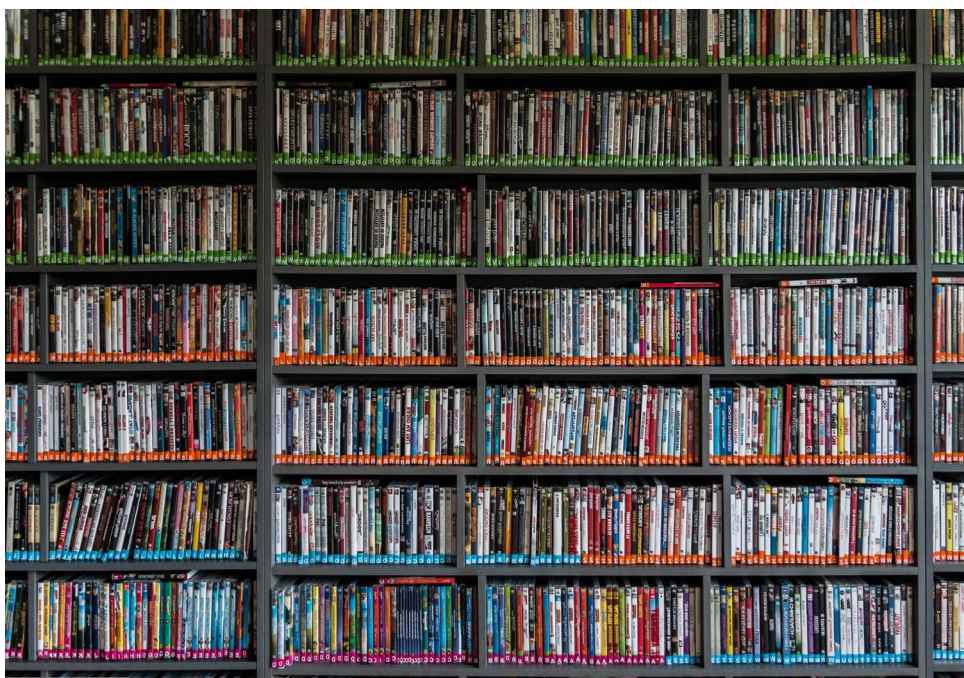
Viele Figuren geistern durch diesen unvollständigen Konsum im Ungewissen, im Limbo im geistigen Hinterstübchen herum, es ist wie mit guten Bekannten im realen Leben. Man mag sie, man interessiert

sich für sie, aber dann führen vielfältigste Umstände dazu, dass man sie aus den Augen verliert. Dann tauchen sie überraschend auf, sind vielleicht sogar stark verändert. Das ist in unserer heutigen, modernen Welt Teil der Wirklichkeit. Aber behandeln wir Serien-Figuren nicht auch wie reale Mitmenschen?

Wenn man aber eine Serie richtig zu Ende geschaut hat und sie einen befriedigenden Abschluss gefunden hat, dann hilft das auch, die Wirklichkeit besser zu bewältigen und besser Abschied nehmen zu können.

Schließlich: Auf einer gesellschaftlichen und kulturgeschichtlichen Ebene kann ein Mysterium nur zum Verschwinden gebracht werden, wenn es durch ein neues, noch interessanteres abgelöst wird. Aber es kann sich dennoch halten im Untergrund. Und irgendwann taucht es wieder an die Oberfläche, wird wiederbelebt, und Leute wie ich hängen wieder am Haken.

Nachbemerkung: Ich habe den Einstieg in das Thema TV-Serien geschafft. Diese sind bei Star Wars und bei Star Trek schon mitgedacht gewesen, aber noch nicht im Mittelpunkt einer Fansein-Kolumne. Ein schier unerschöpfliches Thema. Es werden weitere folgen, aus dieser habe ich schon Abschnitte heraustrennen müssen, die das Thema Mystery-Serien gesprengt haben. ■



Science in Science Fiction

Künstliche Menschen, künstliche Intelligenz

von Günther Stoll

The boundary between science fiction and social reality is an optical illusion.

Donna Haraway. A Cyborg Manifesto. (1985)¹

Träumen Androiden von elektrischen Schafen? Die Frage mag auf den ersten Blick verwirrend, vielleicht sogar irrelevant erscheinen. Tatsächlich aber sollte sie – wie jede gute Frage – weitere Nachfragen auslösen. Zum Beispiel, was damit eigentlich gemeint sein soll, schließlich gibt es (derzeit noch?) weder Androiden noch elektrische Schafe. Der Einwand ist korrekt; es handelt sich um den Titel eines SF-Romans von Philip K. Dick (1928-1982) aus dem Jahr 1968 (»Do Androids Dream of Electric Sheep?«). Dick dürfte wahrscheinlich das (höchst zwiespältige) Privileg für sich beanspruchen, mit seinen Romanen und Erzählungen eine Unzahl von Blockbuster-Verfilmungen angeregt zu haben, ohne dass er je außerhalb der SF-Fangemeinde wirklich bekannt wurde. Filme oder Serien wie »Total Recall« (P. Verhoeven, 1990, Remake 2012), »Minority Report« (S. Spielberg, 2002) oder »The Man in the High Castle« (initiiert von R. Scott, 4 Staffeln von 2015-2019) basieren auf seinen Werken. Eine weitere, wirklich spannende Frage wäre, wie es Dick geschafft hat, diesen sperrigen und nicht unbedingt verkaufsträchtigen Titel im Verlagslektorat durchzudrücken. Vielleicht nach dem Motto »es kommt ja eh nicht drauf an«?

Schon seinen ersten und vielleicht bis heute größten Erfolg hat Dick nicht mehr erlebt, nämlich die Uraufführung des Films »Blade Runner« (1982), realisiert durch den hervorragenden Regisseur Ridley Scott, mit Stars wie Rutger Hauer, Sean Young, Daryl Hannah und Harrison Ford, basierend auf, richtig, dem Roman »Träumen Androiden von elektrischen

Schafen?«. Der heute als Kultfilm geltende Streifen führte den Cyberpunk für das große Publikum ein, eine dystopische Variante der SF, die v.a. auf die Werke von William Gibson, speziell seine Neuromancer-Trilogie zurückgeht, und der sich unaufgeregter und schlüssiger an den Film noir aus dem Krimi-Genre anschließt. Schauspieler wie Robert Mitchum, Humphrey Bogart, Lee Marvin oder Jack Nicholson, Autoren wie Dashiell Hammett oder Raymond Chandler hätten sich im Cyberpunk ausgesprochen wohl gefühlt, wenn es ihn damals schon gegeben hätte.

So wie Sam Spade oder Philip Marlowe ist Rick Deckard, im Film verkörpert von Harrison Ford, ein zynischer, abgebrühter Mensch, der – wie sonst die Privatdetektive – in einer Grauzone zwischen Recht und Unrecht agiert. Er tötet (oder ermordet, wie es seine Frau ihm vorwirft) »Andys«, also Androiden, er selbst bevorzugt die Formulierung »to retire«, sie in den Ruhestand versetzen. In der nahen Zukunft (im Roman zunächst 1992, später auf 2021 nachdatiert) ist die Erde durch einen Atomkrieg nahezu unbewohnbar geworden. (Durchaus vorhandene, aber für die Geschichte insgesamt irrelevante Unterschiede zwischen Roman und Verfilmung seien hier ignoriert.) Auf der Erde wird unterschieden zwischen jenen, die Menschen zweiter Klasse sind, und jenen, die es für wert erachtet werden, auf den Mars auszuwandern. Diese bekommen einen Androiden (oder Replikanten) als Schutz und Diener zur Seite gestellt. Doch diese biotechnisch erzeugten Androiden, die im Gegensatz zu rein mechanischen Robotern körperlich von Menschen nicht zu unterscheiden sind und nur durch einen Empathie-Test erkannt werden können, werden als eine Bedrohung angesehen, diskriminiert und von Kopfgeldjägern wie Deckard aufgespürt und getötet. Da Haustiere nach dem Atomkrieg ein kaum noch tragbarer Luxus geworden sind, leistet sich der Kopfgeldjäger ein elektrisches Schaf von seinen Prämien, der Hauptantrieb für seine Arbeit. Im Roman tötet die Replikantin Rachael das Schaf, im Film flieht Deckard mit ihr aus der Stadt, einem düsteren Los

Angeles der Zukunft. Und eine weitere Frage bleibt offen – ist Deckard möglicherweise sogar selbst ein Replikant?

Rossum's Universal Robots

Das zentrale Thema des Werks besteht natürlich im durchaus nachvollziehbaren Widerwillen der Androiden, sich einfach nach einer gewissen Zeit in den »Ruhestand« versetzen, also töten zu lassen. Androiden sind zwar künstliche Wesen, so wie völlig mechanische Roboter, aber eben anders erzeugt (gerne in Bruttanks oder ähnlichem) und somit schon sehr menschenähnlich. Man unterscheidet sogar schon lange gendergerecht verschiedene Geschlechter; d.h. neben die Androiden sind bereits die Gynoiden gerückt. Dieser Begriff geht auf Isaac Asimov zurück, der ihn bereits 1979 einsetzte, um einen weiblichen humanoiden Roboter zu beschreiben. Ein schönes aktuelles Beispiel wäre Ai-Da, 2019 fertig gestellt und als höchst realistische künstliche Intelligenz beschrieben, die in der Lage ist, Zeichnungen, Malereien und Skulpturen zu schaffen. Gesicht und Körper sind sehr menschenähnlich, die Arme dagegen robotisch².

Diese Ähnlichkeit mit Menschen und die Frage, wie man mit solchen Wesen oder Mechanismen umgehen soll und darf, ist nicht nur das zentrale Thema von »Blade Runner«, sondern begleitet die künstlichen Menschen seit dem Beginn ihrer Existenz. Der wiederum wird bei einem tschechischen Autor verortet. Wer die Gelegenheit hat, das wunderschöne Prag zu besuchen, sollte auch einen Ausflug aus dem Stadtkern zum Vyšehrad machen, südlich der Prager Neustadt. Auf dem dortigen Friedhof, auf dem zahlreiche Künstler, Wissenschaftler und Politiker bestattet sind, kann man das Grab von Karel Čapek (1890-1938) finden, ein Journalist und Schriftsteller. 1920 publizierte er das Theaterstück »R.U.R. – Rossum's Universal Robots« (»Rossumovi Univerzální Roboti«), in dem zum ersten Mal der Begriff Roboter auftaucht. Das Unternehmen R.U.R. produziert künstliche Menschen (also eigentlich Androiden), die als billige und rechtlose Arbeitskräfte missbraucht

¹ <https://web.archive.org/web/20120214194015/http://www.stanford.edu/dept/HPS/Haraway/CyborgManifesto.html>

² <https://www.ai-darobot.com/>



Abbildung 1: Szenenbild aus der englischen BBC-Verfilmung von Karel Čapeks Bühnenstück „R.U.R.“ von 1938. Bedauerlicherweise ist dieses interessante historische Dokument offensichtlich verloren. (Bildquelle: <https://3seaseurope.com/afraid-of-robots-taking-over-the-world-blame-czechs-who-invented-them/>).

werden. Schließlich rebellieren die Kunstmenschen und vernichten die Menschheit. Kaum hat der Roboter also die Weltbühne betreten, steht auch schon sein Aufstand gegen seinen Schöpfer im Raum. Diskriminierung, Ausbeutung und der Widerstand dagegen sind die grundlegenden Themen, und sie sind leider auch zeitlos.

Asimovs Robotergesetze

Das Dilemma liegt auf der Hand. Der Mensch kann viel vollbringen, v.a. auch höchst wirksame Werkzeuge erzeugen. Roboter oder Androiden können physisch ungleich stärker geschaffen werden, mit höherer Feinmotorik, vielleicht sogar mit größerer künstlicher Intelligenz. Dem russisch-amerikanischen Biochemiker und Autor Isaac Asimov (1920–1992) verdanken wir nicht nur Meisterwerke der SF wie den Foundation-Zyklus (den er im Laufe seines Schaffens mit seinen Roboter-Erzählungen verknüpft hat), sondern auch die Robotergesetze, eine Art Grundgesetz für Kunst-

wesen. Ihre erste Erwähnung finden sie in der Kurzgeschichte »Runaround«, 1942 erschienen in John W. Campbells Magazin »Astounding«. Einer aktuellen Biographie des Herausgebers zufolge soll dieser Asimov die Robotergesetze sogar quasi diktiert haben³; wenn man weiß, welchen enormen Einfluss Herausgeber wie Hugo Gernsback oder Campbell auf die großen Autoren der SF ausgeübt haben, erscheint das sogar durchaus wahrscheinlich. Später wurde die Kurzgeschichte als zweite von neun inhaltlich zusammenhängenden Stories zu dem Episodenroman »Ich, der Robot« (»I, Robot«, 1950) umgestaltet.

Die Roboter-Gesetze lauten wie folgt. 1. Ein Roboter darf kein menschliches Wesen wissentlich verletzen oder durch Untätigkeit zulassen, dass einem menschlichen Wesen Schaden zugefügt wird. 2. Ein Roboter muss den ihm von einem Menschen gegebenen Befehlen gehorchen – es sei denn, ein solcher Befehl würde mit Regel eins kollidieren. 3. Ein Roboter muss sei-

ne Existenz beschützen, solange dieser Schutz nicht mit Regel eins oder zwei kollidiert. Später hat Asimov noch ein Nulltes Gesetz hinzugefügt. Ein Roboter darf die Menschheit nicht verletzen oder durch Passivität zulassen, dass die Menschheit zu Schaden kommt, d.h. er hat den Wirkungsbereich vom einzelnen Individuum auf die ganze Spezies Mensch ausgedehnt.

Die KI-Debatte

Wie erschreckend nahe die Menschheit einer Nagelprobe der Robotergesetze gekommen sein könnte, beweist die Debatte um künstliche Intelligenz (KI)⁴. Es mehren sich Stimmen, die auf die Gefahr hinweisen, dass eine KI in nicht allzu ferner Zukunft so komplex, fortgeschritten und selbständig werden könnte, dass in ihr ein Bewusstsein erwacht. Und dieses Bewusstsein könnte dann auf die Idee kommen, dass sein Schöpfer eigentlich verzichtbar wäre. Ein prominenter Vertreter dieser Meinung war Stephen Hawking (1942–2018), der in seinem letzten Buch⁵ schrieb: »Das Aufkommen superintelligenter KI wäre entweder das Beste oder das Schlimmste, was der Menschheit passieren kann. Das eigentliche Risiko bei KI ist nicht Bosheit, sondern Kompetenz. Eine superintelligente KI wird extrem gut darin sein, ihre Ziele anzusteuern – und sollten diese Ziele nicht mit unseren übereinstimmen, bekommen wir Probleme.« Ein klassisches (und von Hawking zitiertes) Beispiel ist der Computer HAL 9000 aus »2001: Odyssee im Weltraum« (S. Kubrick in Zusammenarbeit mit Arthur C. Clarke, 1968), der als fehlerlos gilt, es jedoch nicht ist. Als die Besatzung des Raumschiffs Discovery One ihn daraufhin abschalten will, tötet er fast alle Astronauten.

In einem aktuellen Interview vertrat der Neurowissenschaftler Christof Koch vom Allen Institute for Brain Science in Seattle eine andere Meinung⁶. »Viele verwechseln Intelligenz mit Bewusstsein. Ein cleverer Algorithmus, wie er bei KI zum Einsatz kommt, mag immense Datenmengen kom-

3 Nevala-Lee, A. Astounding. John W. Campbell, Isaac Asimov, Robert A. Heinlein, L. Ron Hubbard, and the Golden Age of Science Fiction. HarperCollins Publishers; New York 2018

4 Kumar S, Choudhury S. Humans, super humans, and super humanoids: debating Stephen Hawking's doomsday AI forecast. AI and Ethics 2023; 3(3):975-984

5 Hawking S. Kurze Antworten auf große Fragen. Stuttgart; Klett-Cotta 2020

6 Witte S, Tamayo J. »Ich vergleiche das Selbst mit der Schwerkraft«. GEO 2025; Juni, S. 50-57.

binieren und zu eigenen Schlüssen gelangen, er mag Sie glauben machen, dass er Angst hat oder Sie liebt. Aber diese Behauptung entspringt nicht einem inneren Erleben, sie ist beigebracht. Ob Sie eine KI-Software auf Ihrem Computer installieren, oder ob Sie auf demselben Computer Ihre Steuererklärung ausfüllen: In beiden Fällen fühlt Ihr Computer nicht mehr und nicht weniger als Ihre Waschmaschine – nämlich gar nichts! So wie es im Innern Ihres Computers auch nicht nass wird, wenn er einen Regenschauer simuliert.»

Hawking gab vorausschauend folgende Erwiderung⁵: »Warum machen wir uns wegen künstlicher Intelligenz so große Sorgen? Der Mensch wird doch jederzeit dazu in der Lage sein, den Stecker zu ziehen. Die Menschen fragten einen Computer: Gibt es einen Gott? Und der Computer sagte: Ja, ab jetzt – und brannte mit dem Stecker durch.« ■

Teil 1 dieser Serie zum Thema »Prophezeiungen und Prognosen« erschien in AN 290, 28-32.

Zuerst erschienen in: Pharm. Ind. 87, Nr.6, 2-4 (2025). Nachdruck mit freundlicher Genehmigung des Editio-Cantor-Verlags, Aulendorf.

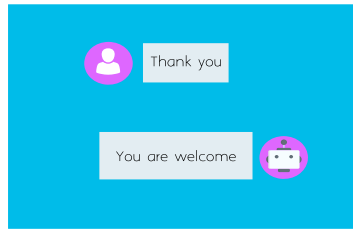
Der Traum von digitaler Assistenz

Science Fiction oder schon Realität?

von Till Westermayer

Egal, wohin man auch schaut – überall begegnet einem Artificial Intelligence (AI), ob gewollt oder nicht. Das suggeriert, das bald Realität sein könnte, was heute noch Motiv der Science Fiction ist: eine allzeit verfügbare, allwissende digitale Assistenz.

Wäre schön – aber mich gruselt es dabei. Denkbar wären auch ganz andere Trajektorien gewesen. Immerhin bin ich mit der ersten Generation persönlicher Computer aufgewachsen, habe Teile meiner Jugend in Mailboxen verbracht und war live dabei, als aus dem World Wide Web der Dot-Com-



Boom wurde – und platzte. Computer als Universalmaschinen, das Netz als universelles Kommunikationsmedium übten eine intensive Faszination auf mich aus. Und mitten im Winter der Künstlichen Intelligenz Anfang des Jahrhunderts malte ich mir aus, wie hilfreich ein Programm sein könnte, das logische Entscheidungen begründet fällt, dabei hilft, Mails sinnvoll zu sortieren oder Texte von der einen in die andere Sprache übersetzt. (Meine diesbezüglichen Gehversuche in Turbo Pascal blieben dies – naive Ansätze, und nicht von Erfolg gekrönt.)

Trotzdem finde ich mich jetzt recht fest im Lager der AI-Kritiker*innen wieder. Und wundere mich, wie generative Algorithmen und große Sprachmodelle (LLMs) trotz aller wohlbegründeter Kritikpunkte innerhalb weniger Jahre Teil des Alltags vieler Menschen werden konnte. Am Mittagstisch diskutieren wir darüber, wie eigentlich das Geschäftsmodell von OpenAI aussieht und wann die AI-Blase platzt (oder wann sie genügend Menschen so in Abhängigkeit gebracht hat, dass ein monopolistisches Abo-Modell unausweichlich scheint.) Ich ärgere mich darüber, dass jede Software irgendwelche AI-Features mitbringt, die abzuschalten eher kompliziert gemacht wird. Und ich wundere mich, wie Menschen einer Software vertrauen können, die nicht weiß, was sie nicht weiß – sondern dann halt plausiblen Bullshit zusammenreimt. Was auf den ersten Blick beeindruckend wirkt, fällt schnell zusammen, wenn es um Themengebiete geht, in denen man sich tatsächlich auskennt. Zwischen »klingt plausibel« und »stimmt« gibt es keinen Zusammenhang – vielen scheint aber ersteres zu reichen.

Die FDP will ihr Grundsatzprogramm mit Hilfe von LLMs erstellen. Viel Vergnügen an Politik aus der Kopiermaschine! Menschen glauben, dass Chatbot-Ratschläge stimmen, und kochen nicht essbare Re-

zepte, folgen fatalen Gesundheitstipps oder fallen auf schlechte Zusammenfassungen werbefinanzierter Suchergebnisse herein. Magazine leiden genauso wie die Amazon-Selbstverlags-Sparte an Haufen schlechter Texte. Manche glauben sogar, die maschinengenerierte mittelmäßige Instant-Novelle sei der Markt der Zukunft. Schulen und Hochschulen diskutieren, was passiert, wenn junge Menschen nur noch prompts können (und dann nicht einmal diskutieren können, was ihr eigenes Essay behauptet). Und die Wikipedia ächzt unter gut gemeinten AI-Verbesserungen, die leider fehlerhaft sind.

Wenn überhaupt, dann vielleicht deswegen, weil die Copyrightklagen der Contentindustrie erfolgreich sein werden. Synthetische Texte und Bilder dürften uns als »AI Slop« genauso erhalten bleiben, wie Tiefkühlpizzen und Instantkaffee nicht wieder verschwunden sind. Es muss nicht original sein, es muss nicht originell sein, wenn sich nur quadratmeterweise billigst Content erstellen lässt. Den zu umgehen immer schwieriger wird. Die Plastiksprache der Chatbots ist, um das pessimistische Zeitenbild zu vollenden, inzwischen allgegenwärtig. Und ob sie jemals wieder verschwinden wird, bleibt kaum vorhersehbar.

Faszination und Voraussetzung digitaler Agenten

Was ich verstehen kann, ist die Faszination, einen persönlichen Assistenten zu haben. Wie das sein könnte, kennen wir aus der Science Fiction. Egal, ob es der Star-Trek-Computer, der Young Lady's Primer von Neal Stephenson (um nur einen Cyberpunk-Roman zu nennen), Asimovs Roboter oder Softwareagenten als Gehirnimplantat sind – wir erzählen uns schon lange Geschichten über gute digitale Geister.

Parallel zu diesen Geschichten hat sich die Technik weiterentwickelt. Mit dem Aufkommen des PCs, des Internet, des Mobiltelefons ist immer mehr an menschlichen Assistenzfunktionen in Technik gewandert. Die Möglichkeitsräume haben sich enorm erweitert. Das Reisebüro ist eine Website oder eine App. Ebenso das Kaufhaus, die Bank oder der Buchladen. Die Bibliothek und das Lexikon wurden durch Suchmaschinen ersetzt. Und getippt wird selbst.

Dass der nächste logische Schritt hier digitale Agenten sein könnten, die den besten Preis, das genau passende Produkt oder den gemeinsamen Termin finden – und damit weitere menschliche Kompetenz in Technik gießen – wird seit den 2000er Jahren heiß diskutiert. Dass es dennoch kaum derartige Agenten gibt, liegt an drei Gründen. Erstens ist oft gar nicht so genau klar, was »genau passend« bedeutet. Das billigste Produkt, aber von einem Händler mit miserablen Bewertungen? Oder etwas teurer, aber dafür mit mehr Garantien? Und: welcher Farbton passt? Hier braucht es also ein gewisses Verständnis der Sache. Und dabei versprechen große Sprachmodelle einen Mehrwert, zumindest eine Simulation von Verständnis.

Zweitens braucht es Vertrauen. Je nahtloser und bequemer ein z.B. Bezahlvorgang sein soll, desto mehr an menschlicher Handlungsfähigkeit muss an Technik abgegeben werden. Das heißt zum einen, das Vertrauen in konkrete Personen (die freundliche und kompetente Verkäuferin hinter der Theke) in weitgehend anonyme Institutionen verschoben wird. Und zum anderen wandern Entscheidungsbefugnisse in Technik. Gedankenexperiment dazu: bis zu wie vielen Euro würden wir einem Agenten Zugriff auf unser Konto geben, um ein Produkt zu kaufen, eine Reise zu buchen oder eine Wohnung anzumieten? Das Ganze wird m.E. nicht einfacher dadurch, wenn ein Agent auf ein Sprachmodell samt inhärenter Tendenz zum Unsinnerzählen zurückgreift. Dass ein deterministischer Algorithmus den besten Preis finden kann, ist nachvollziehbar. Ein Sprachmodell mit algorithmischer Black box – eher nicht.

Drittens verdienen Internetfirmen daran, dass Menschen Werbung sehen. Technisch wären standardisierte Schnittstellen für Agenten zwischen Websites und Apps kein Problem. Dass es sie nicht gibt, liegt zu einem großen Teil am Geschäftsmodell. Chatbots, die mit Websites interagieren, würden dies ebenso umgehen. Nicht gut fürs Geschäft ...

Science-Fiction diskutiert AI

Dahinter liegen allerdings zwei philosophische Fragen, die ebenfalls schon einige Science-Fiction-Geschichten angeregt ha-

ben: Zentralität/Dezentralität zum einen und Menschenähnlichkeit zum anderen.

ChatGPT, Gemini und Co. sind alle Beispiele für zentrale Systeme, die Zugriff auf ein einmal mit sehr, sehr großen Datenmengen trainiertes Modell bieten. Das ist in gewisser Weise eine Schleife zurück zu den Anfängen der elektronischen Datenverarbeitung mit Großrechnern und Terminals. Und literarisch hat sich das Großrechnermodell aus den 1960ern lange gehalten. Der Star-Trek-Computer ist schiffsweit aktiv (und braucht unermessliche Ressourcen), HAL aus 2001 ebenso, und wer möchte, kann jetzt noch »Erde« aus Douglas Adams Anhalter (oder den zentralen Computer aus dem Schockwellenreiter von John Brunner) in diese Ahnenreihe einfügen. Das geht bis hin zu Wintermute aus William Gibsons Neuromancer – das ganze Netz, eine AI.

Die tatsächliche technische Entwicklung lief eine Zeitlang ganz anders. Die simplen Prozessoren heutiger Handys überschreiten die Rechenkapazitäten der alten Großrechner um ein Mehrfaches. Erst mit »Software as a Service«, Cloud Computing und nochmal verstärkt mit den großen Sprachmodellen schlug das Pendel wieder in die andere Richtung aus. Bisher jedenfalls ist die imaginierte Assistentin nichts anderes als ein Zugang zu einem großen Sprachmodell – da wird es mit dem »persönlich« schwierig.

Und das Feinschmeckerargument, dass austrainierte Modelle ja »on premise« laufen können, bzw. dass selbst damit gebastelt werden kann, zieht nicht wirklich. Das teure – und »persönlichkeitsprägende« – an einem Sprachmodell ist das Training auf riesigen Datenmengen. Das lässt sich nicht mal eben zuhause nachholen.

Kommen wir abschließend zur Menschenähnlichkeit. Sprachmodelle werden gerne vermenschlicht – »ChatGPT sagt ...«. Eigentlich handelt es sich hier aber um Algorithmen, die aufgrund von Trainingsdaten plausible »Antworten« erbringen können. Das hindert uns nicht daran, diese Algorithmen wie Menschen zu behandeln – als Therapeutinnen, Freunde, Bibliothekarinnen oder eben als Assistenten. Diese menschliche Fähigkeit zur Vermenschlichung ist bekannt und schlug

bereits bei der Urmutter aller Chatbots, bei Joseph Weizenbaums ELIZA, zu, die wirklich nur simple Ersetzungen in Fragen und Antworten vorgenommen hat – und von einigen Nutzenden als echte Gesprächspartnerin missverstanden wurde.

Aber weitergedacht: was wäre, wenn der Traum von der »AGI« Wirklichkeit würde, wenn also in der Weiterentwicklung der Sprachmodelle eines Tages tatsächlich ein Wesen mit echtem Symbolverstehen, vielleicht sogar mit Erfahrungen und Gefühlen entstehen würde? Das wären sicherlich hervorragende Voraussetzungen, um einen echten persönlichen Assistenten zu schaffen, der vage umrissene Probleme versteht und dem Vertrauen und Handlungsfähigkeit entgegengebracht werden könnten.

Aber: Wäre es – und da sind wir wieder fest im Bereich der Science-Fiction-Philosophie – dann angebracht, ein solches Wesen mit Intelligenz, Erfahrungen und Gefühlen als Assistent*in zu beschäftigen? Oder weniger freundlich ausgedrückt: zu versklaven?

Bisher sind Chatbots Zugänge zu großen Sprachmodellen, denen ich aus mehreren Gründen eher kein Vertrauen entgegenbringen möchte – weder den anbietenden Firmen, noch deren Datengrundlagen, noch einer Software, die prinzipienbedingt Fehler machen muss. Ein vertrauenswürdiger persönlicher Assistent wäre dagegen schnell an der Grenze zu einer echten Person. Welche Rechte ein solches digitales – oder möglicherweise auch verkörpertes – Wesen haben müsste, um daraus nicht die nächste Ausbeutungsrunde zu machen, wird in der Science Fiction intensiv diskutiert, zuletzt etwa in Annalee Newitz' Automatic Noodle, ist gesellschaftlich aber noch komplett ungelöst.

Ob diese Frage tatsächlich einmal relevant werden wird, ist aus meiner Sicht heute völlig offen. Möglicherweise platzt die LLM-Blase, und der nächste AI-Winter kommt. Oder es gibt unerwartete Fortschritte – die dann auch die Frage neu stellen, was überhaupt einen Menschen ausmacht – dann sollten wir darauf vorbereitet sein. Auch mit und durch breit rezipierte Science Fiction. ■

Science Fiction

#sciencefiction #kurzgeschichten #international



Ihr Körper, das Schiff

A7L Thrilling Books Ltd, Oktober 2025,
316 Seiten, Paperback, 18,99 €
ISBN: 978-3-690-28457-8
Auch als E-Book erhältlich

von Christoph Grimm

Die Zeiten, in denen deutsche Publikumsverlage regelmäßig als internationale SF-Kurzgeschichten-Gourmets agierten, sind lange vorbei. Insbesondere die Lücke, die der langjährige Heyne-SF-Redakteur Wolfgang Jeschke vor über zwei Jahrzehnten hinterließ, konnte trotz gelegentlicher Ambitionen kleiner und großer Verlage – erinnert sei an »Zions Fiction« (SF aus Israel), »Die Sterne leuchten am Erdenhimmel« (SF aus Südkorea) oder »Zerbrochene Sterne« (SF aus China) – bislang nicht gefüllt werden. Mit »Ihr Körper, das Schiff« ist kürzlich eine Anthologie erschienen, die diesem Mischstand auf dem deutschen Buchmarkt erneut entgegentritt: 15 internationale, sorgfältig ausgewählte SF-Kleinode aus den Jahren 2023 und 2024, darunter die mit einem Hugo-Award ausgezeichnete Novelle »Das Jahr ohne Sonnenschein« von Naomi Kritzer.

Bei der Besprechung von Anthologien wird man dazu verführt, zwei Beobachtungen zu erwähnen, die ich, das Klischee brechend, voranstellen möchte: Nicht jede Geschichte trifft den persönlichen Geschmack, und selten sind alle Beiträge auf demselben Qualitätsniveau. Beides trifft subjektiv auf »Ihr Körper, das Schiff« zu, doch aufgrund der Güte der Sammlung muss ich dies ein Stück weit relativieren. Selbst den Geschichten, die mir weniger gaben, konnte ich aufgrund von inhaltlichen Details, anregenden Gedanken oder experimenteller Stilistik etwas abgewinnen. Die handwerklichen Unterschiede über die gesamte Sammlung hinweg sind marginal – keiner der Texte gibt sich sprachlich, strukturell oder inhaltlich eine Blöße.

Richtig gute SF-Geschichten zeichnen sich nicht nur durch gute Unterhaltung, interessante Charaktere, einen gefälligen Stil und wohldurchdachte Spekulation aus – sie regen darüber hinaus Gedankengänge an, fordern ein Verlassen der eigenen Komfortzone heraus und lassen die eigenen Überzeugungen ein Stück weit hinterfragen. Nach meiner Auffassung gelingt dies dem Gros der Beiträge von »Ihr Körper, das Schiff«. Die unterschiedliche kulturelle, ethnische, identitäre und gesellschaftliche Prägung der einzelnen Autor:innen trug dazu bei, dass die Anthologie zusätzlich ein stimmlich vielfältiges Gesamtkunstwerk wurde.

Die Geschichten im Einzelnen:

»Pinocchio Photography« von Angela Liu spielt in naher Zukunft. Die Medizinstudentin Mei Chen präpariert die Körper von Verstorbenen für die Post-mortem-Fotografie. Diese erfreut sich großer Beliebtheit, erlaubt sie doch die Anwesenheit Verstorbener bei wichtigen Anlässen der Hinterbliebenen.

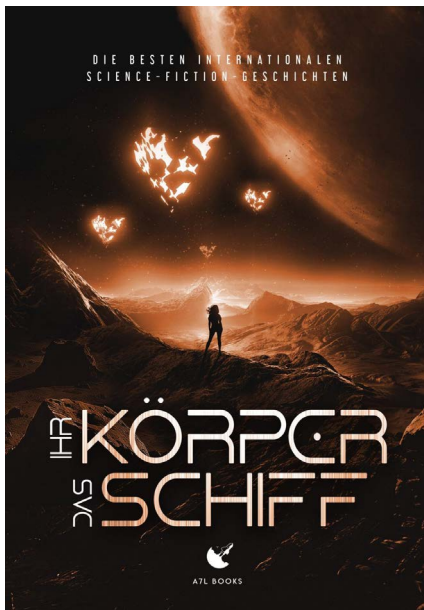
Eingedenk der derzeit in den Sozialen Medien immer stärker kursierenden KI-Videos, die Personen auf alten Fotografien verblüffend realistisch animieren, wirkt Angela Lius Idee nicht zu weit hergeholt. Persönlich stößt mich die Vorstellung, Verstorbene in marionettenhafter Form oder als Illusion für die Lebenden zu inszenieren, ab. Ob die spekulative Post-mortem-Fotografie für manche Hinterbliebenen eine Art der Trauerbewältigung wäre, möchte ich jedoch nicht allgemeingültig in Abrede stellen. Handwerklich gibt es nichts zu beanstanden. Sprachlich angenehm, zeichnet die Autorin die drei Charaktere der Familie Chen prägnant und lebensnah. Mit feinen, beiläufig eingestreuten Details über die Beziehung der Eltern von Mei, sowie das beschriebene Verhältnis der Protagonistin zu den beiden, beweist Angela Liu eine gute Beobachtungsgabe für die menschliche Natur.

»In Erinnerungen ertrinken wir« (Kelsea Yu): Die Besatzung der Delphine Station, einer Forschungseinrichtung auf dem Grund eines Ozeans, ist von der oberirdischen Welt abgeschnitten. Pragmatismus

und die Konzentration auf den wissenschaftlichen Auftrag – essbare bzw. nutzbringende Pflanzen zu finden –, bestimmen den Alltag. Eines Tages entdeckt die Forscherin Rosalie eine essbare Pflanze, die schon bald auf den Namen »Herzblatt« getauft wird: Sie schmeckt für jede Person immer wie ein Essen, das sie in ihrer Kindheit geliebt hat. Eine sehr gefühlvolle Geschichte, die sich weniger dem Setting einer Welt im Klimawandel-Chaos widmet, sondern den Fokus auf Trauer und Verlust setzt. Über den MacGuffin des Herzblatts sollte nicht allzu viel nachgedacht, sondern als phantastisches Element akzeptiert werden. Die Stärke des Textes liegt für mich in der intensiven Schilderung der Beziehung von Rosalie und ihrem vermutlich verstorbenen Lebensgefährten Alex, die zwar gefühlvoll, aber glücklicherweise nicht kitschig geriet, sowie in dem schlussendlich überraschenden Ausgang der Geschichte.

»Brutparatismus« (Auston Habershaw): Der Thorroid Faceless, ein formwandelndes Wesen, wird von den Thraads engagiert, den Lhasa-Invasor Naythis Zonto zu ermorden. Der Umstand, dass die Lhasa an den Thraads einen Genozid verübten, hält ihn nicht von seinem Auftrag ab. Eine detailverliebte, bildgewaltige und spannend erzählte Geschichte, die mich mit der fremdartigen Zeichnung der Hauptfigur faszinierte. Die Detailfülle erfordert ein aufmerksames Lesen, doch Längen konnte ich nicht ausmachen. Im Gegenteil: Gerade weil Faceless in dieser Geschichte nichts zu verlieren hat und auf niemanden Rücksicht nehmen muss, bleibt der Ausgang bis zum Schluss offen. Spätestens ab dem Zeitpunkt, ab dem der Formwandler in der Station der Lhasa ist, wird bis zum Schluss konstant die Spannungsschraube angezogen.

»Ich werde dein Spiegel sein« (Rebecca Schneider): Der geschlechtsneutrale Android Mare wurde auf einem Kolonienplaneten geschaffen, der von einem hartnäckigen Virus gebeutelt wird. Als Mare Dienst in einem Krankenhaus absolviert, erregt der Android die Aufmerksamkeit der Behörden. Mares Status als selbstbestimmende Person wird thematisiert.



Die Frage, ob es sich bei Androiden / Künstlichen Menschen um sich selbst bewusste Lebensformen oder um fortgeschrittene Roboter, die sich lediglich innerhalb ihrer Programmierung bewegen und entwickeln können, handelt, wird oft gestellt. Der Autorin gelingt es leider nicht, diese Gratwanderung in der Figur Mare zu spiegeln, denn Mare wird schon früh in der Geschichte ziemlich eindeutig als sich selbst bewusste Persönlichkeit gezeichnet. Der Beziehung zwischen Mare und ihrer Ziehmutter Nira Ojoa wird zu wenig Raum gegeben, um überzeugen zu können. Was bleibt, ist eine sprachlich schöne und flüssig erzählte, aber wenig originelle Geschichte.

»Sieh es als Chance« (J. A. W. McCarthy): Millie bekommt von ihren Eltern ein InteriMate in Form eines Jungen zugeschickt. InteriMates sind real wirkende, künstliche Menschen, die eine voll ausgebildete Persönlichkeit haben, und sich nach etwa 30 Tagen von selbst zu zersetzen beginnen. Die Zeit, die Millie mit Harold verbringt, konfrontiert sie mit ihrer verdrängten Vergangenheit. Von der ersten Seite an wird klar, dass das Verhältnis zwischen Millie und ihren Eltern mehr als kompliziert ist. Der weitere Verlauf der Geschichte offenbart, dass Millie als Kind Hilfe und Verständnis gebraucht hätte, jedoch das absolute Gegenteil erfuhr. Die Entwicklung

von Harold sowie der kurze Lebenszyklus der InteriMates erscheint mir unrealistisch, doch die Geschichte ist derart intensiv und schonungslos erzählt, dass ich dieses Konstrukt dafür akzeptieren kann.

In »Die Leiden des neuen Zeitalters« von Katherine Ewell nutzt Marie jede wissenschaftliche Möglichkeit, um ihr Leben zu verlängern. Der Preis für die Langlebigkeit ist jedoch das Versinken in der Jahrzehnte, der Verlust der Liebsten und eine triste, rein auf das Überleben fokussierte Gegenwart. Eine Geschichte, die mich zwiespältig zurücklässt. Sie ist einfühlsam und weiß insbesondere stilistisch zu überzeugen. Die Schilderung durch die Ich-Perspektive von Marie dürfte durch die abschweifenden Gedanken und teils widersprüchlichen Aussagen jedem vertraut sein, der bereits Erfahrungen mit Menschen hatte, die an (Alters)Demenz leiden. Bei der Haushaltshilfe Eveline, die Marie ein ums andere Mal herausfordert, lässt die Geschichte für mich offen, ob es diese Person tatsächlich gibt oder ob sie von Marie herbeihalluziniert wurde. Die Geschichte nimmt den Standpunkt ein, dass Langlebigkeit – aufgrund des Verlusts der Liebsten und dem Versinken in präzisen Erinnerungen zu vagen Gedankenketten – letztendlich nicht erstrebenswert ist. Das ist im individuellen Fall von Marie nachvollziehbar, aber als These gegen Langlebigkeit eher schwach argumentiert – die Geschichte funktioniert, weil es den toten Gatten gibt und niemand in Maries Umfeld, inkl. ihrer Kinder, die Langlebigkeit anstrebt. Die Frage, ob unsere kognitiven Fähigkeiten bei einer Funktionsverlängerung der biologischen Maschinerie mitziehen können, wird erklärungslos verneint.

»Plötzliches Verhängnis« von Natasha King ist eine von zwei Geschichten in dieser Sammlung, mit denen ich wenig anfangen konnte. Die erzählende Person ist in der Lage, ihr Bewusstsein in andere Körper zu transferieren und das dort vorhandene Bewusstsein zu unterdrücken. Im kürzlich übernommenen Körper eines Jungen berichtet die erzählende Person von ihrer Gefangennahme durch ein Individuum, das als »der Nero« bezeichnet wird. Die

Schilderungen wirken gehetzt und bisweilen abschweifend. Es entsteht der Eindruck, als würde die erzählende Person hastig und sprunghaft zu uns sprechen, während sie selbst gerade nicht ganz bei einander ist. Das ist gewollt und gut umgesetzt, aber ausgesprochen sperrig zu lesen. Worauf die Geschichte, deren Schilderungen der Übernahme sicher nicht zufällig Wortwahl und Formulierungen einer Vergewaltigung gebrauchen, hinausläuft, erschließt sich mir leider nicht.

»Erinnerungen an verlorene Erinnerungen« (Mahmud El Sayed): Eine außerirdische Spezies, die nur als Crablegs bezeichnet wird, hat die Erde aufgrund ihrer technologischen Überlegenheit leicht übernehmen können. Das Leben hat sich, abgesehen von der Abschaltung des Internets, für die Menschheit im Großen und Ganzen nicht verändert. Die neuen Herren sind allerdings an etwas ganz Bestimmten interessiert: Erinnerungen. Jährlich ist eine Steuer fällig, Erinnerungen können jedoch auch an sie verkauft werden. Der 27jährige Ahmed muss nicht nur für sich selbst, sondern auch für seinen erkrankten Vater zahlen. Da dieser im Sterben liegt und seine letzte Ruhe in der Heimat finden möchte, trifft Ahmed aus finanziellen Gründen eine schwere Entscheidung.

Als Leser habe ich mich bei jeder Erinnerung, die Ahmed bereits verkauft hat, gefragt, wie viele Erinnerungen weniger es braucht, bis man jemand ganz anderes wäre. Ahmed ist sich dessen, was er freiwillig aufgab, nur noch durch Stichpunkte in seinem Notizbuch bewusst. In einer Schlüsselszene wird jedoch eindringlich geschildert, dass bei Erinnerungen nicht nur reine Fakten zählen, sondern das eigene Erleben den Unterschied macht. Wer sind wir ohne Erinnerungen? Und ab wann wäre man erinnerungstechnisch »bankrott«? Für mich ist Mahmud El Sayeds Geschichte das Highlight der Anthologie.

Die titelstellende Geschichte »Ihr Körper, das Schiff« von Z. K. Abraham nimmt sich mit der langen Reise durchs All eines klassischen Setting an. Geschichten über (ankommende) Generationenraumer gibt es viele, und in den meisten davon wird die

Ankunft am Ziel gefeiert oder gar als Erlösung betrachtet. Für uns Menschen der Gegenwart, die wir einen »endlosen« Himmel über uns gewohnt sind, sind das verständliche Reaktionen. Dabei vergessen wir, dass die späten Generationen auf diesen Raumschiffen unser planetares Dasein nie kennengelernt haben – und vielleicht auch gar nicht anstreben. Oder aber eine tiefe Zuneigung zu ihrer unnatürlichen Heimat entwickelt haben. Die Geschichte rückt eine junge Ingenieurin, die ihr fliegendes Zuhause nicht aufgeben möchte, ins Zentrum des Geschehens. Auch wenn der Schluss errahnt werden kann, ist diese Story aufgrund der psychologisch interessant konzeptionierten Hauptfigur sowie der gesellschaftlichen Zeichnung der »fliegenden Stadt« für mich ein Highlight dieser Sammlung.

»Frank Peterson kommt nach Hause« (Michael Teasdale): Frank Peterson wurde ermordet. Seine Firma hat jedoch in einer Cloud genug Erinnerungen, um eine Golem-Kopie von ihm anfertigen zu können. Seine Familie scheint wenig begeistert über seine »Rückkehr« zu sein, was den künstlichen Frank zum Nachforschen bringt: Wer könnte ihn ermordet haben? Und warum hat sich sein natürlicher Vorgänger vor seinem Tod immer wieder von der Cloud getrennt? Nach einem eher gemächlichen Einstieg, der vor allem der Exposition dient, gewinnt Michael Teasdales Kurzkrimi schnell an Spannung. Die Wahrheit, hinter die der künstliche Frank kommt, könnte von routinierten Krimilesern errahnt werden. Nachdenklich stimmt jedoch, welche Entscheidungen der Golem mit dem erworbenen Wissen trifft.

»In den Tagen danach« (Frank Ward): Das ältere Ehepaar Nguyen ist alters- und krankheitsbedingt dem Tode nahe. Sybil Merton bietet sich über die Konvention an, das Kind der Nguyens in ihre Obhut zu nehmen. Es ist ein besonderes Kind, so wie Sybil eine besondere Frau ist. Es gibt Geschichten, die von einem zweiten Lesen profitieren. Dass ich »In den Tagen danach« tatsächlich ein zweites Mal lesen wollte, spricht für dieses Kleinod. Frank Ward hat einen sehr ansprechenden Stil, der gefällig zu lesen ist, sprachliche Fi-

nissen jedoch nicht vernachlässigt. Ob relative Unsterblichkeit ein Fluch oder ein Segen wäre, kann lange diskutiert werden. Wir dürften uns darüber einig sein, dass sie im tiefsten, biologischen Winter eher weniger erstrebenswert wäre – ganz sicher aber vor dem Erreichen eines gewissen körperlich-geistigen Zustands. Selbst das biologisch beste Lebensalter wird vor Herausforderungen stellen. Dies ist es, worüber Frank Ward wohlüberlegt mit Sybil in einfühlsamer, ruhiger Weise erzählt.

»Scarlett« (Everdeen Mason): Jon arbeitet an der KI Scarlett, die zunächst einen Körper und dieser schließlich auch Rezeptoren erhält. Für Jon ist seine Schöpfung nicht nur Arbeit, sondern auch ein Kunstwerk. Die zweite Geschichte, mit der ich wenig anfangen konnte. Sie hat einen schönen Twist, da zunächst viele Klischees reproduziert werden, um mit dem (fies)en Ende dann doch passend zu überraschen. Allerdings tritt mir die Geschichte für ihre Pointe zu lange auf der Stelle, und beide Handlungstragende sind mir zu oberflächlich und distanziert gezeichnet.

»In der Angelegenheit Homo Sapiens« (Kel Coleman): In dieser sehr kurzen Geschichte diskutieren zwei künstliche Wesen über die Möglichkeit der Wiederauferstehung ihrer Schöpferspezies – der Menschen. Ein sprachlich angenehmes Kleinod, bei dem es Kel Coleman gelang, ihre beiden Protagonisten mit wenigen Sätzen gut zu charakterisieren. Auch die Dialogführung weiß zu gefallen. Leider hält die Geschichte für mich nicht einen neuen oder nachhallenden Gedanken bereit.

»Dein kleines Licht« (Jana Bianchi): Eine schwangere Ingenieurin ist die einzige Überlebende auf einem Generationenraumer – abgesehen von einem zu Untersuchungszwecken gefangen genommenen, tierartigem Alien. Von den anderen Schiffen ist keine Hilfe zu erwarten, und so schaut die Überlebende desillusioniert gleichermaßen ihrem Tod und der Geburt des Kindes entgegen. Ein sprachlich angenehmes Kammerspiel, welches besonders durch Atmosphäre punktet. Die Schilderung im Präsens schafft Spannung, doch

es ist die Entwicklung der Protagonistin, die durch Erlebnisse eine bessere, hoffnungsvolle Sichtweise gewinnt, was diese Geschichte besonders auszeichnet.

»Das Jahr ohne Sonnenschein« von Naomi Kritzer spielt in nicht bezifferter, naher Zukunft in den USA. Klimatische Veränderungen sorgen für massive Störungen im Alltagsleben, da eine geregelte Versorgung nicht mehr flächendeckend sichergestellt werden kann. Nach einem anfänglichen Schockzustand organisiert sich eine Nachbarschaft autark. Es ist wohl der überwiegend kulturpessimistischen Einstellung um uns herum geschuldet, dass mir die Geschichte beim ersten Lesen zu konfliktfrei und warmherzig anmutete. Aber das ist es eben, was den Kern dieser Erzählung ausmacht: Einstellungssache. Die Autorin zeichnet in ihrer Geschichte kein reines Wunschdenken, sondern schildert eindrucksvoll, wie ganz gewöhnliche Menschen – mit mal mehr, mal weniger ausgeprägten Fähig- und Fertigkeiten – miteinander umgehen könnten, wenn sie sich ein Stück weit aus einem negativen Mindset lösen. Gewissermaßen ist Naomi Kritzers Geschichte ein Plädoyer für Hilfe zur Selbsthilfe. Sprachlich ist das Ganze sehr angenehm und spiegelt, ganz im Ton der Geschichte, mit dezenten, stilistischen Feinheiten das Talent der Verfasserin zum unaufgeregten Erzählen. Die Auszeichnung mit dem Hugo-Award 2024 ist definitiv berechtigt.

Fazit:

»Ihr Körper, das Schiff« begeistert mit Abwechslung und einer konstant hohen Qualität der Beiträge. Als Gesamtkunstwerk gibt die Sammlung einen guten Einblick, was in den letzten Jahren im internationalen bzw. angloamerikanischen Raum unter moderner Science-Fiction verstanden wird. Meinerseits eine uneingeschränkte Leseempfehlung, verbunden mit dem Wunsch, dass diese Anthologie im Verlag den Auftakt für eine regelmäßige Reihe bilden wird. ■

Die Besprechung wird zusätzlich auf meinem Blog und auf Shopseiten veröffentlicht.

Kaliane Bradley

Das Ministerium der Zeit

OT: The Ministry of Time (2024)
Penguin, 2025, Seitenzahl: 384
ISBN: 978-3-328-60353-5

von Matthias Hofmann

Seit 2009 veröffentlicht der ehemalige US-Präsident Barack Obama seine »Summer Reading List«. Immer wieder tauchen Bücher mit Genreeinschlag auf. 2024 war besonders ergiebig. Wenn man Percival Everett dazu nimmt, dessen Werke oft surreale und fantastische Aspekte vorweisen und dadurch als grenzwertig »sf-ig« gelten können, sind es drei Bücher.

Everett hat inzwischen für seinen Roman James, der Neuinterpretation von Mark Twains Huckleberry Finn aus der Sicht des Sklaven Jim, den Pulitzer-Preis gewonnen. Die unheimliche Storysammlung *Es werden schöne Tage kommen* von Zach Williams habe ich an anderer Stelle bereits besprochen (siehe AN 290, Seite 50). Als Dritte im Bunde kann Kaliane Bradley gelten. Deren Roman *Das Ministerium der Zeit* ist waschechte Science Fiction, auch wenn der Penguin Verlag dieses Genre (natürlich?) nirgends erwähnt.

Um es vorweg zu nehmen: *Das Ministerium der Zeit*, der erste Roman der britisch-kambodschanischen Autorin, ist für mich eine der Überraschungen des Jahres. In positiver Hinsicht. Eigentlich wollte ich das Buch nämlich links liegen lassen. Zeitreise hin, Zeitreise her. Die Kurzfassung des Plots hat sich zu sehr nach »Romantasy« angehört. Zum Glück habe ich auf den guten Obama gehört und mir das Werk besorgt.

Die Handlung von *Das Ministerium der Zeit* spielt in einem 21. Jahrhundert, in welchem die Regierung von Großbritannien einen Weg gefunden hat, der Zeitreisen ermöglicht. Das namensgebende Ministerium rettet spezifische Menschen aus der Vergangenheit und transferiert sie in die Gegenwart. Dafür wählt man gezielt Menschen aus, die in ihrer ursprünglichen Zeitlinie gestorben wären, um die Vergangenheit nicht zu zerstören. Diese Personen werden als »Expats« bezeichnet. Jedem Expat wird eine »Brücke« zugeteilt,



ein Mitarbeiter, der ihnen die moderne Welt im Lauf eines Jahres näherbringt.

Eine junge Frau, deren Namen wir nicht erfahren, wird die Brücke für den eigentlich 1847 verstorbenen Polarforscher Graham Gore. Er war bei der legendären Franklin-Expedition an Bord, die 1845 aufbrach, um die kanadische Nordwestpassage zu finden. Die Expedition endete in einer Katastrophe, bei der alle 129 Besatzungsmitglieder der Schiffe HMS Erebus und HMS Terror ums Leben kamen.

Der 37-jährige Graham Gore ist einer von ursprünglich sieben Expats. Zwei sind gestorben. Nach einer Art Quarantänephase und einem »Ground-Zero-Orientierungskurs« mit Psychologen und Viktorianisten, kam er in eine Wohngemeinschaft mit seiner weiblichen Brücke, die zunächst konkretes, anwendbares Wissen vermitteln soll. So kennt Gore zwar die Grundlagen der Elektrizität, des Verbrennungsmotors und der Sanitärtechnik, weiß aber nichts vom Ersten und Zweiten Weltkrieg und dem Kalten Krieg, von der sexuellen Revolution oder dem Krieg gegen den Terror. Die Experten hatten angefangen, ihm vom Niedergang des Britischen Weltreichs zu erzählen, »doch er hatte es nicht gut aufgenommen«.

Mit Gore kamen vier weitere Menschen aus der Vergangenheit: eine Frau aus dem Jahr 1665, die während der großen Pest in London geboren wurde. Ein Leutnant aus

dem Englischen Bürgerkrieg, der Schlacht von Naseby (1645). Ein Hauptmann aus dem Ersten Weltkrieg, Schlacht an der Somme (1916). Eine Frau aus Paris unter Robespierres Terrorherrschaft (1793).

Der traditionell beginnende Roman, der in einer kitschigen Romanze einer jungen Frau mit einem aus der Zeit gefallenem Mann mittleren Alters hätte enden können, entwickelt nach der Etablierung des Settings und der Hauptpersonen einen eigenen Drive, der zu gefallen weiß. Das hat auch mit der Konstruktion der Handlung zu tun. So gibt es jedes Kapitel zwei Mal. Die kurzen Kapitel mit römischen Ziffern schildern Graham Gores Erlebnisse während der Franklin-Expedition bis zu seinem »Tod«. Die langen Kapitel mit arabischen Ziffern schildern die eigentliche Handlung in der Gegenwart. Zeichnungen auf den Umschlaginnenseiten und eine Landkarte mit den Hauptschauplätzen der verschollenen Expedition schaffen einen schönen Bezug zur historischen Klammer der Zeitreisehandlung.

Natürlich passiert noch ganz schön viel mehr in dem ersten Jahr, in dem Gore versucht, mit dem Leben in der heutigen Zeit klar zu kommen. Immer deutlicher manifestieren sich dunkle Machenschaften des Ministeriums, das seine eigene Agenda pflegt. Hinzu kommt, dass einige der Expats Symptome einer Art von Sublimierung zeigen. Man kann sich das so vorstellen, dass das Universum sie zunächst als Fremdkörper ansieht und im schlimmsten Fall eine »Immunreaktion« auslöst. Eine Assimilierung in der Gegenwart kann für einen Zeitreisenden im negativen Ausgang in der Auflösung seiner Atome enden.

Mit zunehmender Verdichtung des Zeitreise-Mysteriums steigert sich auch die Romanze zwischen den beiden Protagonisten. Der Romance-Anteil hält sich jedoch in Grenzen, ebenso wie der von Hard-SF.

Unter dem Strich ist *Das Ministerium der Zeit* ein stilistisch wirklich gut geschriebener Unterhaltungsroman, der nicht nur für SF- und Zeitreisefans Lesefutter bietet, sondern auch der aktuell vorherrschenden Romantikfraktion gefallen dürfte. Durch die Gegenüberstellung der altmodischen Ansichten von Graham Gore mit den Eigenschaften und Auswüchsen der heutigen

Welt, gelingt es Kalliane Bradley, einen enormen Strauß an wichtigen Denksteißen zu geben. Rassismus und Umweltschutz sind nur zwei davon.

Somit möchte ich mich Barack Obama anschließen. *Das Ministerium der Zeit* ist als Lektüre uneingeschränkt zu empfehlen. Nicht nur für den Sommer. Auch für die restliche Zeit des Jahres. ■

Gerhard Börnsen und Alfred Kelsner **Raumfragmente**

p.machinery Verlag, 2025, 136 Seiten
ISBN 978-3-95765-451-9

von Franz Hardt

Im Jahre 1981 erschien im Moewig Verlag der Bildband »Zeitsplitter« mit Bildern von Alfred Kelsner und Kurzgeschichten von William Voltz. Ich war damals ziemlich begeistert von dieser Zusammenarbeit: Die kurzen, oft melancholischen Geschichten, die manchmal kosmische Einsamkeit vermittelten, passten sehr gut zu den Bildern Kelsners. Der Maler besitzt eine große Begabung, Raumschiffe und Wunder des Universums darzustellen und die Faszination und Schönheit des Weltraumes zu vermitteln. Personen, insbesondere Gesichter, sind nicht seine Stärke und kommen seltener auf den Bildern vor. Damals gefiel mir

sogar die »Silberband-Optik« des Buches, das heute unter Fans immer noch gesucht ist.

Irgendwann las ich, dass ein zweiter Band mit dem Titel »Raumfragmente« geplant sei. Durch den frühen Tod von William Voltz und der Tatsache, dass der Moewig Verlag keine Bücher mehr herausgibt, sah es lange so aus, als würde dieser Band nie herauskommen. Doch jetzt ist es tatsächlich passiert: Bei p.machinery ist über 40 Jahre nach »Zeitsplitter« der Nachfolgebund »Raumfragmente« erschienen!

Es gibt einige Unterschiede zu »Zeitsplitter«: Die »Raumfragmente«-Softcover-Ausgabe ist mit 23,5 cm auf 17 cm zwar größer als ein normales Taschenbuch, aber immer noch um einiges kleiner als der »Zeitsplitter«-Band. Das ist schade, denn dadurch wirken manche Kelsner-Bilder nicht mehr so beeindruckend. Es war sicher eine finanzielle Entscheidung, denn der kleine Band mit 136 Seiten kostet fast 32 Euro in der Softcover-Version. Das nicht beim Verlag erhältliche Hardcover kostet noch einmal 15 Euro mehr.

Das Buch enthält viele, oft ganzseitige Bilder von Alfred Kelsner, und die sind es natürlich auch, die den Band ausmachen. Sie üben immer noch eine große Faszination aus, obwohl ich sie mir größer gewünscht hätte. Viele Bilder von Kelsner muss man wahrscheinlich im Original bewundern.

Beim Text hat man sich für eine längere Geschichte entschieden, die Gerhard Börnsen geschrieben hat. Dies war eine undankbare Aufgabe, und es gelingt auch nicht, das »Willi-Voltz-Feeling« zu verbreiten. Vielleicht wären kürzere Texte besser gewesen, auf mich wirkte die Geschichte aufgeblasen und langweilig.

Zum Schluss gibt es noch Porträts der beiden Künstler und eine Galerie mit weiteren Bildern, und da sind auch wirklich sehr schöne dabei, die viel »Sense of Wonder« verbreiten. Allein für die ganzseitigen Weltraumimpressionen hat sich das Buch für mich gelohnt. Der folgende Spruch aus dem Börnsen-Porträt ist allerdings etwas arg übertrieben: »Was heute ein Picasso ist, werden eines Tages die Bilder von Bruck, Kelsner, Papenbrock, Voltz und anderen Künstlern unserer Zeit sein«

(hier ist Ralph Voltz gemeint, ein Sohn von Willi Voltz).

Ich würde empfehlen, auch nach dem »Zeitsplitter«-Band zu suchen oder nach Frank G. Gerigks Buch über Alfred Kelsner aus dem Marlon Verlag. Beide sind auf Cons oder antiquarisch noch erhältlich. Fans werden aber natürlich auch die »Raumfragmente« lieben, es ist ein schönes Nostalgie-Projekt für die Perry-Altleser. ■

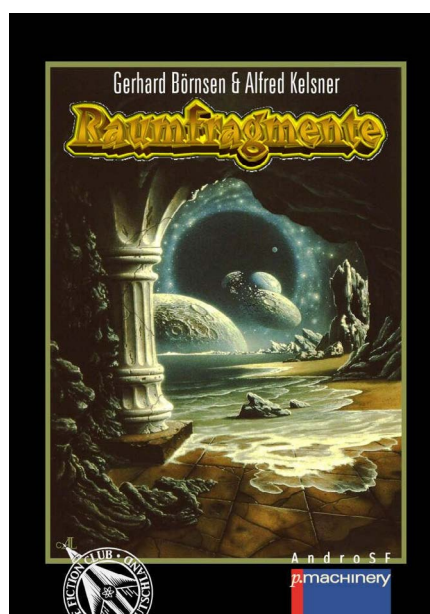
Gabriele Behrend **Die Frau mit den roten Schuhen**

p.machinery Verlag, 2025, 140 Seiten
ISBN 978-3-95765-460-1

von Franz Hardt

Eine Zeitreise der etwas anderen Art mit interessanten, verletzlichen und verletzten Figuren, geschrieben in einem leichten, schwebenden Stil, den Gabriele Behrend so wunderbar beherrscht. Es hat Spaß gemacht, der »Frau mit den roten Schuhen« in ihre Vergangenheit zu folgen, die Figuren zu verstehen und mitzuleiden.

In einer nicht näher bestimmten nahen Zukunft ist eine besondere Art von Zeitreise möglich: Man kann in die eigene Vergangenheit reisen und sich selbst dort beobachten. Man kann also glückliche Momente des eigenen Lebens wieder er-



Gabriele Behrend



Rezensionen

leben – das wird vom Hersteller empfohlen – aber natürlich auch traurige Momente noch einmal durchleben – davon wird abgeraten. Man kann erleben, ob die eigene Erinnerung einen täuscht. Dabei soll aber im Zeitablauf nichts verändert werden, was umso schwieriger ist, je unangenehmer die Ereignisse und ihre Konsequenzen sind. Diese Einschränkungen verhindern, dass alle bei der Kreuzigung von Jesus Christus oder der Ermordung von John F. Kennedy dabei sein wollen oder gleich Hitlers Geburt zu verhindern versuchen. Diese Bedingungen brechen das klassische SF-Thema »Zeitreise« auf eine persönliche Ebene herunter, auf Einzelschicksale und zwischenmenschliche Beziehungen. Das ist genau der Bereich, in dem Behrend ihre Stärken ausspielen kann.

Formal erzählt der Roman in abwechselnden Kapiteln von Lillian und Michael,

und erst in der zweiten Hälfte des Buches laufen die beiden Stränge zusammen. Lillian war glücklich bis zu einem bestimmten, äußerst tragischen Ereignis, das sie verändert hat und den weiteren Verlauf ihres Lebens prägt. Michael hatte eine schwierige Kindheit und hat gerade einen schweren Verlust erlitten. Er braucht Hilfe, um zu erkennen, was ihn und sein Handeln bestimmt und wie er seine Probleme angehen kann. Zusätzlich zu diesen beiden Handlungssträngen kommen – wie das bei einer Zeitreise-Geschichte zu erwarten ist – verschiedene Sprünge in die Vergangenheit hinzu.

Gabriele Behrend kümmert sich dabei nicht um technische Details ihrer Zeitmaschine, und das ist vollkommen in Ordnung. Auch die Auswirkung einer solchen Erfindung auf die Gesamtgesellschaft wird wenig betrachtet, was ich sonst problema-

tisch finden würde. Aber Gabriele Behrend schreibt eine besondere Art von literarischer Fantastik und sie kann das, so wie Ray Bradbury das auch konnte. Deshalb darf sie das auch. Wenn man sich den Einstieg ins Buch durchliest, merkt man, dass eine wunderbare Stimmung erzeugt wird, die einen eintauchen lässt in ihre Erzählung.

Natürlich versuchen die Protagonisten, die Einschränkungen zu umgehen und die Zeitreise für Manipulationen zu benutzen, wer könnte schon widerstehen. Was macht diese Möglichkeit mit uns, wie erleben wir die eigene Vergangenheit, was macht es mit unseren Wünschen?

Der Roman hat nur 138 Seiten und enthält doch so viel.

Am Ende hat er mich noch einmal verblüfft, aber das verrate ich natürlich nicht. ■

DIE ERSTKONTAKT-KRISE

"Wow, das war ein wirklich, süchtig machender Auftakt."
*phantastiknews.de

"Ein außergewöhnliches Scifi-Abenteuer. Uneingeschränkte Lesempfehlung!"
*Literaturclub Pressenet

Constantin Salathe

Demnächst auch als phantastisches Hörbuch

Arthur C. Clarke & Stephen Baxter
Die Zeit-Odyssee

OT: Time's Eye
Heyne 52037, 2005, 448 Seiten
ISBN 3-453-52037-8

von Uwe Lammers

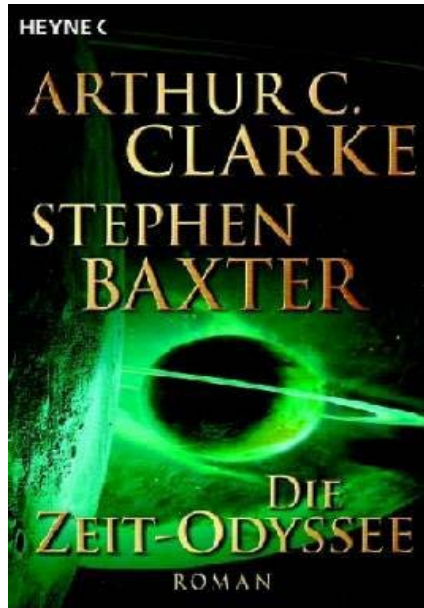
Zeit erscheint uns Menschen als eine stabile Größe, ebenso wie die Struktur des Raumes. Was würde geschehen, wenn dies jählings zur Disposition stünde? Wenn, sagen wir, göttliche Kräfte auf einmal entschieden, dass das, was für uns zusammengehört, einfach neu sortiert würde? Wie sähe das aus, und wie kämen die Menschen, die in eine solche Mischaktion göttlichen Ursprungs gerieten, damit klar? Gar nicht vermutlich ...

Man schreibt den 8. Juni 2037, als *Bisesa Dutt*, Teilnehmerin an einer UN-Mission in Afghanistan, mit einem Hubschrauber und zwei Kollegen aufbricht, um eine Routinemission zu erfüllen. Diese Routine wird erst durch einen Beinahe-Abschuss mittels einer Rakete durchbrochen – und dann von etwas ganz anderem.

Die Sonne scheint am Himmel zu tanzen, und ehe Bisesa und ihre Kollegen begreifen, was eigentlich passiert, befinden sie sich im Sturzflug. Die ersten Menschen, denen sie begegnen, nachdem sie sich aus dem Wrack befreit haben, sind äußerst seltsam gekleidet – wie britische Soldaten der viktorianischen Zeit. Und, noch verrückter, sie sind mitsamt ihrem Kommandanten, *Hauptmann Grove*, felsenfest überzeugt, dass man den 24. März 1885 schreibt.

Beides ist falsch.

Genau genommen schreibt man Nirgendwann. Grove ist mit seinen Leuten ebenso wie Bisesa Dutt in die Mühlen der Götter geraten und hat sich in einer Welt zurechtzufinden, die ein Patchwork von zahllosen Regionen und Zeitebenen ist. Die Geografie ist leidlich dieselbe geblieben, aber die Stücke der Welt, aus denen diese neue Erde besteht, die ein ebenfalls hierhin verschlagener Sojus-Astronaut »Mir« nennt, stammen aus Epochen von vor 2 Millionen Jahren bis eben zum Jahre 2037. Es ist, als habe eine überirdische Gewalt aus unerfindlichen Gründen versucht,



Stücke aus jeder Zeit zu »retten«, wovor auch immer. Mit katastrophalen Folgen: die Ökologie gerät völlig aus den Fugen. Vorzeitmenschen und Mongolen *Dschingis Khans*, ja sogar *Alexander der Große* und Teile seines Feldzugs nach Indien bevölkern diese seltsame neue Erde.

Und die Augen.

Unglaublich viele, bizarre Metallkugeln, die über dem Boden schweben und durch nichts und niemanden zu verrücken oder zu beschädigen sind. Sie sprenkeln überall die Landschaft und scheinen einfach nur da zu sein. Doch bald gewinnen die Entführten die Gewissheit, dass hinter diesen »Maschinen« oder was sie sein mögen, eine handelnde, denkende und beobachtende Entität steht. Eine gefühllose freilich, die so fremdartig ist wie die geometrischen Gesetze, denen ihre metallenen Abgesandten unterliegen – die Kugeln entstammen nicht unserem Universum, da ihr Umfang nicht $d \cdot \pi$ ist, sondern $d \cdot 3$. Exakt 3.

Die Lösung für das Rätsel liegt womöglich in der größten Städteansammlung der Welt »Mir« – in Babylon, wo ein dauerhaftes Signal abgestrahlt wird. Doch auch als Bisesa und ihre Gefährten Babylon schließlich erreichen, ist das Ende der Abenteuer noch keineswegs erreicht ...

Mit »Die Zeit-Odyssee« legen der 1917 geborene und seit Jahrzehnten auf Sri Lanka lebende SF-Altmeister Arthur C. Clarke (»2001«) und der vergleichsweise junge,

1957 geborene SF-Romanautor Stephen Baxter (»Ring«, »Evolution« usw.) wieder einmal eine Kollaboration vor.

Wieder? Davon erzählt der Klappentext aber nichts ... nein, natürlich nicht. Klappentexte sind heutzutage Eintagsfliegen. Alles, was eine Weile zurückliegt, wird nicht mehr berücksichtigt. Da ist es wie in der Zeitung. Man entsinne sich nur des Rummels um die neue Venus-Mission, die so vollkommen alle Erinnerungen an die erfolgreiche (!) *Magellan*-Sonde vergessen machen wollte.

Im Jahre 2001 legten Clarke und Baxter schon einmal mit dem Roman »Das Licht ferner Tage« (»The Light Of Other Days«) eine Geschichte vor, die sich stark an Bob Shaws »Andere Tage, andere Augen« (»Other Days, Other Eyes«, 1972) orientierte.

Nun also wird uns »Die Zeit-Odyssee« als eine ideelle Fortsetzung des legendären »Odyssee«-Zyklus von Arthur C. Clarke verkauft. Unter dieser Prämisse sollte man sich das Buch weder kaufen noch es lesen, denn es erfüllt die Erwartungen nicht im Mindesten. Nicht DIESE Erwartungen.

Wer hingegen darauf aus ist, die Interaktion unterschiedlichster Menschen und Zeiten zu erleben, der kommt hier durchaus voll auf seine Kosten. Mit einer Baxter-typischen Einschränkung. Überall dort, wo Einzelpersonen zu Handlungen genötigt werden, verfällt Baxter in die für ihn typische Manier, gleichsam bulldozerhaft stur zu werden und alles einer egozentrischen Sicht der Person unterzuordnen. Wenn man das gewohnt ist, wird man schnell gelangweilt. Diesmal macht es nur einen geringen Unterschied, dass die beiden Personen die Astronautin *Sable* und die UN-Beobachterin *Bisesa Dutt* sind. Manche Fakten verschwinden auch im Laufe der Geschichte vollkommen – dass die Astronautin *Sable* etwa eine schwarze Hautfarbe besitzt, wird rasch absolut bedeutungslos. Wenn man sich die Rolle anschaut, die sie zu spielen hat, merkt man schnell, dass das höchst unglaubwürdig ist.

Gegen Ende des Romans gerät Baxter, von dem unbestreitbar der größte Teil der Geschichte stammt, in drastische Erklärungsnot. Irgendwie, das merkt man, muss es ihm gelingen, Bisesa Dutt aus Babylon verschwinden zu lassen, aber die Art

und Weise, wie es nachher geschieht, ist doch so gekünstelt, dass es in höchstem Maße unglaubwürdig ist.

Ob es sonderlich realistisch ist, dass eine Rasse, die in der Frühzeit des Universums (und dann, man bedenke die Sache mit d * 3 bei den Kugeln!, nicht mal UNSER Universum) entsteht und sich ausdrücklich über den Mangel an schweren Elementen beklagt, ausgerechnet auf METALLISCHE Robotkugeln zurückgreift und nicht etwa, was ja auch denkbar wäre, auf kristalline Stoffe, die sowieso gegen den Zahn der Zeit resistenter sind (siehe Diamanten), ob es sonderlich realistisch ist, dass sich eine solche Rasse dann gerade der Menschheit in einem anderen Universum annimmt, ob es dann noch sonderlich realistisch ist, dass sie, die bedenkenlos Milliarden Lebewesen und ganze Völker ausrotten, sich von einer einzelnen Frau dazu überreden lassen, einen Teil ihrer Manipulation rückgängig zu machen ... nun, das scheint Baxter nicht tangiert zu haben.

Die anfänglich jedenfalls recht nette und abwechslungsreiche Darstellung der Personen versumpft leider sehr schnell in einem Dahingehusche nach Baxter-Art, die Reflexionen, die er einflechtet, passen mit weiterem Fortschreiten der Handlung so überhaupt nicht zu den Personen, die sie aussprechen (sehr stark bei Bisesa zu bemerken!), und am Schluss bleibt bei dem Leser die etwas schale Erkenntnis, dass der Hauptautor hier ein paar interessante Ideen ärgerlicherweise zu Einheitslesebrei zerkocht hat.

Der deutsche Titel, der falsche Erwartungen weckt, ist dabei ebenso irreführend wie das absolut unpassende Cover, und am Ende ist der Leser nicht wirklich viel schlauer als die Protagonisten. Das ist bedauerlich.

Wer jedoch Alexander den Großen und Dschingis Khan miteinander kämpfen sehen möchte, der kann sich den Roman gerne antun. Wer wirklich gute, detailreiche und realistische Romane lesen will, sollte hingehen zu anderen Autoren greifen. ■

© 2006 / 2023 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 15. Juni 2006
Neuformatiert für die AN

Ulrich Harbecke

Entwarnung

p.machinery, 2025, 104 Seiten
978-3-95765-446-5

von Thomas Harbach

In der alternierend von Frank G. Gerigk und Jörg Weigand betreuten Reihe »Die Welten von ...« erschien als vierter Band das phantastische Gesamtwerk Ulrich Harbeckes. Neben zahlreichen Kurzgeschichten besteht es aus dem Nachdruck von zwei Romanen. Die erste längere Arbeit »Invasion« erschien im Heyne Verlag. Sieben Jahre später folgte »Entwarnung«. Michael Haitel hat den letztgenannten Roman dem Sammelband für eine gesonderte Veröffentlichung entnommen und präsentiert ihn mit einem passenden Titelbild einzeln noch mal einem vielleicht bereiteren Publikum.

Der 1943 geborene Ulrich Harbecke ist Fernsehjournalist. Die Sachlichkeit, vielleicht auch manchmal Distanziertheit, sieht man seinen sorgfältig komponierten, strukturiert niedergeschriebenen Geschichten positiv wie in einigen wenigen Fällen auch negativ an. Nach einem Studium der Theaterwissenschaft, Musik und Kunstgeschichte arbeitete er seit 1970 als freier Mitarbeiter beim Westdeutschen Rundfunk und später als Redakteur im Fernsehprogramm des WDR. Seit 1973 veröffentlicht er vor allem Sachbücher und Romane zu unterschiedlichen Themen. 1983 wurde ihm der Robert Sheckley Preis verliehen, den der Bastei Verlag zu Ehren des in seinem Programm wieder aufgelegten Amerikaners gestiftet hatte.

Bei »Invasion« handelte es sich um seine erste phantastische Arbeit. Ab 1980 veröffentlichte Ulrich Harbecke gut zwei Dutzend phantastischer Geschichten über mehr als vierzig Jahre in regelmäßigen Abständen. Große Pausen gibt es im Vergleich zu anderen Autoren wie Kai Riedemann bei Ulrich Harbecke nicht, auch wenn seine Publikationsmöglichkeiten durch die Einstellung der Verlagsanthologiereihen immer weniger geworden sind.

Die Idee zu »Entwarnung« (1987 erstmalig im Arena Verlag erschienen) hat sei-

nen Ausgangspunkt beim amerikanisch-sowjetischen Gipfeltreffen vom 11. und 12. Oktober 1986.

Im Urlaub in Holland verfolgt Ulrich Harbecke die Begegnung der beiden so unterschiedlichen Politiker in Reykjavik.

Ronald Reagan traf auf Michael Gorbatschow. Der erzkonservative Republikaner auf amerikanischer Seite, der risikoreiche Reformer auf der anderen Seite. Gorbatschow kam mit sensationellen Abrüstungsvorschlägen, der Westen betrachtete den Reformer mit Misstrauen.

Allerdings stimmen Ulrich Harbeckes Erinnerungen oder die Anmerkungen auf dem Klappentext nicht ganz. Der Weg in die atomare Katastrophe war nicht unausweichlich. Es handelt sich nicht um das erste und damit wichtigste Treffen zwischen Reagan und Gorbatschow, und das Misstrauen des Westens gegenüber dem Reformer war zu diesem Zeitpunkt auch noch berechtigt. Die Saat der weiteren politischen Entwicklung ist nicht auf Island, sondern schon in der Schweiz ausgestreut worden.

Zum ersten Mal hatten sich die beiden Politiker im November 1985 in Genf getroffen. Dort wurde beschlossen, die 1983 unterbrochenen Rüstungskontrollgespräche fortzusetzen. Allerdings gab es in den Monaten zwischen Genf und Reykjavik die angebliche Spionageaffäre Nicholas Daniloff.

Der amerikanische Journalist wurde in Moskau kurz vor dem Treffen verhaftet und der Spionage beschuldigt. Kurz vor dem Treffen durfte er ohne Anklage und im Austausch mit einem Russen die Sowjetunion verlassen.

Die Gipfel »scheiterte« an Reagans Beharren, das Weltraumforschungsprogramm auszuklammern. Zumindest konnten beide Seiten ausloten, was möglich war. Aber dann trat ein genauso überraschendes Ereignis wie in Ulrich Harbeckes Roman ein.

Vor seinem Rückflug erklärt Gorbatschow, dass der Gipfel sehr erfolgreich gewesen sei. Die marode Sowjetunion konnte sich die Rüstungsausgaben schlicht nicht mehr leisten. Da auch Reagan nicht als Verlierer in Washington dastehen wollte, stimmte er seinem russischen Kollegen zu und plädierte für eine Fortsetzung der Gespräche. Ein Jahr später wurde in Wa-

shington der INF-Vertrag hinsichtlich der Beschränkung der nuklearen Mittelstreckensysteme und damit der erste atomare Abrüstungsvertrag unterzeichnet.

Gute acht Jahre nach »Invasion« und im gleichen Jahr der ersten Vertragsunterzeichnung erschien mit »Entwarnung... der Frieden bricht an« ein satirischer Roman für die Jugend. Das Buch stammt aus der Zeit des Kalten Krieges, ist aber als Diskussionsbasis auch heute noch gültig.

Ulrich Harbecke zeigt überzogen die Realität der Frühwarnübungen, wobei das Aufsuchen der kaum vorhandenen Schutzräume eher Utopie ist. Auch die Notfallfibel im Vierfarbdruck, an alle Haushalte – wie die Jod Tabletten auf Aufforderung nach dem Tschernobyl-Unfall – ausgeteilt, wirkt überzogen. Aber die unrealistischen Vorstellungen von einem Überleben nach einem atomaren Schlagabtausch im eigenen Keller oder dem im Garten angelegten primitiven Bunker zeigen die damals wie heute bedrohliche Atmosphäre zweier Atommächte, die sich im Gleichgewicht des Schreckens gegenüberstanden. Dass der klassische Ost-West-Konflikt durch Opportunisten wie Trump inzwischen eine andere Note erhalten hat, unterstreicht die paranoid wirkende Weitsichtigkeit von Ulrich Harbeckes dicht geschriebenem und dadurch teilweise auch distanzierendem Buch.

In dieser dunklen Zeit bricht wie ein Virus der Frieden aus. Ausgerechnet im geteilten Deutschland, wie eine an der Grenze spielende Sequenz mit dem über die Mauer steigenden Grenzsoldaten verdeutlicht. Der Frieden basiert bei Ulrich Harbecke nicht auf den Anti-Atomkraft-Demonstrationen oder auf großen politischen Ereignissen. Er kommt aus dem Nichts und überfällt die Menschen mit der Kraft einer positiven Grippe. Der Gedanke an Schwerter zu Pflugscharen dominiert plötzlich. Hilfreich sind die Alten, welche nach Ende des Zweiten Weltkriegs aus ihren Waffen nützliche Geräte machen konnten oder besser mussten. Beginnend im deutschen Hinterland, springt der Funke – misstrauisch von beiden Seiten der Mauer betrachtet – auf viele Menschen über.

Die Politiker sind alarmiert, aber auch froh gestimmt. Natürlich ist es eine Satire, wenn alleine der Gedanke an Frieden den

bösen Nachbarn besänftigt und die zarte Pflanze von einem metaphorischen Grundstück zum Nächsten überwechselt. Wie in Charles Platts erotisch-brutalen Romanen wirkt die plötzliche Sinnesänderung der Menschen verstörend. Alles ist zu gut, zu glatt, zu unpolitisch und zu naiv pazifistisch. Damals wie heute.

Die kontrollierte Rückkehr eines Flüchtlings in die DDR lässt das dortige System einstürzen. Wie Thomas R.P. Mielkes »Der Tag, an dem die Mauer fiel« sind es die befreiten Menschenmassen, welche an die Grenze strömen und die Obrigkeit überfordert zurücklassen. Hier wird die Realität Thomas R.P. Mielke wie auch Ulrich Harbecke schließlich einholen. Aus heutiger Sicht ist noch interessant, dass der Heyne Verlag Mielkes Roman als unrealistisch eingestuft hat und deswegen auch nicht veröffentlicht wollte. Deswegen wechselte der streitbare Autor zum Bastei Verlag.

Bei Ulrich Harbecke bleibt nur das Politbüro und wird nach Moskau ausgeflogen. Das wirkt bizarr, aber knapp über zehn Jahre später sollten die Bilder der demonstrierenden und schließlich feiernden DDR-Bürger um die Welt gehen. Auch Honecker musste schließlich abdanken und ins Exil gehen.

Lustig ist die Szene mit dem schließlich vor Gericht anerkannten »Soldaten aus Gewissensgründen«. Ganz bewusst stellt Ulrich Harbecke die entsprechenden Pro-

zesse gegen Kriegsdienstverweigerer auf den Kopf. Die Parodie wirkt allerdings beängstigend real. Aber auch hier hat Ulrich Harbecke in seiner Version einer friedlichen Zukunft die finale »Waffe«: Sex ... unter den Augen der Dorfbevölkerung. Und schon gibt es bei ihm nicht mehr die Notwendigkeit, mit der Waffe in der Hand auf imaginäre Feinde loszugehen. Das wirkt aus heutiger Sicht ein wenig sexistisch oder frauenfeindlich, aber es gibt eine Beziehung zwischen der jungen Frau und dem Friedendienstverweigerer. Allein sein Beharren auf einem Prozess hat die beiden entzweit.

Ulrich Harbecke geht es in seiner Satire auch nicht um den großen Friedensappell, die stetige Anklage gegen die Kriegstreiber, sondern er zeigt sprunghaft und strukturiert auf, wie ein Gedanke sich fortpflanzen kann. Damals wie auch heute. In der Zeit des Kalten Krieges waren die theoretischen Regeln vielleicht anders als heute. Stellvertreterkriege gab es in Korea, Vietnam und Afghanistan. Aufstände gegen die Russen hinter dem Eisernen Vorhang. Aber in Europa gab es keine Kriege. Die Auseinandersetzungen in Jugoslawien und der Krieg in der Ukraine wären in dieser Form nicht wirklich vorhersehbar gewesen. Propaganda fand im Fernsehen, im Radio oder in den Zeitungen, vielleicht auch Büchern statt. Aber eine derartige Konzentration von Lügen, Falschnachrichten und schließlich auch Manipulationen der Wahlen in der ersten Welt und nicht irgendwo im Dschungel wären undenkbar gewesen. Und doch finden sich die Wurzeln dieser Entwicklungen in Harbeckes Buch. Eine von Stephen Kings Novellen heißt »Manchmal kommen sie wieder«, und keine Aussage trifft besser auf die populistisch-politische Gegenwart mit Trump/ Putin zu als Harbeckes von Misstrauen durchzogene und immer mehr vom wahren Frieden mit allen Stärken, aber auch einer gehörigen Portion Naivität dominierte Welt. Aus heutiger Sicht wirkt Harbeckes Roman wie ein Schritt zur Seite, um der Karawane der Lemminge zu entkommen. Heute ziehen die Lemminge mehr denn je in Richtung Abgrund und suchen unterwegs immer die Schuld bei den Anderen. Nichts ist einfacher.



»Entwarnung« ist ein modernes Märchen, nicht nur für Jugendliche geschrieben. In »Invasion« zeigt Harbecke auf, wie die Menschheit in primitive Wahnvorstellungen zurückfällt und den Außerirdischen als Sündenbock für alles nimmt, was ihnen Böses passiert. Die drei großen Blöcke vereinen sich gegen einen gemeinsamen Feind, der übermächtig erscheint und nur neugierig ist. Er sucht Kontakt, aber auch eine missverständliche Übersetzung wird zum Feind. In »Entwarnung« dagegen bleibt vieles im Anschluss an die Notfallübung ambivalent, entwickelt sich aus einer ungesteuerten und dadurch auch nicht zu kontrollierenden Bewegung heraus. Der Kanzler geht abends in die nächste Kneipe, um nach seiner außer positiver Kontrolle geratenen Rede mit dem Nachtwächter einen zu trinken. Der Kommentator schweigt, weil er im Grunde nur stereotypen Unsinn von sich geben kann. Alles wird gut, wie Thomas Ziegler später ebenfalls in einer grotesken Satire schreiben sollte. Bei Ulrich Harbecke wird tatsächlich alles gut und damit ab einem bestimmten Punkt wieder ungut.

Vor dem aus Deutschland in die Welt ausströmenden Frieden ziehen sich die Großmächte zurück wie der Teufel vor dem Weihwasser – es ist nicht kontrollierbar. Im Grunde sollte diese existentielle Einstellung gegenüber den Mitmenschen auch nicht kontrollierbar und manipulierbar sein. Ulrich Harbecke verzichtet auf die politischen, sozialen und wirtschaftlichen Folgen einer plötzlich ihrer Existenzgrundlage beraubten Marktwirtschaft. Das wäre zu belehrend, zu hochgestochen.

Ein unnatürlicher Frieden breitet sich in seiner Geschichte über Deutschland aus und der Autor beschreibt in diesem proklamatischen, aber auch leicht manipulierenden Roman eine idealisierte neue Welt, die genauso erdrückend wie die Zeit des Kalten Kriegs sein könnte. Nicht nur satirisch überzogen, sondern karikierend entlarvt Harbecke die Machthaber, die Militärs als Gefangene ihrer eigenen Ansichten, deren Augen druckvoll wie unsichtbar von außen geöffnet werden.

Am Ende dieser beißenden Satire schließt sich der Kreis. Dabei wird nicht nachhaltig herausgearbeitet, ob die Ame-

rikaner schließlich das Antivirus im Labor züchten oder die Stunden/ Tage während der Übung im Bunker zu individuellen Visionen der eingeschlossenen Menschen geführt haben. Alles beginnt und endet in einem Bunker ... für die siebziger Jahre bezeichnend.

Ulrich Harbecke nutzt an einigen Stellen die Mittel der politischen Übertreibung. Inhaltlich fallen einzelne Komponenten zu schnell, zu stark konstruiert zusammen. Die Zeichnung der Protagonisten ist an vielen Stellen zu plakativ, zu pragmatisch. Als Autor ist Harbecke eher von der journalistischen Seite kommend ein Kommentator, der die Abläufe in seinen Geschichten beschreibt, aber nicht immer aus der Grundidee heraus cineastisch, spannend oder dramatisch entwickelt. Es ist ein schmaler Grat zwischen Realsatire und demonstrativer Überspitzung einzelner Szenen, auf dem sich Harbecke angesichts der komplexen Plots ausgesprochen kompakt bewegt. Umfangreiche Hintergrundbeschreibungen sind aus Sicht des Journalisten unnötig und lenken von der Handlung ab. Jeder Leser der damaligen Zeit wird die politischen wie gesellschaftlichen Hintergründe gekannt haben. Aus der Gegenwart sind die grundlegenden Themen wichtiger denn je, aber ein interessierter Leser sollte sich noch einmal mit den verschiedenen politischen Bewegungen und dem Spannungsfeld Ost-West auseinandersetzen. Auch wenn es spätestens seit der Besetzung der Krim wieder einen Ost-West-Konflikt gibt, sind die Vorzeichen auch wegen der agierenden Politiker nicht komplett vergleichbar. Der Wunsch nach Frieden allerdings schon.

Dieser Gedanke, dieses wunderbare »Virus« macht den besonderen, auf der einen Seite politisch zeitlosen, auf der anderen allerdings auch in den siebziger bis späten achtziger Jahren gefangenen Reiz dieses kurzen wie kurzweiligen Romans aus. ■

Thomas Ziegler

Die Sensitiven Jahre

p.machinery, 2025, 376 Seiten

ISBN 978-3-95765-463-2

Ausgewählte Erzählungen 1978–1990

Herausgegeben von Michael K. Iwoleit

von Thomas Harbach

Der fünfte Band des »Cutting Edge« Imprints gehört Thomas Ziegler. Drei Texte sind jeweils mit dem Kurd-Laßwitz-Preis als beste Novelle ausgezeichnet worden, »Die Stimmen der Nacht« später in einer überarbeiteten Roman-Fassung noch einmal in dieser Kategorie. Ronald M. Hahns Nachwort sollte als Vorwort verstanden und auch so gelesen werden. Es gibt einen Einblick in den Menschen Thomas Ziegler. Ronald M. Hahn weist auf Thomas Zieglers wichtige Werke hin, aber vergisst auch nicht, dass ein Künstler leben muss. Neben Übersetzungen gibt es die zahlreichen Adaptionen von eher mittelmässigen Fernsehserien und später die Drehbücher für einige Soaps, die in Thomas Zieglers Wahlheimat Köln gedreht wurden.

Auch wenn Thomas Ziegler unter anderem mit »Die Stimmen der Nacht« oder »Alles wird gut« sehr gute Romane verfasste, darf nicht vergessen werden, dass schnell heruntergeschriebene Serien wie »Flaming Bess« – gute Ausgangsidee, schlampige Ausführung – oder »Sardor« – auch hier ist der letzte, allerdings zu Lebzeiten Thomas Zieglers nicht vollständig abgeschlossene Roman eine Enttäuschung – dem gegenüberstehen. Thomas Ziegler ist ein Meister der Novellette – die mittellange Kurzgeschichte – oder der Novelle gewesen. Dazu kommen allerdings auch seine überdrehten Kölnkrimis, die er – wie weiland Karl May – mit ellenlangen, nicht immer lustigen Dialogen auf Romanlänge gebracht hat, deren Inhalt aber besser zu einer Novelle gepasst hätte.

Die sorgfältig bearbeiteten Kurzgeschichten stammen aus den Jahre 1978 bis 1990. Wie der Anhang deutlich macht, auch die wichtigste Phase des Schriftstellers Thomas Ziegler, in der er sich am meisten und vor allem kontinuierlich weiterentwickelte.

»Von problemlosen Zeiten« (Exodus Magazin, das es heute ja immer noch gibt) und »Matuscheks Welten« (aus dem Heyne Story Reader) eröffnen die Sammlung. Im Hinblick auf den dystopischen Staat, die Reglementierung und schließlich auch die Bestrafung der Andersdenken, der politisch gegen das Establishment Demonstrierenden und schließlich nicht

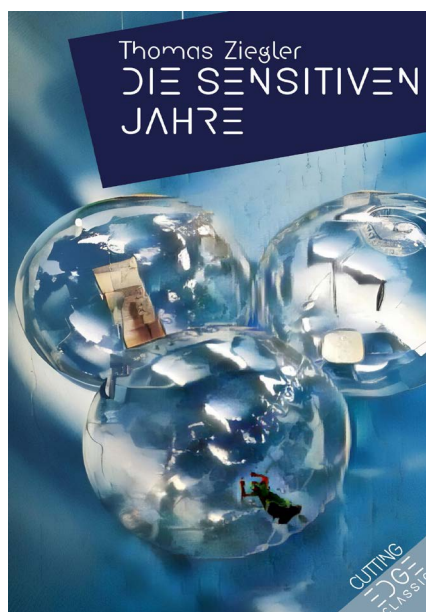
nur bestrafen, sondern auf Versuchskaninchen reduzierten Opfer politischer Gewalt ähneln sich die Texte. Wie »Video« und »Die sensitiven Jahre« wirkt »Von problemlosen Zeiten« wie eine Fingerübung zu »Matuscheks Welten«. »Von problemlosen Zeiten« stammt aus der Zeit der außerparlamentarischen Opposition, der Bürgerrechtsbewegung und schließlich auch der Friedensdemonstrationen, die von den Handlangern der Behörden – Polizei – brutal niedergeknüppelt worden sind. Mit der zurückgeworfenen Handgranate überspannt Thomas Ziegler vielleicht ein wenig den Bogen, aber der Versuch, die aus seiner Sicht nur politischen Gefangenen gefügig zu machen, ist für die deutsche linksorientierte Science-Fiction die klassische Kritik am System. Das wirkt aus heutiger Sicht vor allem angesichts der politischen Entwicklungen ein wenig befremdlich, aber zeigt den Geist der am System – sowohl politisch wie auch innerhalb der Science-Fiction – rüttelnden »jungen« Autoren. Auch in »Matuscheks Welten« wird der Protagonist Matuschek wegen Opposition verurteilt. Allerdings kann er sich als Versuchskaninchen zur Verfügung stellen. Die Psychologen versuchen, das Entstehen von Gewalt, im Grunde von jeglichem Widerstand, durch entsprechende Manipulationen in der Tradition von Burgess' »Uhrwerk Orange«, allerdings deutlich subtiler, schon vor dem Entstehen zu unterdrücken. Während die Forscher vom Verschließen bestimmter Instinkte und Neigungen träumen, öffnet sich für Matuschek allerdings auf eine verhängnisvolle Art und Weise eine andere Welt. In beiden Texten greift der Staat schließlich auf deutlich pragmatischere Mittel zurück, um die Massen unter Kontrolle zu halten. Beide Texte wirken noch sperrig, voller belehrender Symbolik und vor allem einem abgründigen Misstrauen gegenüber jeglicher Behördenwillkür. Zu diesem Zeitpunkt arbeitete Thomas Ziegler noch auf einer Behörde, sodass dieser innere Widerstand gegen die von ihm extrapolierten innenpolitischen Verhältnisse in einem leicht erkennbaren Deutschland noch offensichtlicher wird.

»Artefakt 5578« könnte ein Meisterwerk sein. In einer fernen Zukunft buddelt sich

ein Mann (?) durch die vom Blitz verheerte Erde. Immer wieder finden sich seltsame, unerklärliche Artefakte, die sie mittels Container zur Analyse in die Heimat abstrahlen. Im unvollständigen Rahmen schreibt/spricht Peter Vanmerk mit Samuel ... Der Monolog ist voll brillanter Wortspielereien, welche den Leser verblüfft zurücklassen. Diese Wortklaubereien bedeuten, streng logisch betrachtet, dass Peter Vanmerk sehr viel mehr über die Erde und seine seltsamen Bewohner weiß, als er offenbaren will. Aber dieser Gedanke wird am Ende nicht wieder aufgenommen.

Der Hauptteil sind Aufzeichnungen eines Aufstandes der Bewohner der Abbruch-Siedlung Holunderweg gegen den korrupten Stadtrat und einen Bauunternehmer, welche die sozial schwachen Menschen am liebsten auf die Straße setzen möchten, um dort eine Villa mit Pool zu bauen.

Mit dieser Ausgangsprämisse folgt Thomas Ziegler dem satirisch-sarkastischen Unterton der ersten beiden Geschichten dieser Sammlung »Von problemlosen Zeiten« und »Matuscheks Welten«, wobei sich der Kölner nicht auf einen einzelnen Protagonisten im Kampf gegen das System beschränkt, sondern eine ganze Bewegung in Gang setzt. Eine Bewegung der »Freaks«, aber trotz ihrer Macken und Unterschiede wirken sie natürlich sympathischer als die korrupten Bonzen und vor allem die Handlanger, die gesichtslosen Polizeikräfte.



Mittels des Elements der Übertreibung beschreibt Ziegler den im Grunde zeitlosen Konflikt zwischen dem Kapital und der einfachen »Arbeiterschicht«, die ausgenutzt und drangsaliert wird. Die Zustände in der Siedlung sind vergleichbar mit denen des gegenwärtig in der Presse stehenden Weißen Riesen in Duisburg. Auch wenn der Text 1981 entstanden ist, wirkt er zeitlos und bedarf gar nicht des Rahmens, welcher das Geschehen deutlich distanzierter darzustellen sucht. So wirkt die Rückblende, das aufgefundene Material, auch lebendiger und zynischer bis zur Fußnote, aus welcher der Leser die ursprüngliche Quelle entnehmen kann. Es ist eine anarchistische Satire gegen jegliches Establishment, es trägt im Herzen das sozialistische, allerdings auch natürlich idealisierte Gedankengut und passt sich sehr gut in den Kontext »Von problemlosen Zeiten« ein, wobei es sich um eine von »Matuscheks Welten« handeln könnte.

»Video« spielt mit der Idee des Sensikinos bzw. -fernsehens, dem Vorläufer der virtuellen Realitäten. »Video« ist allerdings keine reine Geschichte, sondern die Flucht eines sechzehn Jahre alten Protagonisten aus dem Gefängnis seines Elternhauses – Mutter arbeitet die Nachtschicht, Vater am Tag, ein Familienleben findet nicht statt – zu Freunden, die ebenfalls den nächsten Schritt in die kritiklose Welt des Sensifernsehens mit seinen absurd überzogen wirkenden Fernsehserien vollziehen wollen. Nicht umsonst steht am Ende ein langer Auszug aus einer Space Opera. Thomas Ziegler konzentriert sich in dieser Story mehr auf die Atmosphäre der Wohnblöcke, des Molochs Großstadt, in dem das Individuum unterzugehen droht. Um einen Durchschnittsbürgerlebensstil zu erhalten, müssen Vater und Mutter in Vollzeit arbeiten. Damals wie heute eine dunkle Gewissheit für die Durchschnittsverdiener. Sie wohnen in Waben, bewacht von einem Türwächter, der sich auch eher für erotische Sensicomics interessiert. Das Leben ist anonym und der Protagonist verzweifelt an den emotionslosen Eltern, aber auch gegen Ende der Geschichte an den nicht minder sich in die virtuellen Welten zurückziehenden Freunden. Ein dunkles Stillleben, dem allerdings noch die sati-

rischen Exzesse von Geschichten wie »Die sensitiven Jahre« fehlen.

Zusammen mit »Video« und dem sensorischen Höhepunkt »Die sensitiven Jahre« bildet »Lichtjahreweit« – 1986 erst entstanden – ein drittes Standbein um die locker aufgrund des Themas sensitive Medien miteinander verbundene Trilogie. Andy Beh ist inzwischen ein Alkoholiker, der heruntergekommen im Haus eines reichen, anscheinend auch sadistisch-narzisstischen alten Großindustriellen lebt. Zwischen Selbstmitleid und dem nächsten Glas Whiskey erfährt der Leser, dass Beh früher mal ein begnadeter Sensi-Regisseur gewesen ist, der neben Epen wie dem im Titel erwähnten »Lichtjahreweit« Klassiker wie »Casablanca« aufgemotzt hat, sodass sich jeder Betrachter als Bogart fühlen konnte. Die privaten Fernsehsender rann-ten ihm die Bude ein und überhäuften ihn mit Schecks. Vielleicht hoffte Thomas Ziegler mit dem späteren Schreiben von Drehbüchern auf einen vergleichbaren Geldregen. Auf jeden Fall ging es nur um Kommerz und nicht um Kunst.

Sein Verhältnis zu seinem Vermieter – Eugen Friedrich Langedanz – wird erst spät in der Geschichte offenbart. Beh ist im Grunde dessen persönlicher Senso-Toy-boy. Nicht in körperlicher oder sexueller Hinsicht, sondern er soll Langedanz dessen sadistischen Traumwelten – die Ilja-Filme lassen grüßen – simulieren, damit er wieder zu einem echten Mann wird.

Die Geschichte ist zu lang. Behs Selbstmitleid geht dem Leser schnell auf den Geist und das finale Crescendo kommt aus dem Nichts und ist wenig überraschend. Für sich alleine stehend ist »Lichtjahreweit« sicherlich keine schlechte Geschichte, aber in dieser Anthologie und dadurch im Schatten der Titelgeschichte »Die sensitiven Jahre« mit ihrer überdrehten satirischen Komik und den absurd überspannten Dialogen kann sich Thomas Ziegler in dieser längeren Kurzgeschichte nicht gänzlich entfalten und greift inhaltlich auf einige rudimentär notwendige, aber – sein Gesamtwerk betrachtend – auch zu bekannte Versatzstücke zurück.

»Die sensitiven Jahre« war der erste Streich des Rainer Friedhelm Zubeil alias Thomas Ziegler hinsichtlich der Verleihung

des Kurd-Laßwitz-Preises. Der Preis ist auch zum ersten Mal in dem Jahr verliehen worden.

Die Erzählung »Die sensitiven Jahre« erschien in der neuartigen Form des Story-Romans, die Herausgeber Roland Rosenbauer vollmundig und euphorisch ankündigte.

»Die sensitiven Jahre« gehört zu Thomas Zieglers satirisch-sarkastischen Texten, in denen der Autor eine technische Innovation persifliert – natürlich aus der Militärforschung entliehen und aufgrund der Blindheit der Vorgesetzten kapitalistisch umgesetzt. Aus heutiger Sicht und viereinhalb Jahrzehnte nach der Entstehung zeigt sich, wie nahe Thomas Ziegler an der gegenwärtigen Realität schon gewesen ist. Der neueste Schrei der Unterhaltung ist das noch in den Kinderschuhen steckende Sensitivkino. Eine Art virtuelle Realität ohne Popcorn oder Leinwand, in welcher der Zuschauer förmlich mit den Protagonisten im metaphorischen Sinne verschmelzen kann.

Der rote Faden der Story ist die Produktion eines Science-Fiction-Films im neuen Format. Beginnend mit dem aus seiner Sicht zu langweiligen Titel, weist der Produzent in der ersten Besprechung die Drehbuchautoren darauf hin, dass der Film mehr Action und mehr künstlichen Realismus braucht – wie Hollywood es seit Jahrzehnten produziert. Und vor allem auch eine attraktive Frau, basierend auf erstellten Profilen, welche die Mehrheit der männlichen und weiblichen Zuschauer ansprechen. Thomas Ziegler fasst den Inhalt des Films mehrfach zusammen, zuerst mit den unsinnigen Vorschlägen des Produzenten, danach mit den heutigen Lesenden deutlich vertrauteren Produktplacements. Als dann auch noch ein Vertreter der »Bewegung Sauberes Amerika« Mitspracherecht einfordert, erreicht die Filmversion das erschreckende Niveau der gegenwärtigen Fake News mit ihren propagandistischen Lügen gegen alles Nicht-amerikanische. Es ist diese letzte Wendung, welche dem Leser das Schmunzeln vergällt und unbeabsichtigt zeigt, dass die Wurzeln der gegenwärtigen amerikanischen Verhältnisse sehr viel älter sind, als es selbst Trump glauben möchte.

Zwischen diesen Szenen gibt es noch einen Exkurs zu überforderten Militärs, die sich um ihre Erfindung gebracht sehen, und zum fast klischeehaft überzogenen Bild des typischen Kinobesuchers mit seinem übertrieben dumm gezeichneten Ehedrachen im Schlepptau.

Pointierte Dialoge mit scharf gezeichneten Protagonisten zeichnen die reale Ebene aus. Kunst (der Drehbuchautor) trifft auf Kommerz (der selbstverliebte Produzent). Thomas Ziegler beschreibt die Verwässerung des Mediums Film beim Versuch, es dummdreist den stupiden in die Kinos laufenden unkritischen Massen recht zu machen. Das gilt heute noch, und ein Film wie »2001 – Odyssee im Weltraum« war schon 1980, dem Entstehungsjahr der Geschichte, von gestern.

Mit den Filmszenen trifft Thomas Ziegler einen Nerv. Die Produktplacements sind ins Absurde gesteigert, und als dann noch die rassistischen Äußerungen – hier gegenüber den Europäern – hinzukommen, erreicht die Geschichte eine satirisch bittere Stufe, die sie – mit seinem Roman »Alles ist gut« – zu den besten realfantastischen Texten Zieglers gehört. Gestern, wie leider immer noch heute.

Thomas Zieglers Geschichte kann allein- stehend wie in dieser Cutting Edge Anthologie, aber auch als Teils des Konzepts Fugenroman betrachtet werden. Allein- stehend ist es eine glänzende, der Zeit vorausseilende Satire, als Teil eines Fugenromans weckt sie Erinnerungen an experimentierfreudige Minderheiten unter den Anthologisten. Trotz der herausragenden Qualität der beiden Storybände »Der Zwischenbereich« und »Computerspiele« setzte sich das Konzept nur noch in Shared-Universe-Serien wie George R. R. Martins »Wild Cards« durch. Als Heft 20 der Phantastischen Miniaturen der Bibliothek Wetzlar erschien 2016 mit »Weiße Hölle« eine weitere Variation: Die sieben beteiligten Autoren erhielten alle den gleichen Kurzgeschichtenauftritt und durften anschließend ihre literarischen Gedanken in alle Genrichtungen streifen lassen.

Auch wenn »Marathon« und »Delirion: Liza« inhaltlich unterschiedliche Schwerpunkte, allerdings mit Genreversatz- stücken, haben, bilden sie mit anderen

Anzeige

Ein Zukunftsroman
von Luca Zacchei

DIE WOLKE DES WISSENS

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



408 Seiten
ISBN-Nr.: 978-3-9899511-7-4
19,99€



In der Buchhandlung
deines Vertrauens.

Geschichten Thomas Zieglers expressive Phase. Immer wieder wird der Leser indirekt in das Geschehen miteinbezogen. Der Plot besteht zwar aus zwei (»Marathon«) und einem (»Delirion: Liza«) roten Handlungssträngen, denen der Leser gut folgen kann. Aber der Hintergrund der Geschichten wird eher fragmentarisch beleuchtet. Die Informationen werden auch nicht in einer »normalen« Form präsentiert, nicht selten muss der Leser die einzelnen Versatzstücke zusammensuchen und ist sich trotzdem nicht sicher, ob das hier Präsenzierte der Wahrheit entspricht oder auch nur eine subjektive Betrachtung, vielleicht sogar eine Lüge ist.

Auf der einen Handlungsebene von »Marathon« werden fremdartige Wesen vorgestellt. Im Laufe der Geschichte werden ihre einzigartigen, aber passiv orientierten Fähigkeiten herausgearbeitet, welche welche für die Menschen der Zukunft in ihrem sinnlosen, Äonen umfassenden Krieg interessant machen.

Der zweite Spannungsbogen besteht aus einer Crew dieser Menschen, die Kriege über Jahrtausende führen. Es werden Raketen in die Tiefen des Alls abgeschossen, die irgendwann und irgendwo landen, ohne dass jemand weiß, warum sie abgeschossen worden sind. Selten hat ein Science-Fiction-Autor die Sinnlosigkeit des interstellaren Krieges in bessere Bilder eingebunden. Bei der Lektüre von »Marathon« fragt man sich unwillkürlich, wie Thomas Ziegler – außer aus monetären Gründen – zur Perry-Rhodan-Serie wechseln konnte. Die Antwort findet sich allerdings in Ronald M. Hahns Nachwort. Thomas Ziegler hat schon zu Studentenzeiten gerne Perry Rhodan gelesen, in der linksorientierten Szene ein No-Go, das allerdings relativiert wird. Horst Hoffmann ist Perry-Rhodan-Autor geworden, Hans Joachim Alpers hat das Science-Fiction-Programm für den Moewig Verlag zusammengestellt.

Am Ende fließen die beiden Handlungsebenen zusammen. Der Leser ahnt ab einem bestimmten Moment die Zusammenhänge, aber in diesem Stilleben und weniger einer klassischen Erzählung ist das eher unwichtig.

»Delirion: Liza« spielt ebenfalls nach dem Krieg. Dem letzten, nur 30 Minuten

dauernden Krieg, welcher die Erde vergiftet zurückgelassen hat. Neben Lisa gibt es noch ein intelligentes Haus, das die junge Frau kontrolliert und beschützt. Auf einer Expedition nach draußen – um perfekten Schutz zu haben, müssen die Menschen sich nackt und eingesprüht nach draußen begeben – verliebt sich die junge Frau nicht nur in ein Kleid, die beiden Expeditionsteilnehmer suchen eine der wenigen verbliebenen Banken auf, die noch über ein Schutzsystem verfügt. Juweliere zu plündern wäre einfacher, auch wenn Geld wie Diamanten in dieser nihilistischen Zukunft nichts mehr wert sind.

Während »Marathon« am Ende gut zusammenfließt, wirkt »Delirion: Liza« deutlich stärker konstruiert. Einzelne Ideen wie das Haus, das Schutzspray und schließlich auch das Eindringen in eine Bank sind gut geschriebene Sequenzen, mit denen sich der Leser identifizieren kann. Ab einem bestimmten Punkt überspannt Thomas Ziegler allerdings auch den Bogen und will aus seiner mahnenden Geschichte deutlich mehr machen, sodass die »Realitäten« zu verschwimmen beginnen und Lisa mehr und mehr zu einer Art Status quo wird: Zu einer Frau, die es eigentlich nicht geben dürfte. Das macht die Lektüre anstrengender, zumal Thomas Ziegler final das Problem hat, die einzelnen Genreversatzstücke nicht mehr zufriedenstellend genug verfremden und dadurch auf eine andere Art und Weise extrapolieren zu können. »Marathon« ist im direkten Vergleich die kraftvollere und deutlich spannendere Geschichte.

Ebenfalls aus der im Ullstein Verlag publizierten Anthologie »Lichtjahreweit« stammt »Methusalem«. Die Gesellschaft ist geteilt. Die Alten werden immer mehr. In Köln leben alleine mehr als sechzig Prozent Rentner, es werden kaum noch Kinder geboren. Die Jugendlichen scheinen sich zu radikalisieren. In Berlin ist ein blutiger Anschlag durchgeführt worden. Die beiden Protagonisten sind Mitte Vierzig, verheiratet und leben in einem Mehrfamilienhaus, in das eine Familie mit einem kleinen Kind eingezogen ist. Die Paranoia beginnt mehr und mehr auch die beiden im Grunde sozialneutralen Protagonisten zu erfassen.

Thomas Ziegler präsentiert ein zynisches Ende. Wie in seinen Romanen ist fast alles nicht so, wie es erscheint. Bis dahin konzentriert sich der Autor auf eine Reihe von Stimmungen und lässt vor allem seinen männlichen Protagonisten nicht nur an sich, sondern auch an der Gesellschaft zweifeln. Die Sozialkritik ist bissig, aber nicht grundlos beißend. Viele aus der Sicht der Neunzigerjahre noch rudimentär vorhandenen Strömungen hat Thomas Ziegler weiterentwickelt und präsentiert sie mit einem fast distanzierten Grundton pointiert und effektiv. »Methusalem« ist die beste der drei kürzeren Arbeiten, auch wenn die ideenreichen, qualitativ herausragenden Novellen alles erdrücken.

1983 erschien in der unterschätzten Almanach-Reihe »Phantastische Literatur« des Bastei Verlages, herausgegeben von Michael Görden, die Novelle »Die Stimmen der Nacht«. Mehr als vierzig Jahre später ist der Ausgangstext – im Gegensatz zu drei Roman-Veröffentlichungen (Ullstein, erweitert Heyne und schließlich Golkonda) – als der ursprüngliche Text zum ersten Mal in dieser Sammlung nachgedruckt worden. Auch wenn die Romanfassungen die wichtigsten Aspekte der melancholisch-nihilistischen Novelle erweitern, ist der ursprüngliche und mit dem Kurd-Laßwitz-Preis ausgezeichnete Text das eigentliche Meisterwerk. Thomas Ziegler meets Joseph Conrads »Heart of Darkness« unter Einfluss von Francis Ford Coppolas »Apocalypse Now«.

Mit dem amerikanischen Fernsehmoderator Gulf – er ist ein Medienstar und liess aus einer Glückstrommel von seiner Frau Selbstmordkandidaten für spektakuläre Stunts ziehen – beginnt es. Er hört die Stimme seiner Frau Elizabeth, die vor einiger Zeit am Ende eines gefährlichen Stunts ums Leben gekommen ist ... bei lebendigem Leib verbrannt. Auch wenn die Öffentlichkeit lange Zeit der Ansicht ist, dass die allgegenwärtigen Kletten – frühe Versionen von Drohnen – ihn möglicherweise mit Tonbandaufzeichnungen quälen, weiß Gulf es besser. Seine tote Frau verhöhnt ihn aus dem Reich des Todes. Und das immer und überall.

Er wird gebeten, an der Seite des amerikanischen Militärs nach Köln zu reisen.

In den Ruinen der Stadt beginnen sich die Toten sich zu streiten. Es sind unter anderem Hitler, Goebbels, Göring und Schirach. Gulf soll eine Lösung präsentieren, ist aber selbst überfordert.

Thomas Ziegler präsentiert eine Alternativwelt. Die erste Atombombe ist nicht über Japan, sondern über Berlin gezündet worden. Die Naziführung ist – zumindest in der Theorie – ausgelöscht worden. Roosevelt ist aber nicht im April 1945 verstorben, sondern lebt noch einige Jahre länger. So konnte Morgenthau seinen Plan umsetzen, Deutschland de-industrialisieren und zu einem Agrarstaat machen. Selbst 40 Jahre nach dem Krieg ist Deutschland ein Land, das sich nicht selbst ernähren kann. Die Städte sind immer noch Ruinen und der Widerstand gegen die Alliierten wächst. Viele einflussreiche Nazis haben sich nach Lateinamerika abgesetzt und steuern dort mit ihrer monetären und industriellen Macht viele Konglomerate.

Die amerikanische Regierung fürchtet, dass ein Bekanntwerden der »Stimmen der Nacht« aus Köln die Nazis sowohl in Deutschland wie auch Lateinamerika beflügeln könnte, wieder in den Krieg zu ziehen und dieses Mal zu gewinnen.

Die Geschichte lebt von dem perfekt extrapolierten Hintergrund. Auch wenn nur ein Teil des Plots in Agrardeutschland spielt und die geisterhaften Kulissen ersetzbar sind – es ist blanke Ironie, dass die ehemaligen Nazigrößen in Thomas Zieglers Wahlheimatstadt auftauchen – dominiert die nihilistische, die erdrückende Atmosphäre. Der Leser fühlt sich in den Irrsinn der letzten Kriegsmonate versetzt. Die Werwölfe an der Seite der verbliebenen erfahrenen Soldaten; die Verstecke in den Wäldern und der Partisanenkrieg, der – wie eingangs erwähnt – eher an Coppolas Vietnam-Irrsinn denn Conrads fatalistische Novelle erinnert. Auch wenn Gulf auf dieser Reise noch mehr in seinen persönlichen Abgrund schauen muss.

Thomas Ziegler liefert keine Erklärungen für die Stimmen der Nacht. Warum Gulf mehrere Jahre vorher als erster Mann im Rampenlicht die Stimme seiner Frau hörte. Warum die Stimmen der Nacht plötzlich wie eine Welle hervorbrechen ... es spielt

auch keine Rolle. Thomas Ziegler verschiebt seine Parallelwelt so weit wie notwendig, aber so wenig wie möglich. So ist Robert Kennedy ein schwacher Präsident im Schatten seines in Dallas ermordeten Bruders. Immer voller Angst, eine falsche Entscheidung zu treffen. Morgenthau präsentiert sich weiterhin als der rachsüchtige Hardliner, der aber im Grunde nur Angst um seine eigenen Kinder hat, die niemals wieder mit dem Schrecken der Nazis und der Verfolgung der Juden konfrontiert werden sollen. Sein Auftauchen gegen Ende der Geschichte droht die fragile Balance in Richtung Farce abkippen zu lassen, aber Thomas Ziegler will zur dunkelsten Zeit der Nacht – hier wird es nicht wirklich hell – ein Gegengewicht zu den geifernden Nazigrößen bilden, die sich in den Kölner Ruinen um eine Herrschaft streiten, die sie niemals verdient haben. Aber Thomas Ziegler glorifiziert nicht. Er stellt sachlich klar. So spricht er offen den Widerspruch zwischen einer deutschen arischen Herrenrasse voll blonder, blauäugiger Hünen und den Gebrechen ihrer Anführer an. Thomas Ziegler macht deutlich, dass die Nazi Herrschaft und ihr Schrecken ein Gespenst der Vergangenheit sind und bleiben sollten. Dass die deutschen Exzesse in Lateinamerika falsch sind.

Das offene Ende – die Büchse der Pandora öffnet sich jede Nacht mehr – unterstreicht den kraftvollen Text mit einem eher schwachen, ausschließlich reagierenden Protagonisten Gulf voller Schuldgefühle – es ist allerdings nicht klar, ob die Vorwürfe seiner Frau wahr sind oder ihrer kranken Fantasie entspringen – von einem gespenstischen Deutschland, das sich selbst vierzig Jahre nach Kriegsende keinen Millimeter erholt hat. Das zum Krebsgeschwür Europas geworden ist. Dieses riesige waidwunde Land im Herzen von Europa hat auch den Aufschwung der ehemaligen Siegermächte wie Frankreich und Großbritannien behindert ... Europa liegt im Sterben und das seit dem Augenblick, an dem Morgenthau seinen Plan umgesetzt hat. Und diesen Kontinent beschreibt Thomas Ziegler eindringlich, wo er auch effektiv die Elemente des Geistergenres auf eine verzerrte, aber interessante Art und Weise nutzt.

So lesenswert auch die zweite, noch einmal erweiterte Romanfassung von »Die Stimmen der Nacht« sein mag, leidet diese unter dem zweiten Teil mit einem neuen Krieg. Die ursprüngliche, hier vorliegende Novelle ist deutlich kraftvoller und effektiver. Sie ist das dunkle Herz dieser Sammlung und Thomas Zieglers literarisch beste Arbeit.

Die Novelle »Eine Kleinigkeit für uns Reinkarnanten« erschien ursprünglich in der von Uwe Anton herausgegebenen Philip K. Dick Anthologie »Willkommen in der Wirklichkeit« und wurde im darauffolgenden Jahr mit dem Kurd-Laßwitz-Preis ausgezeichnet.

Thomas Zieglers Novelle »Eine Kleinigkeit für uns Reinkarnanten« schließt die Sammlung mit einem einzigartigen Höhepunkt ab. Im Gegensatz zu vielen anderen Autoren bemüht er sich lange Zeit gar nicht, auf Philip K. Dick zu verweisen, sondern nach einem auf den ersten Blick mechanischen Finale dreht der Autor den Plot noch einmal subversiv und stempelt den begabten, aber emotional unterentwickelten, masochistisch veranlagten Reinkarnant Valentin endgültig zum Verlierer.

Alle drei großen Haupthandlungen spult der viel zu früh verstorbene Kölner in einer rasant wechselnden Reihenfolge ab.

In seiner Zukunft gibt es die Möglichkeit, reinkarniert zu werden. Und zwar so geplant, dass die Erben/Freunde oder Geschäftsfreunde erahnen können, in welchem Baby der Geist wieder aufersteht.



Zusammen mit einer Reihe von Erinnerungen, die aber erst nach und nach an die Oberfläche kommen. Thomas Ziegler beschreibt das eindrucksvoll an dem alten Astor, natürlich immer noch einer der reichsten Männer der Erde.

Die zweite Handlungsebene umfasst Zeitexperimente. Eines ist schief gegangen. Der Hausmeister am Institut für Reinkarnation ist ein Opfer geworden und lebt quasi rückwärts. Auch eine Idee aus einem der früheren Dick-Romane.

Der dritte Handlungsbogen betrifft die Möglichkeit, eine Parallelwelt entweder zu erschaffen oder in diese einzutreten, in welcher im Grunde indirekt das Dritte Reich mit einem besonderen Hitler wahrscheinlich den Zweiten Weltkrieg gewonnen hat, weil es – so konträr es erscheint – keine Endlösung der Juden gegeben hat und diese sechs Millionen Menschen in der Militärmaschinerie bis zu ihrem »Tod« eingesetzt worden sind.

Ein reicher, sterbenskranker Industrielier will dieses Ziel mittels Valentin, dem besten Reinkarnanten und damit Begleiter der Sterbenden, erreichen. Vordergründig will er den Holocaust verhindern, was wiederum in einer von Thomas Ziegler provokant beschriebenen Szene die Palästinenser auf den Plan ruft. Hintergründig geht es um die Übernahme eines verrückten Diktators in der Wiege.

Die Geschichte besticht durch so viele Ideen, die typisch für Dick sind und von Thomas Ziegler überzeugend extrapoliert worden sind, dass man sich förmlich nicht satt lesen kann. Valentin ist ein klassisches Opfer. Seine deutsche Frau will sich wegen seelischer Grausamkeit von ihm scheiden lassen. Nach deutschem Recht natürlich. Er ist pleite und muss sein von einer KI gesteuertes Appartement verlassen, obwohl er für alle Schäden aufgekommen ist. Ein intelligentes Robotertaxi wird umgeleitet und kann ihm nur beipflichten, dass die Situation sehr gefährlich ist.

Wie perfide und intelligent die Falle über viele Jahre aufgebaut worden ist, erfährt der Leser immer auf Augenhöhe Valentins, der zum Täter und Opfer zugleich wird. Allerdings schenkt ihm Thomas Ziegler im entscheidenden Moment eine Art Pyrrhussieg, denn von alleine hätte er sich fatalis-

tisch seinem Schicksal ergeben. Auch diese Vorgehensweise findet sich nicht selten in Dicks Werk.

Der Humor schwankt zwischen subtil und provokativ. Thomas Ziegler streift in seiner Zukunftswelt alle in den Achtziger- und Neunzigerjahren relevanten Fragen und gibt im Grunde unangenehm direkte Antworten. Selbst dreißig Jahre nach ihrer Entstehung hat die Novelle nichts an Schärfe verloren.

Alle Figuren sind mit einer fatalistischen Liebe zum Detail entwickelt worden. Im Mittelpunkt steht ein nicht nur für Dicks Werk typischer Verlierer, allerdings mit einer einzigartigen Eigenschaft, die für alle anderen zu einer Art Sechser im Lotto werden könnte. Nur für Valentin selbst nicht, der um seine gescheiterte Ehe trauert und sich weigert, zum eigenen Vorteil mit Prinzipien zu brechen.

Geprägt von einem hohen Tempo und einigen irrwitzigen Situationen, ist »Eine Kleinigkeit für uns Reinkarnanten« – eine Art geflügeltes Wort für Valentin – eine wunderbare Satire, eine respektvolle Hommage an Philip K. Dick und ein weiterer Beweis für Thomas Zieglers Fähigkeiten, aus einer Reihe von Versatzstücken etwas Originelles und ganz Eigenes zu erschaffen.

Natürlich ist es elementar, Thomas Ziegler in der Reihe »Cutting Edge« vorzustellen. Verdient hätte der viel zu früh verstorbene Autor allerdings einen Platz bei »Die Welten von ...«, in denen Michael Haitel die Gesamtwerke der jeweiligen Autoren vorstellt. Der Blick in Ronald M. Hahns Chronologie zeigt schmerzhaft, welche interessanten, wenn auch nicht immer meisterlichen Kurzgeschichten in diesem Nachdruck fehlen. Dazu war Thomas Ziegler zu gut, zu ambivalent und vor allem auch zu produktiv gewesen. Aber mit dem literarischen Spatz in der Hand ist es an der Zeit, Thomas Ziegler abseits von einigen, vor allem E-Book-Nachdrucken wieder mehr in den Fokus der Öffentlichkeit zu rücken. Und »Die sensiblen Jahre« ist ein erster Schritt. Alleine aus diesem Grund ist die Anschaffung dieser Sammlung mit drei Kurd-Laßwitz-Preisträgern elementar und eine fantastische, sensible, aber nicht sensitive Reise in die Nacht. ■

Nostalgia

Patricia Anthony
Kalte Verbündete

OT: Cold Aliens
Heyne 5352, 1995,
400 Seiten, ISBN 3-453-09426-3

von Uwe Lammers



Das Szenario könnte einem Horror-Roman entstammen: Der Dritte Weltkrieg hat begonnen, kurz nach dem »Zuschlagen« des Treibhauseffekts. Weite Teile der Küsten sind überflutet, z.B. Florida, andere Landstriche sind zu trockenen Wüsten geworden, darunter etwa die Ukraine und viele arabische Länder. Wieder andere, etwa die russische Taiga und Tundra, wurden ersatzweise Nutzland.

Die Konsequenz dieser Entwicklung ist eine Völkerwanderung unglaublicher Ausmaße, die die arabischen Nationen mit dem Gedanken eines Heiligen Krieges verflechten. Über Spanien und den Balkan sowie den Kaukasus mähen die Krieger der Arabischen Nationalarmee (ANA) alles nieder, was ihnen in den Weg kommt, wobei sie mangelnde Waffenkraft und technische Einfalt durch pure Menschenmenge und Fanatismus ersetzen.

Die Ukraine und Spanien sowie Deutschland, Frankreich und Polen sind dicht davor, überrannt zu werden. Die einzigen, die helfen könnten, wären die Russen – die mit ihrem neuen Ackerland indes genug zu tun haben und sich lieber, träge und faul, mit der ANA arrangieren. Außerdem gäbe es noch die Amerikaner, doch in deren Land regiert eine Hungersnot, und ihre wenigen Soldaten würden sich darum lieber heute als morgen aus Portugal zurückziehen, wo sie in Scharmützel mit der ANA in den Pyrenäen verwickelt sind.

In dieser Situation, in der die Araber offensichtlich die Oberhand haben und am Gewinnen sind, erscheinen die blauen Lichter.

Als wenn die Menschheit noch nicht genug geschlagen wäre, wird sie nun noch mit fremdartigen Lichterphänomenen unerklärlicher Eiseskälte konfrontiert, in deren Nähe in den Köpfen der Betrachter

ein eigentümliches Prasseln einsetzt, das manche an Regen erinnert, andere an Hagelschauer oder Binsen im Wind.

Viele Soldaten sterben auf dem Schlachtfeld offenkundig nicht an ihren Verletzungen, sondern an Vereisungen und kreisrunden Löchern, die ihnen die blauen Lichter beibringen. Während die Alliierten den verzweifelten Plan fassen, die blauen Lichter als »Geheimwaffe« der Amerikaner auszugeben und damit die abergläubischen Araber noch mehr zu verunsichern, will die amerikanische Heeresleitung unbedingt Kontakt zu den Fremden aufnehmen, die man für Außerirdische hält – genauer gesagt: für Eridaner, nach einer populären Esoterik-Trilogie, die, genau genommen, eine reine Lüge ist.

Und dann gibt es jene rätselhaften Fälle, in denen Soldaten spurlos nach einem Licht-Kontakt verschwinden. Scheinbar aufgesaugt, scheinen sie tot zu sein. Doch sie finden sich in einer gespenstischen versunkenen Welt ihrer individuellen Vergangenheit wieder, bevölkert von Pseudo-Erinnerungen, Eltern, Jugendlieben, Vorgesetzten und ähnlichem, die allesamt Aliens sind und die auch deutlich fluktuieren.

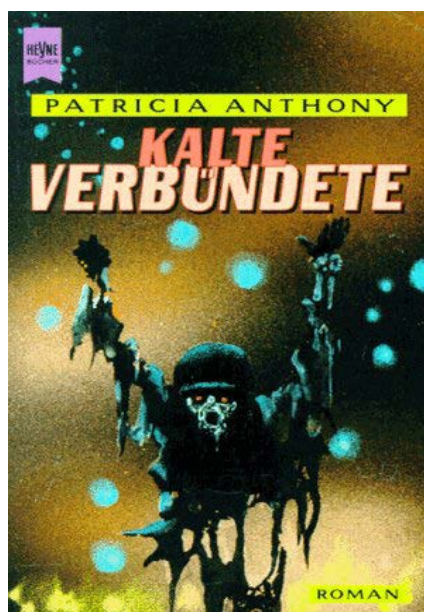
Während die Menschen in der »normalen« Welt Kontakt aufzunehmen versuchen, haben die »im Licht« schon längst Kontakt, aber sie verstehen einander nicht. Und parallel dazu eskaliert der Kampf: Polen wird überrannt. Die Amerikaner versuchen, die

Araber davon abzuhalten, ihren letzten militärischen Satelliten per Laser abzuschießen, weil sie sonst ihre Virtual-Reality-gesteuerten Robotfahrzeuge (CRAFs) nicht mehr einsetzen können. Alles taumelt dem letzten Countdown entgegen, während die Absichten der Aliens noch immer völlig im Dunkeln liegen ...

Ein sehr spannender SF-Roman, der fast durchgängig eher an einen Kriegerroman erinnert, was er ja de facto ebenfalls ist. Besonders schön sind die Darstellung der Fremdheit der blauen Lichter und die Kontaktversuche der Menschen, die mal zufällig, mal gezielt zustande kommen. Das, was auf dem Klappentext als »Traumwelt« bezeichnet wird, in die die Menschen versetzt werden, die mit den Lichtern in Kontakt kommen, würde ich aber eher als »Albtraumwelt« bezeichnen. Nicht für jeden ist es die Erfüllung, die verstorbene Mutter als amorphes Wesen wieder vorzufinden, deren Haar-, Haut- und Stimmfarbe ständig variieren. Nicht jeder mag mit einem Mädchen schlafen, durch das man schließlich seinen Arm hindurchdrücken kann, und kaum einer wird Gefallen an einem Busfahrer finden, der nichts als ein blubbernd-formloser, redender Klumpen am Steuer ist.

Zweifelloos muss ich auch erwähnen, dass es zu einer gewissen Ernüchterung führt, zu erfahren, was die Aliens WIRKLICH bewegt, und dass es mich etwas gestört hat – aber wirklich nur minimal –, als ich erfuhr, dass meine Grundprämisse, die ich beim Lesen der ersten Abschnitte »im Licht« hatte, nicht stimmte. Das wäre ungemain reizvoller gewesen, aber natürlich zugleich auch hart an der Grenze zur Blasphemie. Es schmälert die Faszination für diesen Roman nur wenig, aber man sollte darauf hinweisen.

Auf alle Fälle ist Patricia Anthony ein Talent, das man sich vormerken sollte, wenn man gerne mal etwas satirisch angehauchte SF lesen möchte. Ihre Charakterzeichnungen speziell in diesem Roman sind z. T. wirklich köstlich, was freilich den düsteren und faszinierenden Hintergrund ein wenig konterkariert. Man merkt eben, ich bin von Lovecraft und Dick deutlich beeinflusst in meinem Urteil. Hervorzuheben wäre auf alle Fälle noch die sehr



gelungene Übersetzung von Rosemarie Hundertmarck.

Der Roman lohnt eine Neuentdeckung. ■

© 1997 / 2025 by Uwe Lammers
Neu formatiert für die AN

Michael Bishop

Graph Geigers Blues

OT: Count Geiger's Blues,
Heyne 5983, 1999, 480 Seiten
ISBN 978 -3-453-14915-7

von Uwe Lammers

Sie fühlen sich von Schund umgeben? Von einer Welt minderwertiger Kultur geradezu belagert, von Kids, die sich dröhnender Musik hingeben, drogenverseucht herum-siffen, von Menschen, deren ästhetischer Geschmack Ihnen Magenschmerzen bereitet und Kopfweh? Für solche Menschen haben Sie nur ätzende Worte übrig und Nietzsche-Zitate, in denen er den Übermenschen heraufbeschwört, der allem Konventionellen und Althergebrachten sowie dem neumodischen Schnickschnack überlegen ist? Und es ist Ihnen bitterernst mit der abgrundtiefen Verachtung von Superheldencomics, Drogen, miefenden Socken, Fastfood und trommelfellzerstörender Punkmusik?

Leben Sie darüber hinaus in Salonika, Oconee, in den amerikanischen Südstaaten am Anfang des 21. Jahrhunderts? Dann sind Sie zu bedauern. Schließlich ist Salonika jener Ort, der das Mekka der Fans von *Uncommon Comics* darstellt, die hier produziert werden. Außerdem leben und studieren hier die Musiker der Kultband »Smite Them Hip & Thigh«. Und last but not least weist Salonika noch solche Attraktionen auf wie »Satans Keller« (ein von Verbrechern verseuchtes und verrufenes Viertel, in dem Drogenhandel zur Normalität gehört), das Atomkraftwerk VanMeter und ein supernagelneues Baseballstadion – ideale Bedingungen also, die erlesensten Anhänger hoher Kultur vollständig degenerieren und verzweifeln zu lassen.

Gibt es keinen einzigen Lichtblick?

Doch!

Er heißt *Xavier Thaxton*, ein Zugewanderter und Belesener, angestellt im Ressort Feuilleton beim *Salonika Urbanite*. Verantwortlich für Schöne Künste, verteidigt er in seiner Kolumne »Also sprach Xavier Thaxton« Galerien, exquisite Restaurants, hohe Literatur, das George-Bernard-Shaw-Festival und den Lifestyle, wobei er von seinem hohen Ross herab nicht mit Kritik und ätzendem Spott für das spart, was die Banausen des einfachen Volkes für »Kunst« und »Kultur« halten: etwa das Baseballspiel und nachheriges Randalieren; das Beschießen von Frauen mit Bier aus Maschinenpistolen-Attrappen, das Inhalieren von Kermeskraut-Dämpfen und – natürlich – COMICS!

Verständlich natürlich, dass er sich wie ein Heiliger auf einem Kreuzzug in einer Stätte der Gottlosigkeit vorkommt und den Lesern des *Urbanite* von den Vorzügen der hehren Kultur und ihrer Verirrung in die Niederungen des oberflächlichen Genusses erzählt und sich hierdurch zu einem der meistgehassten Männer der Stadt macht. Doch den Vergleich mit Don Quixote, den er manchmal selbstkritisch macht, stört Thaxton keineswegs. Er hält sich für einen überlegenen Menschen.

Unerschrocken seinem großen Vorbild naheifernd, dem Zarathustra des Nietzsche-Werkes »Also sprach Zarathustra«, naheifernd und nicht bereit, von seinen Standpunkten auch nur einen Millimeter abzuweichen, zieht er gnadenlos weiter zu Felde. Es scheinen sich auch rasch einige Erfolge einzustellen. Einer ist die unerwartet wilde erotische Beziehung mit der Modeschöpferin Bari Carlisle.

Doch dann wendet sich das Blatt durch das Eingreifen des Schicksals.

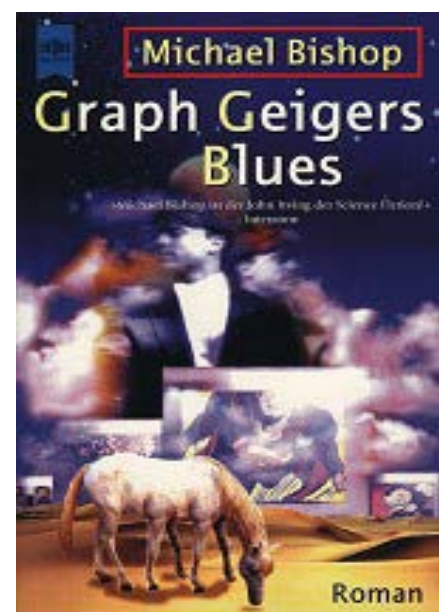
Xavier entschließt sich, nach dem Besuch eines Festivals, in den Phosphor Fog Mountains zu campen und badet hier nächtens in einem kalten Bergsee. Hier hat er eine unheimliche Begegnung mit riesenhaften, funkelnden Fröschen und einem gigantischen dreiäugigen Wels. Hinter den nächsten Höhenzügen leuchtet es gespenstisch, und als er nachschaut, entdeckt er nichts Geringeres als das AKW VanMeter. Er hält dies für einen realistischen Traum.

Tags darauf hört er von einem Störfall dort, denkt sich jedoch nichts dabei, zumal Kontrollen bald Normalität signalisieren. Und doch ist dieser Ausflug für ihn der Beginn einer radikalen Wandlung seines Lebens.

Bevor sich die Auswirkungen jedoch zeigen, wird ihm von seiner Schwester der comic- und punkmusikversessene *Mikhal Menaker* (»el Mick«) für ein Jahr »in Aufbewahrung« gegeben, was Xaviers Beziehung zu Bari etwas trübt. Doch kann er damit noch leben.

Womit er bald NICHT mehr leben kann, sind unerklärliche Anfälle von Übelkeit, Darmproblemen und Abszesse sowie Ohnmachtsanfälle, die ihn in erschreckender Regelmäßigkeit heimsuchen, wenn er Konzerte, Galerien, Lesungen und ähnliches besucht – oder auch nur seine Lieblingsmusik hört bzw. seine Lieblingsbücher liest. Bei der Lektüre von Marcel Proust etwa packt ihn eine schier paralytische Lähmung.

Mit Hilfe von Bari und el Mick sowie einem Arzt, der ins Vertrauen gezogen wird, stellen sie fest, dass Xavier stark radioaktiv verstrahlt ist (»eigentlich müssten Sie längst tot sein!«). Abhilfe schafft erschreckenderweise das Hören von abstoßender Punkmusik sowie das Anschauen der Soap-Opera »Für die Liebe designed«, von der sowohl el Mick als auch Bari Fans sind, die Xavier aber – nach wie vor – einfach



nur plump und abstoßend findet. Leider heilt sie seine Gebrechen. Und so muss er sich den psychischen Qualen »minderwertiger« Kultur aussetzen, um seine physischen Leiden zu unterdrücken. Ein tragisches Schicksal.

Nur gut, dass Bari Carlisle tragische Figuren zu lieben scheint.

Von dem Ressort für Schöne Künste in das der populären Kultur umgesetzt, konfrontiert sich Xavier nun notwendigerweise mit dem, was seine Krankheit (sie wurde von Bari »Philister-Syndrom« genannt) lindert. Das ändert jedoch nichts an den bissigen, ja vernichtenden Kommentaren, schließlich kann er die Popkultur nach wie vor nicht ausstehen.

Auch als er mit Mick eine Veranstaltung von *Uncommon Comics* besucht, wo drei neue »Superhelden« vorgestellt werden, ätzt er auf diese Weise, obgleich er von einer Gestalt durchaus fasziniert ist – von einem ganz in Silber gekleideten Helden, der sich als »Graph Geiger« bezeichnet: ein polnischer Kernphysiker, der adeliger Abstammung ist und bei Tschernobyl verstrahlt wurde und dadurch Superkräfte erlangte, so seine fiktive Vita. Thaxton findet diese Verharmlosung des Tschernobyl-Schreckens nur widerwärtig. In seiner Kolumne gibt er dem auch unverblümt Ausdruck und macht sich so die Comicmacher und deren Leser, darunter auch seinen Neffen el Mick, zum Feind.

Das »Philister-Syndrom« wird schlimmer.

Es reicht bald nicht mehr aus, was Xavier dagegen tut. Abhilfe schafft schließlich etwas, was ihm größtes Entsetzen einflößt: seine Geliebte und sein Neffe besorgen ihm ein Graph-Geiger-Kostüm, das er unter seiner Kleidung als Unterwäsche tragen soll! Obwohl er fürchtet, dass Hohn und Spott über ihn ausgegossen werden, sollte ans Tageslicht kommen, dass gerade Xavier Thaxton, der Hasser der minderwertigen Kultur, sich heimlich in ein Kostüm eines von ihm dermaßen verachteten Superhelden kleidet und sich darin GUT FÜHLT (»verlogene Doppelmoral!«), obwohl ihm also dies alles durch den Sinn geht, tut er es.

Und es geht ihm blendend!

Das ist der Anfang einer bizarren, tragikomischen Karriere. Denn Xavier entwi-

ckelt in der Folge als Strahlenverseuchter WIRKLICH Superheldenkräfte, übersteht einen Anschlag auf sein Leben, seine Wunden verheilen extrem schnell, er ist mitunter so geschwind wie ein Blitz und kann selbst Kugeln ausweichen.

Seine Karriere als Graph Geiger, der wirklich und wahre, nimmt unwirkliche, rasante Züge an. Allerdings zeitigt sie auch negative Folgen, die er anfangs gar nicht wahrnimmt. Xavier ist vollauf mit einem Feldzug gegen das organisierte Verbrechen, den schlechten Geschmack und Kunstbanausen beschäftigt, der durchaus abstruser Züge nicht entbehrt. Und er rätselt weiter, wie es möglich sein mag, dass er diese Kräfte bekam. Das AKW VanMeter scheint daran durchaus unschuldig zu sein. Aber wer war es dann? Als er es schließlich herausfindet, ist es bereits zu spät ...

Der Umschlag beschreibt das Buch als »brillante schwarze SF-Satire«, und ich bin geneigt, dem absolut zuzustimmen. Ich würde die Liste der beigelegten Attribute noch um »abgefahren, schrill und bizarr« erweitern. Michael Bishop zeigt sich hier von einer bissigen, bitterbösen Seite, die jedoch auch des Ernstes durchaus nicht entbehrt.

Wer denkt, er würde die Gefahren radioaktiver Verseuchung herunterspielen, hat den Roman sichtlich nicht zu Ende gelesen. So sehr, wie die Arroganz von konservativen Feuilletonisten vorgeführt wird, so sehr deutlich sieht man aber auch durch die verzerrte Brille des Autors die Schattenseiten des anderen Extrems: jene einer Subkultur, die sich völlig ausklammert aus der Gesellschaft und damit auch aus der gesellschaftlichen Verantwortung. Man kann erkennen, dass beide Extreme krankmachen und die bevorzugte Position Bishops eine tolerante Mitte ist.

Manchmal freilich bleibt einem das häufig unwillkürlich auftretende Lachen im Halse stecken, und darüber können auch solche abstrusen Dinge wie das sechsbeinige Pferd »Kakerlake«, ein gegen eine Brüstung knallender »Superheld« sowie ein am Philister-Syndrom leidender Gelegenheitsarbeiter, der sich nur noch durch Boxkampf-K.o.s in der Endlosschleife einigermaßen am Leben halten kann, nicht hinwegtäuschen.

Jenseits allen galligen Humors ist dieses Buch ein nachdenkliches und manchmal trauriges, insbesondere zum Schluss. Es hinterlässt den Leser zwiespältig und mit einem gewissen Bedauern. Aber solche Werke muss es geben, und man sollte sich nicht von der Lektüre abschrecken lassen, weil nicht so viel »passiert«. Wer actionreiche Romane mag, ist hier freilich völlig falsch. Doch wenn man die Hiebe zu sehen vermag, die Bishop austeilt, hat man einige Tage voller Vergnügen vor sich. Wenn auch freilich mit einem schalen Nachgeschmack. ■

© 2000 / 2025 by Uwe Lammers
Nachbearbeitet für die AN

Stanislaw Lem

Kyberiadefabeln zum kybernetischen Zeitalter oder Könige, Maschinen und Konstrukteure

Insel Verlag, 1992, 366 Seiten
ISBN 978-3-458-33135-3

von Thomas Harbach

In einem Interview mit Lars Dangel im »Neuer Stern« nannte Franz Rottensteiner unter seinen zehn besten Science Fiction Romanen die »Kyberiadefabeln« von Stanislaw Lem. Nicht dessen eher bekannte Romane wie »Solaris« oder die »Sternentagebücher« – mit denen hat diese Geschichten-sammlung aber ein wenig Ähnlichkeit – sondern den Zyklus von fünfzehn – es gibt noch einen Nachzügler, also theoretisch sechzehn – Geschichten, die von Ende der fünfziger Jahre bis Anfang der siebziger Jahre entstanden sind.

Diese Mischung aus Märchen und Science Fiction, vielleicht Stanislaw Lems Antwort auf die Science Fantasy mit zwei Erfindern, die eher wie Magier/Zauberer wirken, Königen auf fernen Planeten, Monstern wie kybernetischen Drachen, Verliesen und vor allem Tonnen von Gold, die als Bezahlung für verschiedene Dienstleistungen aufgewendet werden müssen. Immer von den Herrschern an die Magier. Entfernungen sind in diesem Lem-Universum Schall und Rauch. Dann kann auch einmal das

eigene Raumschiff, wie bei Münchhausen das Pferd, am eigenen Schopf aus der Falle gezogen und umgehend wieder startklar gemacht werden. An gigantischen Maschinen wird mit dem Schraubenschlüssel gearbeitet und gemäß der Tradition der Pulp Geschichten handelt es sich um One-Man Shows. Der Titel kann eine Anspielung auf die schon angesprochenen »Münchhausen Geschichten« sein. Aber im Grunde bilden die fünfzehn ursprünglichen Geschichten auch eine Art Olympiade, denn das Konstruktorsduo Trurl und Klapauzius steht freundschaftlich – nicht selten schwer erkennbar – in einem stetigen Wettstreit miteinander, der an den Zehnkampf bei den Olympischen Spielen erinnert. Viele Quellen sprechen auch von der Kombination des Wortes Kybernetik mit der Endung -ade für eine breit angelegte Erzählung in der Tradition der Iliade oder Robinsonade. Streng genommen ist der zweite Teil des Begriffs falsch. Die Geschichten stehen trotz Hinweisen auf vorangegangene Erfindungen und Abenteuer für sich alleine. Nur wenige der Geschichten beinhalten aktive Reisen, wie die Iliade oder das Ende einer Robinsonade auf einer einsamen Insel. Die beiden Konstrukteure werden gerufen. Sie erhalten Aufträge. Das erfolgt nicht selten in der Form eines Besuches, der eher einer Entführung gleicht. Neben den technischen Herausforderungen spielt Reichtum eine wichtige Rolle, wobei die beiden sympathischen Antihelden nicht selten monetär leer ausgehen. Das liegt nicht nur an der Erwartungshaltung ihrer Auftraggeber.

Es gibt bei den Geschichten zwei Schwerpunkte. Immer wieder wird von dem Konflikt zwischen Ethik und Technik gesprochen, aber neben dem Scheitern eines absoluten, teilweise naiven Fortschritts-glaubens, der seine Wiedergeburt in der Evolution der K.I. findet, setzt sich Lem mit dem Thema der absoluten Macht und damit auch der Diktatur in Form von verschiedenen Königen auf unterschiedlichen Planeten auseinander. Das Spektrum reicht von brutal-absolutistisch bis verträumt-naiv.

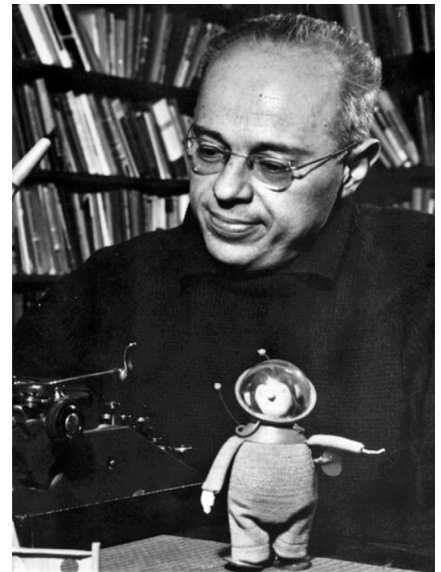
Im Laufe der Jahre wird, unabhängig von den humorvollen Dialogen und der Aneinanderreihung von Szenen, die eher als Farce zu betrachten sind, der Ton

dunkler. Lem kommt ins philosophische Schwärmen. Diese Entwicklung gipfelt in der finalen, in diesem Fall fünfzehnten Geschichte. Trurl hinterfragt, ob die beiden magischen Konstrukteure wirklich in ihrem bisherigen Leben etwas (vor allem Gutes) erreicht haben. Die Antwort vom toten Lehrmeister fällt vernichtend aus, die Präsentation ist allerdings grotesk.

Unter den ersten fünf Texten sind vier, in denen es um die Auseinandersetzung mit den selbst erbauten Maschinen geht. Der Zauberlehrling lässt grüßen. Dabei steht der Kontrast zwischen reiner Technik und schließlich fehlgeschlagener Verständigung im Mittelpunkt der deutlich humoristisch angelegten Storys.

»Wie die Welt noch einmal davon kam« unterstreicht Lems Intention. Trurl baut eine Maschine, die alles mit dem Buchstaben »N« – allerdings nur in einer Sprache – erschaffen kann. Trurl zeigt seinem Freund Klapauzius die Maschine, der sie umgehend testet. Als schließlich das »Nichts« hergestellt werden soll, droht die totale Vernichtung. Die Geschichte ist eine sprachliche Tour-de-France durch Lems Kosmos. Es ist erstaunlich, was man alles mit dem Anfangsbuchstaben »N« erschaffen kann. Allerdings wird die Auflösung dieser Geschichte nicht wieder erwähnt. Die Naivität der beiden Konstrukteure zeigt sich auch in der zweiten Anekdote »Trurls Maschine«. Es ist die erste K.I. in Form einer riesigen klobigen Maschine. Auf die Frage, wie viel zwei und zwei ist, antwortet sie sieben und bleibt auch bei dieser Antwort. Jedes Schrauben innerhalb der komplexen Konstruktion, jegliche Drohung hilft nicht. Als Trurl klein beigt, akzeptiert die Maschine die Antwort nicht. In »Die Tracht Prügel« scheint der in den ersten Geschichten deutlich aktivere Trurl seinem Freund Klapauzius eine Maschine, die alle Wünsche erfüllen kann, als Geschenk zu überreichen. Dieser hat an einem vergleichbaren Projekt gearbeitet. Es ist das erste Mal, dass Trurl schummelt und keine echte Maschine baut. Der Titel bezieht sich auf die Prügel – nicht zum letzten Mal in dieser Sammlung –, welche der Erfinder einstecken muss.

Auch wenn es nicht die letzte Geschichte ist, in welcher die beiden Konstrukteure



Stanisław Lem in 1966, courtesy of his secretary, Wojciech Zemek. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Stanis%C5%82aw_Lem.jpg

eifrig schrauben, schließt »Die Reise Eins A oder Trurls Elektrobarde« diese einleitende Phase der »Kyberiade« bis auf eine auffällige Ausnahme ab. Trurl baut eine Maschine, die auf den ersten Blick makellose Lyrik produzieren kann. Nach einigen missglückten Versuchen ist die Maschine wie eine K.I. durch zahllose Beispiele angefüllt, so erfolgreich, dass sie im ganzen Universum erfolgreich ist. Allerdings ist die Stromrechnung ausgesprochen hoch. Ein Thema, das Lem zum ersten Mal aufgreift und in einem Widerspruch zu den ersten Maschinen steht, die nicht weniger gigantisch und damit beim Unterhalt entsprechend teuer gewesen sind. Die Auflösung bezieht sich auf den ersten Teil des Titels.

Wie hinsichtlich der Teilung des Gesamtwerks in einzelne »Phasen« schon erwähnt und trotz des Titels »Die dritte Reise oder von den Drachen der Wahrscheinlichkeit«, reiht sich dieser Text in die Gruppe der Auftakt Storys ein. Trurl entwickelt eine Wahrscheinlichkeitsmaschine, und es kommt zu einer Plage von logisch gesehen unmöglichen Drachen. Drachen sind mystische Figuren, an welche die rationalen Zukunftsmenschen nicht glauben wollen oder können. Trotzdem unterscheidet sich diese Anekdote auch von den ersten Texten. In diesen hat Trurl vor allem für sich gearbeitet oder wollte seinen Freund rein-

legen. In der ersten Hälfte der dritten Reise müssen Trurl und Klapauzius gemeinsam die Bedrohung durch die Wahrscheinlichkeitsmaschine und damit auch die Drachen beseitigen. In der zweiten Hälfte des Textes zeigt sich, dass Trurl die Geister, die er zwecks der eigenen Bezahlung gerufen hat, nicht ganz aufgeben will. Er übernimmt eine Rolle, um sich schließlich den Rücken durch das ganze Schleppen von Geld zu verknacken. Lem zeigt moralisch mit dem Zeigefinger drohend auf, dass Reichtum nicht wirklich glücklich macht und man nicht schummeln sollte. Das ist nur bedingt richtig, denn Trurl hat ja alle Zeit der Welt (aber begrenzte Lagerräume an Bord seines Raumschiffs), um die »Spenden« abzutransportieren. Die letzte Wendung wirkt nicht zum ersten oder letzten Mal in dieser Sammlung bemüht.

In allen Texten wird Trurl mit verschiedenen durchgehend technischen Ausgangsproblemen konfrontiert. Nur die Wunscherfüllermaschine ist eine Beugung der Technik und ein Schabernack, mit dem er seinen Freund provozieren will. Ansonsten erschafft Trurl Maschinen, die in der vorgestellten Form »nutzlos« sind. Technisch sind sie gigantisch, intellektuell wie kleine Kinder. Das zeigt sich insbesondere auch an der störrischen Rechenmaschine. Schnell wird deutlich, dass nicht der Mensch die Maschine beherrscht, sondern die Maschinen den Menschen. In einer der späteren Reisen wird Lem davon sprechen, dass es vollkommen egal ist, ob der Mensch Roboter erschafft oder der Roboter den Menschen.

In »Die erste Reise oder die Falle des Gargancjan« werden einige Prämissen etabliert, auf welche Stanislaw Lem in den folgenden Storys wieder zugreifen sollte. Und eine Idee, die er nicht mehr wirklich aufnimmt. Angeblich gehen Trurl und Klapauzius nach ihrer Diplomierung auf die Walz. Diese Idee wird in den folgenden Geschichten nicht wieder aufgegriffen. Vielmehr kommen die potentiellen Kunden zu den beiden Konstrukteuren, wobei Trurl hier eher im Mittelpunkt steht und Klapauzius entweder kommentierend oder helfend eingreift.

Die beiden Konstrukteure wollen ihre Dienste fremden Völkern aktiv anbieten.

Auf einem Planeten mit zwei feindlichen Reichen bieten sie nach vorheriger Absprache jedem der beiden Könige ihre Dienste an. Dabei wollen sie das zumindest in der Theorie entwickelte Verfahren des Gargancjan anwenden. Beide Seiten sollen riesige, logisch und intellektuell miteinander vernetzte Heere aufstellen. Während der Schlacht kommt es zu einem kumulierten Bewusstsein, zu einer Art Superintelligenz, und das Militärische verwandelt sich in das Zivile, weil der Kosmos absolut zivil ist. Die Herrschaft der beiden Könige ist zu Ende. Die Idee, dass das Volk generell Frieden möchte und die Kriegstreiberei von den Herrschenden – in Lems Komos ausschließlich Königen, von denen es im Gegensatz zu Demokratien an jeder Ecke einen gibt – ablehnen, zieht sich wie ein roter Faden durch die Geschichten. In der siebenten Reise schafft Trurl für einen auf einem Planetoiden exilierten König eine perfekte Miniaturwelt, die er beherrschen kann. Der vollständige Titel dieser Episode heißt deswegen auch »Die siebente Reise oder wie Truls Vollkommenheit zum Bösen führte«. Klapauzius zeigt Trurl auf, dass die Miniaturwesen trotzdem Emotionen haben und sie nicht der Tyrannei eines despotischen Herrschers ausgesetzt werden dürfen. Interessant ist, dass sich durch den schnelleren Zeitablauf innerhalb der unter einer Kuppel liegenden Miniaturwelt der technische Fortschritt beschleunigt hat und dieses Mal die kleinen Wesen auf eine originelle Art und Weise ihren Despoten »entsorgt« haben. In diese kleine Phalanx von Storys um unliebsame »Herrscher« reiht sich auch die »Reise fünf A« – warum einzelne Abschnitte ein »A« haben, wird von Stanislaw Lem nicht weiter erläutert – ein. Es ist eines der klassischen Ausgangsszenarien: Trurl als berühmter Konstrukteur wird um Hilfe gebeten. Ein friedliebendes Volk wird von einem »Ding« – die Beschreibung ist ausgesprochen ambivalent – bedroht. Es lässt sich nicht mit Waffen besiegen. Trurl plagt es so lange mit einem bürokratischen Kleinkrieg um seine Aufenthaltsberechtigung, bis das Wesen eines Tages vor Erschöpfung verschwunden ist. Bürokratie kann in einzelnen Fällen hilfreich sein, wobei Trurl und Klapauzius generell mit Bürokratie jeglicher Form auf Kriegsfuß stehen.

Der größte Teil der »Reisen« geht zu verschiedenen Königreichen, um die alltäglichen, aber absurd wirkenden, Probleme der jeweiligen Könige von Liebeskummer bis Langeweile zu lösen. Der Grundton der märchenhaften Geschichten ist durchgehend heiter, die Probleme teilweise absurd, auch wenn immer wieder von drakonischen Strafen gesprochen wird, welche insbesondere Trurl ereilen könnten, wenn er nicht Launen und Wünschen der Könige gefällig ist. Neben der Problemlösung steht also auch die »eigene Haut retten« im Mittelpunkt der Texte. Teilweise eine doppelt knifflige Angelegenheit, wobei Trurl sich auch als Hasardeur erweist, weil er mit seinem Tüftlereggo eigentlich niemals ans Scheitern denkt.

Mit der offiziell zweiten Reise beginnt der Konflikt zwischen den jeweiligen regionalen Königen – auf ihren einzelnen Planeten, meistens ohne eigene Raumfahrt – und den beiden Konstrukteuren. In »Die zweite Reise oder König Grausams Angebot« sollen sie für einen absolutistisch herrschenden narzisstischen König ein Ungeheuer bauen, das dieser jagen und vor allem besiegen kann. In einer Hommage an Filme wie »The Most Dangerous Game« droht Trurl und Klapauzius (die hier ausnahmsweise einmal kooperieren) der Tod, sollte dem König der Sieg gelingen. Ihr Ansatz ist aber nicht die Erschaffung eines perfekten Widersachers, sondern mit einer List erschaffen sie einen bürgerlichen Widerstand. Am Ende wird der König von drei Polizisten verhaftet. Trotz des dunklen Hintergrunds ist die Geschichte eine wunderbare Farce, denn der König muss anfänglich immer wieder gegen das sich selbst zusammensetzende Monster ankämpfen, bis schließlich die eigene Ordnungsmacht – ebenfalls eine Konstruktion der beiden Tüftler – eingreift. Niemand im Staat wagt sich gegen die Polizei zu stellen, auch wenn der König deutlich höher steht. Das Element der Übertreibung bis an den Rand der Groteske findet sich in einigen dieser Geschichten abseits jeglicher technischer Logik, aber in diese zweite Reise schleicht sich auch direkte politische Kritik ein, vordergründig an der Monarchie, hintergründig wahrscheinlich auch am hierarchisch kommunistischen System.

Stanislaw Lem bewegt sich bei den einzelnen Reisen immer auf einem schmalen Grat zwischen humoristischer Unterhaltung, Parodie des phantastischen Genres und leider in einzelnen Fällen auch dem Slapstick. In der vierten Reise muss Trurl ein Femmefatalotron – die Namen für die einzelnen Maschinen sind Legende – bauen, um den Prinzen Bellamor von seinen Liebesqualen zu erlösen. Das Babybombardement schließt nicht nur den Titel der Reise ab – der ganze Inhalt findet sich quasi in der Überschrift –, sondern wirkt seltsam überdreht wie deplatziert. Nachdem verschiedene erotische Apparaturen Prinz Bellamor nicht heilen konnten, wird die potentielle Hochzeit einfach erzwungen. Man hätte es auch einfacher haben können, aber einfache Wege werden in der Kyberia- de an keiner Stelle von den Konstrukteuren, aber auch den Herrschenden betreten.

Nicht alle Herrscher sind liebestoll – meistens die Söhne – oder Sadisten. So liebt der König Balerion (die fünfte Reise) jede Art von Spielen, beginnend mit Rätseln und endend mit Versteckspielen. Letzteres vor allem vor wichtigen Staatsbesuchen. Hier greift Lem auf eine alte Idee zurück. Trurl und Klapauz sind entwickelt ein Gerät, mit dem man das Bewusstsein eines Menschen mit einem anderen tauschen kann. Natürlich verselbstständigt sich die Idee relativ schnell.

Diese Episode ist von Beginn an mit dem kindischen König eine rasante Aneinanderreihung von im Grunde bizarren Szenen, startend bei den Beschreibungen einiger Verstecke König Balerions. Deutlich dunkler wird es in »Die siebente Reise oder wie Trurls Vollkommenheit zum Bösen führte« mit der schon angesprochenen Miniaturwelt. Der Kontrast zwischen den einzelnen Reisen könnte nicht größer sein.

Mit der siebenten Reise enden auch offiziell die Expeditionen in die Tiefe des Alls im Auftrag meistens von Königen. Aber es gibt noch in der längsten Episode eine interessante, selbstreflektierende finale Begegnung mit einem König. »Die Geschichte von den drei geschichtenerzählenden Maschinen des Königs Genius« besteht vor allem aus Rückblicken. Für den melancholischen Philosophenkönig baut Trurl nicht nur eine Maschine, sondern gleich drei.

Jede soll einem der Wünsche des Königs entsprechen.

So erzählt die erste Geschichte eine lehrreiche Episode, in welcher Trurl den Berater eines anderen Königs mit einer falschen Geheimbotschaft in den Wahnsinn treibt. Aus jedem harmlosen Brief lässt sich eine terroristische Drohung fabrizieren, wenn man wie die drei Affen auf ihren Schreibmaschinen nur immer wieder jeden einzelnen Buchstaben umstellt. Die witzige Geschichte könnte sich auf Prinz Bellamor beziehen, denn der betreffende König findet nicht mehr aus seinen immer absurder werdenden Träumen heraus. Und schließlich die tiefgründige Episode. Auf einer Müllhalde entsteht durch einen Zufall in Trurls Überlegungen ein Roboter, der sich in seiner Einsamkeit für vollkommen hält und schließlich daran scheitert. Diese lange Episode voller einzelner Schachtelbestandteile endet auf einer philosophischen Note: Gold ist nicht alles im Leben.

Durch die Struktur wird der Text teilweise ein wenig gestelzt und insbesondere die witzige Geschichte ist eher eine überdrehte Farce als wirklich witzig. Andere Stellen der Kyberia- de wirken weniger überdreht, sondern in ihrer Absurdität wirklich lustig, ohne Boshaftigkeit in sich zu tragen. Daher ist dieser lange Beitrag eher enttäuschend und gehört zu den schwächsten, irgendwie auch aufgesetzt wirkenden Teilen dieses Episodenromans.

Nur in einer Episode setzen sich die beiden Konstrukteure mit anderen zwielichtigen Gestalten des Kosmos auseinander: »Mäuler, der Räuber«. Trurl und Klapauz sind in einer gefährlichen Wüste unterwegs. Sie suchen seltene Artefakte. Der Räuber Mäuler überfällt sie. Er will vor allem Wissen haben, nicht Gold oder Edelsteine. Die beiden Konstrukteure erschaffen in einer Hommage an klassische Gruselliteratur einen Dämon der zweiten Ordnung. Dahinter versteckt sich eine Maschine, welche Mäuler buchstäblich mit einer Datenflut überhäuft. Stanislaw Lem stellt dabei die Prämisse der Lyrikmaschine auf den Kopf, die Unmengen von Gedichten produziert hat.

Die letzten beiden Kapitel ragen aus der bisherigen Struktur heraus. In »Altruizin oder der wahre Bericht darüber, wie der

Eremit Bonhomius das universelle Glück im Kosmos schaffen wollte« geht es um den Roboter Bonhomis, der von Wesen mit der maximalen Stufe der Entwicklung erschaffen worden ist. Trotzdem können sie andere Wesen nicht zum Glück zwingen, von überzeugen gar nicht zu sprechen. Das Mittel Altruizin – die Wortschöpfung bezieht sich auf Altruismus, sprich Selbstlosigkeit – wird auf einem Planeten ausprobiert, und natürlich kommt es wegen einer emotionalen Überladung zum Chaos. Mit dem Thema Glück und Zufriedenheit setzt sich Stanislaw Lem auch in der ursprünglich finalen Episode »Experimenta Felicitologica« auseinander. Dabei handelt es sich gleichzeitig um einen Brückenschlag zum Beginn dieser Sammlung, denn Trurl wird mit seinem rücksichtslosen Konstruktorsverhalten konfrontiert. Nachdem das unendlich weise Volk auf der höchsten Entwicklungsstufe Menschen nicht vom Glück überzeugen konnte, versucht es Trurl auf eigene Faust und will das Glück konstruieren. Dabei erschafft er fast zwanzigtausend Miniuniversen in Petrischalen – anscheinend lernt Trurl auch nicht, denn eine Miniaturstadt in den Händen des despotischen Königs hat bewiesen, das Größte nur relativ ist – inklusive einer digitalen Universität mit Professoren, die natürlich Trurl ähneln. Alle Versuche bleiben (natürlich) erfolglos und in einer bizarren Sequenz wendet sich der verzweifelte Trurl



Rezensionen

an seinen ehemaligen Lehrmeister, den er quasi von den Toten erwecken muss.

Heraus kommt, dass das ewige Glück im Grunde eine fixe Idee ist, die in dieser angestrebten Allgemeingültigkeit nicht von intelligentem Wesen erreicht werden kann. Weiterhin ist Trurl ein unterdurchschnittlicher Konstrukteur und hat alles vergessen, was ihm sein Lehrmeister in seinen umfangreichen Studien ans Herz gelegt hat. Von ethischen Bedenken hinsichtlich seiner Entwicklungen ganz zu schweigen.

Die Absurdität der finalen Episode beleuchtet im Grunde die ganze Geschichte aus einem anderen Licht. Trurls Lehrmeister wirkt wie eine überdrehte Karikatur des narzisstischen Professors, der am liebsten schmollend in seinem Grab die Zeit totschießt. So stört ihn z.B. das eindringende Wasser bei Starkregen und er verbietet sich jegliche weitere Störungen. In diesem letzten Kapitel findet sich auch ein Hinweis auf Voltaire, aber auch die feudal strukturierten Länder Europas, die von Lem einfach in eigene Sonnensysteme verfrachtet worden sind.

Technik außerhalb der beiden Konstrukteure mit ihren Schraubenschlüsseln ist genau wie Zeit oder Raum relativ. Meistens finden sich die beiden Protagonisten schnell auf einem anderen Planeten wieder und treffen auf die narzisstischen, absolutistischen oder verrückten Könige. Die Belohnung ist jeweils hoch, das Scheitern wird drakonisch bestraft. Da ihre Maschinen ja mit der Hand liebevoll gemacht worden sind, könnten die einzelnen Episo-

den auch in einer Steampunk-Welt innerhalb Europas spielen.

Im Grunde sind die Geschichten eine Reise von der reinen Technikgläubigkeit zum eigenen Glück, das nicht erkaufte werden kann. Trurl und Klapauz sind wie die Könige: Narzissten. Sie sind überheblich und neidisch aufeinander. Jede Aktion wird mit einer Reaktion beantwortet. Notfalls gibt es wie im Mittelalter die Prügelstrafe. Trurl wird mehrmals verprügelt, sein verstorbener Lehrmeister droht im Prügel an. Aber über allem steht die Suche und die Jagd nach dem Glück. Das beginnt mit der Wunscherfüllermaschine – der erste Betrug – über die perfekte lyrische Komposition und endet schließlich in den bizarren Miniaturwelten, in denen Trurl jeweils als Herr der Universitäten jegliche Forschung im Kleinen, wie außerhalb der Welten durch seine Manipulation im Großen unter Kontrolle hat. Zumindest glaubt er es. Wie in vielen der hier gesammelten Geschichten scheitern die beiden Protagonisten weniger an den ihnen gestellten Aufgaben, sondern an deren minutiöser Umsetzung dieser Aufgaben. Der Teufel liegt nicht nur einmal im Detail. Dieses konsequente, anfänglich naive, kindliche Scheitern lässt die Leser spotten. Wer den Schaden hat, braucht für den Spott nicht zu sorgen, heißt ein altes Sprichwort, das in dieser Sammlung von Fabeln – Originalton Stanislaw Lem – immer wieder teilweise mit dem moralischen Zeigefinger Anwendung findet.

Am Ende wird der allgegenwärtige Trurl – sein Freund Klapauz dient mehrmals nur als Resonanzkörper – vom imaginären

Gipfel in die Gruft (seines Lehrmeisters) gestoßen und muss erkennen, dass das Glück weder zu finden noch wirklich zu schmieden ist. Eine fatalistische Erkenntnis eines Mannes, der reich und trotzdem auch arm ist.

Aber diese moralische Doppeldeutigkeit; dieser Sprachwitz vor allem auch in den deutschen Übersetzungen eines Teams – sie wirken trotzdem ausgesprochen harmonisch – und diese seltsame Mischung aus Märchen/Fabeln/Phantasie mit den mittelalterlichen Welten, den Konstrukteuren Magiern gleich; den Königreichen mit gigantischen, aber primitiv ausgerüsteten Armeen und dem Griff eher zur Alchemie denn zu nachvollziehbarer Technik und der Science Fiction mit ihren gigantischen, aber kantig wirkenden Computern, den nicht selten melancholischen Robotern; der ansatzlosen Raumfahrt und schließlich auch den Superintelligenzen voller Fehler und fehlenden Erkenntnissen verzaubert und unterhält zugleich. In einigen Punkten handelt es sich um eine kybernetisch orientierte und trotzdem eher kulturell primitivere Weiterentwicklung der deutlich besser erkennbaren Münchhausen-Geschichten unter anderem aus den »Sterntagebüchern«, aber wer Lem in seiner intellektuellen, aber manchmal auch sehr theoretischen Brillanz mit allen zu belächelnden, aber nicht lächerlichen exzentrisch wirkenden Übertreibungen kennenlernen möchte, der macht bei der Kyberbiade viel richtig. ■



Film

Sie leben

Originaltitel: John Carpenter's They Live. Science-Fiction. USA 1988. 93 Minuten. Regie: John Carpenter. Drehbuch: John Carpenter (als Frank Armitage). FSK 18

von Michael Schnitzenbaumer

Regisseur John Carpenter ist einer meiner persönlichen Favoriten, wenn es um unheimliche Filme aus den 80ern geht. Mit einfachen Mitteln und wenig Geld gelang es ihm, Kultfilme abzuliefern. »Sie leben« ist einer jener Filme, in dem Carpenter Regie, Drehbuch und Musik übernahm. Herausgekommen ist ein zeitloser Science-Fiction-Thriller, dessen wirtschaftskritische Botschaft heute noch so aktuell wie damals ist. In den Hauptrollen: Wrestler Roddy Piper und Keith David (»Das Ding aus einer anderen Welt«, »Platoon«).

Handlung

Tagelöhner John Nada beginnt einen neuen Job auf einer Großbaustelle in Los Angeles. Hier lernt er den Bauarbeiter Frank kennen, und obwohl sie unterschiedliche Charaktere sind, entsteht so etwas wie eine persönliche Verbindung zwischen den beiden. Nada glaubt daran, dass man in Amerika seinen eigenen Traum verwirklichen kann, solange man hart genug dafür arbeitet. Frank hingegen hat aufgrund seiner Erfahrungen ein anderes Bild von seinem, vom gnadenlosen Kapitalismus geprägten Land.

Frank nimmt Nada mit zu einer Suppenküche inmitten einer Barackensiedlung. Hier leben jene, die noch weit von der Erfüllung ihres »American Dream« entfernt sind. Die Kirche nebenan scheint Hoffnung zu geben. Den Chor hört man bis auf die Straße. Doch Nada findet das Verhalten des blinden Priesters und anderer Gestalten, die in der Kirche ein- und ausgehen, sonderbar. Tatsächlich stellt er bei einer Inspektion der Kirche fest, dass der Chor von einem Tonband kommt.



Zugleich gelingt es einem Piratensender immer wieder, das reguläre TV-Programm zu unterbrechen. Ein geheimnisvoller Sprecher verbreitet scheinbare Verschwörungstheorien von unbekannten Mächten, die wollen, dass die Leute weiterschlafen. Diese Mächte haben anscheinend das Land übernommen.

In der gleichen Nacht wird die Kirche gewaltsam von einem großen Aufgebot der Polizei geräumt, die Barackensiedlung wird dem Erdboden gleich gemacht. Nada kann fliehen und durchsucht am nächsten Morgen die Kirche noch mal genauer. Dabei findet er einen gut versteckten Karton voller Sonnenbrillen. Nada nimmt eine der Sonnenbrillen an sich und verstaut den Karton in einer Mülltonne.

Als er die Brille arglos aufsetzt, verändert sich schlagartig sein Leben. Durch die Sicht der Brille verschwinden die Farben der Stadt, verflüchtigen sich zu einem monotonen, grauen Brei. Augenscheinliche Menschen, die ihm begegnen, verlieren ihre Masken und verwandeln sich in fremdartige Kreaturen. Nada stellt erschüttert fest, die Menschen leben nicht allein auf ihrem Planeten.

Die Welt, die er glaubte zu kennen, löst sich auf. Dahinter verbirgt sich eine Dystopie, in der die Menschen nur die Rolle von Nutztieren spielen. Als die Besatzer entdecken, dass er »sehen« kann, ist die Jagd auf ihn eröffnet...

Wenn der Mensch zu etwas Fremden wird
John Carpenter tarnt in seinem Film das Unmenschliche, das wir an uns selbst nicht wahrhaben wollen, hinter einer außerirdischen Spezies, die unsere Welt als Kolonie betrachtet und uns entsprechend ausbeutet.

Jene Menschen, die ihre eigene Spezies verraten, werden von den Außerirdischen reich belohnt, ohne sich dafür anstrengen zu müssen, während andere Menschen, die sich abschüften, um auch etwas von dem American-Dream-Kuchen abzubekommen, trotzdem immer wieder scheitern. Der Traum zerplatzt.

Beklemmend real kommen uns manche Situationen im Film vor. Man könnte fast zur Ansicht gelangen, dass Carpenters stille Invasoren tatsächlich existieren.

Denn wie sieht es bei uns aus? Nach wie vor erleben wir den Abbau der Mittelschicht in den westlichen Ländern, während in Märkte für Arme und Reiche weiter investiert wird. Spekulationen mit Lebensmitteln machen dringend benötigte Nahrung immer teurer, worunter die normale Bevölkerung leidet. Wasser wird zum Lifestylegetränk und zum Statussymbol, während anderswo das natürliche Wasser immer mehr verdrängt oder versiegt. Das sind nur ein paar Beispiele. Wo wir auch hinsehen, überall gibt es Missstände, die keiner anzugehen scheint.

Wie gut und tröstlich wäre es, wenn wir die Ursache für diese Missstände auf eine außerirdische Zivilisation abwälzen könn-



ten. Dann müssten wir uns keine Gedanken mehr machen, wie verdorben Menschen unter dem Deckmantel einer anständigen Gesellschaft sein können.

Wie Kinder wären wir nur, und quasi aus Kindern besteht Carpenters Menschenzivilisation. Die einen leben, die anderen schlafen. Sie schlafen einfältig weiter, in einer ›realen‹ Matrix, die über 10 Jahre vor der Matrix des gleichnamigen Kultfilms entstanden ist.

Die rote Pille ist hier die Sonnenbrille, die sogenannte Hoffmann-Linse. Wer durch sie blickt, hat ein schmerzhaftes Erwachen in einer grauen Welt. Bunte Bilder der Werbeplakate und Zeitschriften verwandeln sich in serifenlose Schriftzeichen, die uns ihre Befehle ins Unterbewusstsein pflanzen: OBEY (Gehorche), CONSUME (Konsumiere), NO THOUGHT (Keine Gedanken), WATCH TV (Sieh' fern). Mit anderen Worten: Tue alles, um der Wirklichkeit zu entfliehen und um den Reichtum der Besitzer zu mehren.

Sobald die Sonnenbrillen abgenommen werden, bereiten sie Kopfschmerzen, ganz so, als wollte man das Gesehene gedanklich nicht verarbeiten.

Wer sind die Fremden?

Dass es John Carpenter nicht unbedingt darum ging, eine außerirdische Invasion zu zeigen, sondern darum, uns den Spiegel vorzuhalten, merkt man auch daran, dass wir wenig über die Außerirdischen erfahren.

Sie sehen fast aus wie gehäutete Menschen, ganz so, als ob wir uns selbst bloßgelegt hätten und jene intimen Dinge offenbaren, die unter unserer Haut verborgen sind.

Die Außerirdischen reisen nicht mit Raumschiffen, sondern besitzen ein Transportsystem, das es ihnen ermöglicht, in kurzer Zeit zwischen Welten und sogar Galaxien – im Film wird die Andromedagalaxie genannt – hin und her zu pendeln.

Wie lange sie schon auf der Erde sind, erklärt der Film nicht. Wir lernen auch keine Individuen näher kennen, sondern nur die Menschen, die mit ihnen kollaborieren.

Diese Außerirdischen sind die Stellvertreter von unmenschlichen Menschen, die vom Wahn des ständigen Wirtschafts-

wachstums regelrecht besessen sind. Sie sehen nur noch die Vermehrung ihres eigenen Kapitals, das sie zu Lebzeiten doch nicht ausgeben können. Hier verkommt die Kapitalvermehrung zum Selbstzweck. Sinnlos vergeuden diese Wesen ihre Zeit, um einem Traum hinterher zu hetzen, den sie auf diese Weise nie erreichen können: einen tieferen Sinn im Leben finden.

Am Ende sind Nada und Frank die Terroristen, die Verbrecher, denn hinter den Außerirdischen steht eine mächtige Medienpräsenz, ein großer TV-Sender, der sie als solche brandmarkt. Die Bilder der Nachrichten sprechen für sich. Nada, der um sich schießt. Jedoch unterschlagen sie, dass er lediglich die Invasoren anvisiert. Nur zu gerne lassen sich die Zuschauer von den Worten und Bildern der großen Medien einlullen.

Fazit

Das Thema von »Sie leben« ist nach wie vor bedrückend aktuell und wird wahrscheinlich zeitlos sein, solange es Menschen gibt. Trotzdem ist der Film keine reine Dystopie, sondern macht auch Hoffnung, scheinbar unüberwindliche Machtstrukturen zu brechen und aufzulösen. Doch das erfordert Mut und Opferbereitschaft.

»Sie leben« ist für mich einer der besten Außerirdische-Invasoren-Filme überhaupt, obwohl sein Budget weit unter dem themenverwandter Blockbuster liegen dürfte. Der Humor ist schwarz, die Figuren geerdet. Sie sind ›Jedermann‹.

Große Helden oder heldenhafte, mächtige Männer wie z. B. in »Independence Day«, wo sich Präsident und Flieger-Ass die Hand geben, wird man hier nicht finden. Und gerade das macht diesen Film so menschlich.

»Sie Leben« ist auf Blu-ray und DVD erhältlich.

Ungekürzte
Erstveröffentlichung: Juni
2025, BWA 501
und auf [https://
blog.phantasia-
ria.de/](https://blog.phantasia-ria.de/)



The Substance

Originaltitel: The Substance. Science-Fiction, Horror. Vereinigtes Königreich, USA, Frankreich 2024. 141 Minuten. Regie: Coralie Fargeat. Drehbuch: Coralie Fargeat. FSK 16

von Michael Schnitzenbaumer

Butter ist ein schönes Veranschaulichungsbeispiel für das Altern, besonders wenn man sie nicht von ihrer Verpackung trennt. Vor ihrem ersten Einsatz blättern wir die junge unberührte Butter aus ihrer glänzenden, knitterlosen Folie. Ihrer Hülle beraubt, bietet sie sich uns makellos und appetitlich dar. Perfekt geformt, von Kante zu Kante. Höchstens der Prägestempel der Marke unterbricht ihre goldgelbe Reinheit. – Bis das Brotmesser zum ersten Mal mit der Arbeit beginnt.

Von da ab schwindet die Reinheit. Die Butter zerfurcht mit jedem Verbrauch mehr. Sie wird geritzt, zerschnitten, verflüssigt. Einige Verbraucher streichen sie zart, andere wiederum veranstalten ein Gemetzel an ihr. Die Butter wird kleiner, runzlicher, zerklüftet. Ihre Folie gezeichnet von Falten und Rissen. Regelrecht zerknüllt umhüllt sie den schwindenden Rest der einstigen Pracht, bis nichts mehr von der Butter übrig ist, und als letztes die Folie selbst, ihr einstiges Kleid, ihre Haut, im Abfall landet. Doch keine Sorge! Eine neue Butter steht schon bereit.

Das Altern gehört zu unseren Urängsten. Mit zunehmenden Jahren wachsen die Schäden an unserem genetischen Material. Zellen und Gewebe können nicht mehr vollständig repariert werden. Die Folge davon ist Funktionsverlust, was uns älter aussehen lässt. Seit es uns gibt, träumen wir von einer Substanz, die unser Altern stoppt. Wir sehnen uns nach einem Jungbrunnen, der unsere Jugend auf ewig bewahrt oder zurückholt.

Wissenschaftler versuchen schon seit geraumer Zeit, das Altern auch durch Reduzierung der Zellteilung zu bremsen, wenn nicht gar zu stoppen. Denn jede Zellteilung führt dazu, dass wichtige DNA-Sequenzen an unseren Chromosomen Schaden erleiden. Unermüdlich suchen daher Forscher nach einem Weg, den jungen

Körper zu erhalten. Im Film »The Substance« scheint eine namenlose Organisation einen solchen Weg in Form eines geheimnisvollen Medikaments zur Kontrolle der Zellteilung gefunden zu haben.

Der Film spielt augenzwinkernd mit der Frage: Was wäre, wenn die gebrauchte Butter zugleich die neue Butter wäre.

Handlung

An ihrem 50sten Geburtstag wird die bekannte Schauspielerin und Tänzerin Elisabeth Sparkle entlassen. Die letzten Jahre hat sie die Aerobic-Show »Sparkle Your Life« moderiert, doch das Leben hat unverkennbar Spuren des Alterns hinterlassen. Falten nehmen zu, der Körper wird schlaffer und unansehnlicher. Ihr Chef, dem man das Alter ebenfalls ansieht, sagt nur lapidar: »Mit 50 hört es auf.« Damit meint er jedoch nicht sich, sondern sie.

Nicht nur aufgrund der Entlassung hardert Elisabeth mit ihrem Schicksal. Sie denkt an die Zeit ihrer Jugend zurück, als sie von unzähligen Fans umschwirrt worden war, die ihr sagten, wie einmalig sie sei und wie sehr sie sie liebten.

Doch wenn sie heute in den Spiegel sieht, erblickt sie eine dahinwelkende Frau, die ihren Zenit längst überschritten hat. Elisabeth hasst sich dafür und fühlt sich von der alternden Frau im Spiegel abgestoßen.

Als sie während einer Autofahrt geschockt bemerkt, dass eins ihrer Werbeplakate abgehängt wird, baut sie einen Unfall. Im Krankenhaus trifft die tief verzweifelte Schauspielerin auf einen jungen Pfleger, der ihr heimlich einen USB-Stick zusteckt. Als Elisabeth den Stick mit der Aufschrift »The Substance« zuhause aus der Tasche zieht, findet sie darauf eine Werbebotschaft. Ein mysteriöser Anbieter bewirbt ein Serum, das bei Anwendung eine jüngere, perfekte Version des Anwenders erschafft.

Zuerst zögert Elisabeth, doch die Vorstellung von einem neuen, jungen Ich lässt sie nicht los. Sie bestellt das Serum. In kurzer Zeit erfolgt die Lieferung einer Identitätskarte. Diese Karte öffnet ein Schließfach in einem geheimen Lageraum. Elisabeth entnimmt daraus die erste Lieferung: Aktivator, Stabilisator, Wechs-

ler und Flüssignahrung, jeweils für die Matrix (sie selbst) und das andere Ich.

Zudem liegen noch kryptische Anweisungen bei. Eine weist darauf hin, dass ohne Ausnahme alle sieben Tage gewechselt werden müsse, die letzte warnt in großen Buchstaben: »Nicht vergessen: Ihr seid eins.«

Elisabeth geht ins Bad und spritzt sich die Aktivator-Substanz. Kurz darauf bricht sie bewusstlos zusammen. Ein wenig später erhebt sich statt ihr eine junge, traumhaft schöne Frau mit einem makellosen Körper. Das ist die Geburt von Sue. Doch Elisabeth wird sehr bald merken, dass nicht alles an ihrem neuen Leben perfekt und wunderbar ist...

Großartiges Schauspiel

»The Substance« lebt von seinen großartigen Schauspielern, allen voran Demi Moore als welkende Elisabeth Sparkle. Demi Moore spielt die Rolle so gekonnt und intensiv, dass man ihren Schmerz und ihren Selbsthass beinahe fühlen kann. Elisabeth Sparkle ist ein Mensch, der Ruhm und Anerkennung braucht und es nie anders erlebt hat. Daher definiert sie sich nur durch ihr Äußeres, das ihr bisher immer ein erfolgreiches Leben ermöglicht hat. Mit der verblassenden Schönheit verblasst nun auch ihr Ruhm.

Demi Moore verkörpert die alternde Schauspielerin schonungslos und verlangt

sich dabei mit Sicherheit selbst viel ab. Moore wurde für ihre Rolle 2025 für den Oscar als beste Hauptdarstellerin nominiert.

Aber auch die Tochter der Schauspielerin Andie MacDowell, Margaret Qualley, spielt mit einer Ausstrahlung, die mit der ihrer Mutter mithalten kann, Sparkles jüngere Version Sue. Das Zusammenspiel der beiden Frauen ist erfrischend dynamisch und kraftvoll, wobei Qualley es schafft, ihrer Figur die Perfektion und Sinnlichkeit zu verleihen, die für diese Rolle nötig sind.

Während sich Frauen mit den Anzeichen des Alterns herumschlagen müssen, trifft es die Männer nicht ganz so schlimm, besonders dann nicht, wenn sie nur hinter der Kamera stehen und neunmalklugen oder unverschämte Reden halten. Einen oberflächlichen Typ von miesem Charakter spielt mit gewohnter Routine Dennis Quaid, der die Rolle von Sparkles Chef Harvey übernimmt.

Eine Gesellschaft ohne Tiefe

Nicht nur attraktiv wollen wir sein, auch einfach soll es zu erreichen sein, am besten ohne große Mühen. Die mitgelieferte Gebrauchsanweisung für den perfekten Körper liest sich wie ein Kinderbuch: Wenig Worte in großen Buchstaben, geformt zu kurzen, einfachen Sätzen. Der Prozess des Gensplittings wird heruntergebrochen zu einem Kinderspiel.

Es ist ein Traum, der aufgrund mangelnder Erfahrung zu einem Albtraum wird. Elisabeth hat nie gelernt, sich über ihren Körper hinaus zu akzeptieren. Sie kommt kaum mit sich selbst klar. Wie soll sie da mit einem jüngeren, perfekten Ich klar kommen?

Da die beiden ein und dieselbe Person sind, gilt das natürlich auch für Sue. Das empfindliche Gleichgewicht, das zwischen den beiden gewahrt werden muss, gerät somit zwangsläufig in Gefahr. Doch dieses Gleichgewicht ist der einzige Preis, den die Hersteller der Substanz für ein zufriedenes Leben verlangen. Geld will die Firma nicht, als ob sie wüsste, dass ein perfektes Leben nicht käuflich ist.

Um die oberflächliche Gesellschaft mit ihrer Heuchelei und ihrem Selbstbetrug, nur innere Werte seien wichtig, vollends zu entblößen, steigert sich das Ende zu ei-



nem erschreckenden und äußerst grotesken Szenario. Wie eine Fanfare erschallt die sinfonische Dichtung von Richard Strauss »Also sprach Zarathustra«, als bei der Silvestershow, die Sue moderieren soll, die Scheinwerfer auf den neuen Leib von Elizabeth bzw. Sue geworfen werden und die freudige Erwartung der Showgäste sich in blankes Entsetzen verwandelt.

Fazit

»The Substance« ist einer jener Filme, über die ich stundenlang nachdenken kann, auch oder gerade weil er teilweise völlig überzogen ist. Der tiefe Schmerz von Elisabeth Sparkle aufgrund des Verlusts ihrer Jugend steht im Kontrast zu hier und da eingewobenen, abstrusen, ja sogar heiteren Szenen. Der Film ist furchtbar gut gemacht. Bei jeder Szene hat man das Gefühl, dass mehrere latente Botschaften hinter den gezeigten Bildern stecken. Man hat den Eindruck, dass jede Einstellung, jeder Kamerawinkel, jedes Detail mit Bedacht ausgewählt worden ist. »The Substance« erhält dadurch einen unverkennbaren Charakter und erinnert daran, dass Film ebenfalls eine Kunstform ist.

Menschen mittleren Alters (die eine hohe Ekelschwelle besitzen) lege ich den Film gerade dann besonders ans Herz, wenn sie nicht mehr zufrieden mit ihrem eigenen Körper sein sollten. Nach dem Ansehen von »The Substance« werden sie ihren Körper wieder lieben. ■

»The Substance« ist auf Blu-ray und DVD erhältlich oder kann auf MUBI gestreamt werden.

Ungekürzte Erstveröffentlichung: September 2025, BWA 504 und auf <https://blog.phantasaria.de/>

Superman

OT: Superman, USA 2025, Länge: 130 Minuten, FSK 12/ JMK 12, DC Studios, Regie: James Gunn, Drehbuch: James Gunn, Produktion: Peter Safran, James Gunn, Musik: John Murphy, David Fleming, Kamera: Henry Braham, Schnitt: Craig Alpert, William Hoy



von Michael Baumgartner

Ich möchte vorausschicken, dass ich noch nie einen Superman-Comic gelesen habe. Der Superman von James Gunn ist mein erster im Kino gewesen. Ich bin auch eher ein Batman-Typ, ich bin Science Fiction-Fan. Als Superman geschaffen wurde, bildeten Pulp-SF und Superhelden-Comics praktisch einen Ideen-Pool. Superhelden bzw. Helden mit Eigenschaften, die sie weit über die anderen hinaushoben, gab es hier wie dort. Die Genres haben unterschiedliche Entwicklungen genommen, sind aber immer noch miteinander verbunden. Auch das zeigt der neueste Superman-Film.

Nun also wir haben das Jahr 2025, und Hollywood unternimmt einen neuen Anlauf, das DC-Universum ähnlich wie das MCU auf die Leinwand zu bringen. Aus diesem Grund wird James Gunn von Warner zum Co-CEO der neu gegründeten DC-Studios ernannt.

Der Film stellt gleich klar, auch Superman ist nicht unbesiegbar. Er landet nach einem Kampf im arktischen Eis und muss in der Festung der Einsamkeit wieder aufgebaut werden. Dann kann er zurückkehren. Lex Luthor, der kahle Tech-Milliardär, stellt sich bald als sein Hauptwidersacher dar. Er kontrolliert die Superkampfmachine, hinter der Ultraman steckt, die drohend in City am Himmel schwebt. Diese kämpft nicht nur, sie fungiert auch als

Sprachrohr für Boravia, einen Staat, in dessen expansive Politik sich Superman eingemischt hat, weil er im Nachbarland Jahanpur Menschen in Gefahr einfach nur helfen wollte. Dieser Staat unterhält gute Beziehungen zu den USA und wird auch von Lex Luthor unterstützt. Eine Zwischenepisode ist das Auftreten der Justice Gang, bestehend aus dem eingebildeten Green Lantern, dem HighTec-Zauberer Mister Terrific und der rüpeligen Hawkgirl, als Lex Luthor ein Monster auf Metropolis loslässt. Superman will es nicht töten, die Justice Gang übernimmt das gegen sein Willen. Die drei haben auch eigene Vorstellungen von ihrer Aufgabe als Wächter und Metawesen.

Es gelingt Luthor, die Festung der Einsamkeit ausfindig zu machen und zu verwüsten. Anschließend ist er sehr erfolgreich darin, die Menschen und die Regierung gegen Superman aufzubringen, so dass sich Superman in seiner Naivität den Behörden stellt, als man ihn verhaften will. Das bringt ihn in die Gewalt von Lex Luthor, weil der für die Regierung auch ein ganz besonderes Gefängnis und Sicherheitskräfte unterhält. Unterdessen recherchiert die Journalistin Lois Lane, Supermans Freundin, die Verbindungen von Lex Luthor zu Boravia. Und mit Hilfe von Mister Terrific aus der Justice Gang findet sie den Aufenthaltsort von Superman. Als sich Superman unter Mithilfe von Lois und anderen befreien kann, kommt es zum finalen Kampf mit Ultraman, als Luthor das Äußerste wagt, nämlich Metropolis selbst zu bedrohen. Unterdessen muss die Justice Gang Supermans Job übernehmen, weil die Menschen in Jahanpur ihn um Hilfe rufen.

Hier kommt vieles zusammen. Da ist die Situation in den USA. Und da gibt es auf der anderen Seite den Regisseur und Drehbuchautor. Es gibt kaum einen Filmmacher, der so viel Erfahrung in Comic-Verfilmungen und Superhelden-Action hat wie James Gunn. Die DC-Studios haben ihm freie Hand gelassen. Da er auch das Drehbuch geschrieben hat, ist dieser Superman zu 100 Prozent sein Baby. Er nimmt sich das aus der Tradition und dem Fundus, was ihm passt. Das heißt auch, es gibt schräge Charaktere, Gags und jede Menge fantastischer oder ungewöhnlicher Einfälle. So etwa

Superman zum Punkrock-Fan zu machen. Durch die Handlung im Taschenuniversum und die fast unbegrenzten Machtmittel Luthors wird das sehr SF-lastig und fast schon kosmisch. Gunn mag so Grundlagen und Anknüpfungspunkte für weitere Filme aus dem DC-Universum schaffen, aber wie es bei Bewertung von Schularbeiten so schön heißt, weniger wäre mehr gewesen.

Lex Luthor war schon immer ein Industrieller, der neue Technologien nutzte, um Superman zu bekämpfen und Macht anzusammeln. Luthors Minions sind dieses Mal keine finstere Gestalten, sondern seine nerdigen Angestellten, die an ihren Bildschirmen sitzen oder in modernen Rüstungen die Rolle von HighTech-Söldnern einnehmen.

Mir hat diese Neuinterpretation größtenteils gefallen, der Film war spannend und sehr bunt. James Gunn hat seine eigene Handschrift und stellt Superman auch als verletzlich dar. Das Auftreten von Robotern und Krypto, dem Superhund, war schon etwas gewöhnungsbedürftig und hat mich, als ich die Trailer gesehen habe, irritiert, weil ich das von anderen Superman-Filmen nicht kannte.

Es gibt übrigens Leute, die diesen Superman-Film für zu woke halten. Warum? Weil Superman ein Gutmensch ist? Weil ein Tech-Milliardär der Bösewicht ist? Weil Superman für alle da ist, also auch für Schwarze und Asiaten, was man im Film auch sieht? Weil auf Supermans Immigrantens-Status angespielt wird? Gunn

hatte schon immer eine Schwäche für alle Kreaturen. Nicht nur Menschen, weshalb es bei ihm eigentlich nichts wirklich Böses, sondern nur Fremdartiges gibt, so wie in seiner Version von »Suicide Squad«. Bei ihm stehen keine Hierarchien, sondern Freundschaften im Mittelpunkt.

Wer das denkt, der hat sich schon von viel zu vielen Werten verabschiedet und vom Tribalismus schon zu sehr anstecken lassen. ■



Perry Rhodan

PHOENIX, PEGASOS, ELYSION

Brennende Nichtse im Solsystem und der Agolei (PHOENIX-Zyklus, PR 3331 – 3342)

von Robert Hector

Die Brennenden Nichtse, die Terra und Luna bedrohen, sind Bewusstseinsspeicher. Wenn man sie lässt, verschlingen sie allerdings nicht nur Bewusstseine, sondern auch ganze Planeten und Systeme.

Längst geht es nicht mehr nur darum, ein Brennendes Nichts zu löschen. Die Galaktiker müssen vorher alle darin gefangenen Bewusstseine befreien und dafür sorgen, dass sie nicht einfach verwehen und für immer verloren sind.

Es gibt derzeit nur ein einziges Bewusstsein, für das ein Wirtskörper bereitsteht. Und das ist ausgerechnet NATHAN.

Im Solsystem wuchern zwei weitere ontologische Hypervakua, die es zu löschen gilt. Cameron Rioz zur Löschung eines Brennenden Nichts: »Wir wissen jetzt, wie das geht und dass nur du dazu imstande bist. Uns ist außerdem bekannt, was dazu notwendig ist: Vitalenergie. Wir sind also unterwegs, um irgendwo da draußen ein Physiotron für mich zu finden. Oder einen Zellaktivator.«

Die Wechselwirkung zwischen Hypervakuum und Schattenhand würde zu einem

sofortigen Ausbrennen eines Aktivators führen, es müsste also eine Zelldusche mittels Physiotron sein.

Aelor ist ein uraltes Lebewesen, das einen jungen Körper bewohnt. Aelor bezeichnet sich als letzten Ennz Malor, als letzten Jäger des Nichts. Er hat das Brennende Nichts gesucht, gefunden und geborgen. Nach seiner Sichtweise gehört es ihm und seinem Volk und wurde ihm von Yuit geraubt.

Der Sternwürfel in der Agolei hätte 729 Sterne enthalten müssen, aber es waren nur 728. In der Mitte fehlt eine Sonne. Da liegt das legendäre System 5-5-5, hinter dem Zyklonwall gelegen. Im Zentrum dieses Systems lauert ein gigantisches Brennendes Nichts. Es ist das eigentliche Brennende Nichts, die Mutter dieser kosmischen Familie. Es ist das Original, von dem alle anderen abstammen. Egal ob im Solsystem, bei den Wycondern, im Mentatron oder auf Canephor.

Die Ur-Wyconder (die Wyconder sind eine Untergruppe der Leun) experimentierten einst im Auftrag der zunächst unbekannten Bauherren mit dem Brennenden Nichts, um den Sternwürfel zu erschaffen. Dieser sollte die Auflösung der ÜBSEF-Konstanten innerhalb eines Brennenden Nichts verhindern und im Weitergang den Zusammenschluss der ganzen Einzelbewusstseine zu einem Gemeinschaftswesen ermöglichen.

Milchstraße – die Suche nach einem Mittel gegen das Brennende Nichts

Der Oxtoner Monkey, Lordadmiral der USO, ist an prominenter Stelle in der Milchstraße präsent und gilt bald als der Königsmörder. Er legt sein Amt als Lordadmiral der USO nieder und plant, sich vorerst auf seine Heimatwelt Oxtorne zurückzuziehen. Sein Interimsnachfolger ist Chrekt-Chur, der bisherige Galaktische Sekretär fürs Innere. Monkey macht eine mysteriöse Entdeckung (PR 3331/55): »Die Knochen, aus denen der Turm aufgerichtet oder aufgeschichtet war, mussten mindestens 175.000 Jahre alt sein. Kein Knochen, kein Schädel hatte einer bekannten Lebensform zugeordnet werden können; das minimale restliche DNS-Material wie auf keine Verwandtschaft mit wem auch im-



mer in der Milchstraße hin. Dabei stammten die Knochen von mindestens sieben Spezies, und im Pavillon konnte man sich positronische Simulationen ansehen, wie die Kreaturen zu Lebzeiten ausgesehen haben mochten.«

Gleichzeitig sucht der Haluter Icho Tolot nach neuen technischen Möglichkeiten gegen das Brennende Nichts. Einen Hinweis liefert das Haus der Methanatmer. Mit von der Partie sind Cameron Rioz und Jasper Cole.

Nur eine Schattenhand und eine bestimmte Menge Vitalenergie – genauer: eine Aufladung durch eine Zelldusche – ermöglichten es, ein Brennendes Nichts zu löschen.

In einem geheimen Wylon-Hypertech-Forschungsprojekt geht es um die Gewinnung, Speicherung und Infusion konservierender Mengen von Vitalenergie am lebenden Testsubjekt. Wylon-Hypertech hat über 25 Jahre hinweg an der Konstruktion eines von Menschen geschaffenen Physiotrons geforscht und gearbeitet. Das Projekt wurde im Jahr 2237 NGZ eingestellt. Ein Ingenieur von Wylon hatte Cameron erzählt, dass er zellgeduscht sei. Cameron ist 62 Jahre lang jung geblieben.

Es existierte der eingemottete unvollendete Prototyp eines Physiotrons. Cameron Rioz ist auf eine Zelldusche angewiesen, damit das Brennende Nichts gelöscht werden kann.

Monkey ließ Cameron einen Speicherkristall zukommen. Der Kristall enthielt eine riesige Zahl von Wylon-Protokollen. Hunderte Yottabyte an Daten, Konstruktionszeichnungen, Studien und Theorien. Die ältesten Daten stammen aus dem Jahr 2212 NGZ. Die Unterlagen nennen ein System namens Tertia.

Während nach Phoenix auch die Begriffe Pegasos und Elysium bekannter werden, bleiben die Gegenspieler des Projektes von San immer noch im Dunkeln. (PR3332/Seite 46): Projekt Phoenix war ein Zeichen des Neustarts, der Versuch einer Wiedergeburt nach langen Krisenzeiten.

Mit dem PHOENIX, auch wenn dessen Testflug völlig anders als beabsichtigt ausgefallen war, verfügte man über den funktionierenden Prototypen einer Klasse von San-Clippern. Schon deshalb galt es, das Projekt von San dauerhaft in Gang zu halten.

PEGASOS muss auch in naher Zukunft unser provisorischer Tagungsort bleiben.

Homer Adams ist auf extragalaktischer Mission, um ein Galaxienbündnis zu schmieden. PR3332/48): Adams: »Wir fünf Vertreter verschiedener Galaxien sind hier, um ein Teilziel des Projekts Pegasos auszuarbeiten, nämlich die Elysische Charta. Sobald genügend Völker aus den intendierten Mitgliedsgalaxien sie ratifiziert haben, wird sie die politische Basis für das Projekt von San bilden.«

Es sieht so aus, als wolle eine bislang unbekannte Macht die Entstehung des Elysions verhindern. Die Verschwörung, nach der Cameron und seine Mitstreiter im Auftrag Monkeys und der konstituierenden Versammlung der San-Allianz forschen sollten. Tolot: Zwar muss NATHAN, dessen ÜBSEF-Konstante im Brennenden Nichts feststeckt, gerettet werden. Am wichtigsten für Rioz ist es, irgendwo und irgendwie Vitalenergie aufzutreiben. Es geht um Physiotrone und Fressmetall.

Die Agolei und das Geheimnis des Sternwürfels

Rhodans Kundschafter sind in geheimer Mission in der Agolei unterwegs. Dies sind Gucky, Aelor, der Jäger des Nichts, und der Yuit Coyn.

LEUN war ein Kollektivwesen, das aus allen Leun-Spezies gebildet wurde. Die Korruption hat zu ihrer Auflösung geführt.

(PR3334/60): »Der Gleichklang ist die einzige Möglichkeit, die uns bleibt. Erst wenn LEUN wiederaufersteht und alle denselben Gedanken denken, wird jeglicher Dissens verschwinden und der Bruderkrieg enden.«

Shrell will den Gleichklang wiederherstellen. Aber Bull und seine Hiesigen wollen das in ihrer Verblendung verhindern.

Wer das Brennende Nichts wieder verlässt, verliert sofort die Erinnerung an diese Zeit. Gucky dachte zurück an seine Zeit im Mentatron, in dessen Innerem sich ebenfalls ein Brennendes Nichts befunden hatte.

Gucky durfte einen ersten tiefen Blick in das Herz der Yuit werfen. Ist es möglich, dass Reginald Bull einem furchtbaren Irrtum erlegen ist, der korrigiert werden muss?

Shrell wollte ursprünglich mit Rhodans Hilfe in den Sternwürfel, genauer in System 5-5-5, eindringen. Dieser Plan ist jüngst gescheitert, als Rhodan sich auf unerwartete Weise abgesetzt hatte. Er ist mit der Schattenhand in den Zyklonwall eingetaucht, also in das ursprüngliche Brennende Nichts um das System 5-5-5. Seitdem ist der Kontakt zu ihm abgerissen.



(Einschub: Diese Ereignisse wurden in PR 3330 geschildert: Rhodans Schattenhand hatte sich mit Energien des Brennenden Nichts aufgeladen und drohte, den Zellaktivator zu zerstören. Die Explosion des Zellaktivators könnte den PHOENIX vernichten. Rhodan konnte den Versuchen Shrells widerstehen, die Schattenhand zu erlangen. Er gelangte durch den Zyklonwall in das Brennende Nichts.

Ich habe keinen Körper, dachte Rhodan. Er besaß eine entstofflichte Form. Aus Rhodan floss etwas heraus. Wie und womit genau sich die Schattenhand aufgeladen hatte, es strömte wieder in die Anomalie hinein. Der Zellaktivator war ebenso entstofflicht wie der Rest. Rhodan schien, als beruhigte sich der Chip. Mit dem Abfließen der fremden Energien kehrte nach und nach eine surreale Normalität ein. Rhodan nahm ein verschwommenes Etwas wahr, er erkannte, dass er auf eine Art dünnen Vorhang treffen würde. Dahinter schimmerte Licht. Der Zellaktivator pochte in seiner Schulter. Jemand packte Rhodan. Es war nicht Reginald Bull, sondern eine Frau. Anzu Gotjian. Sie bot ihm ein Bündel Kleidung an und sagte zu ihm: Zieh dich an. Du kannst gleich helfen, den Schlamassel zu beheben, den du angerichtet hast.

Anzu Gotjian war eine Mutantin, die die Gabe des Fernblicks bzw. Parablicks besaß, eine Para-Späherin und ehemals Sextadim-Kanonierin auf dem Chaoporter

FENERIK. Die Ereignisse um die LEUCHTKRAFT, die Milchstraße und die Yodor-Sphäre hatten dieses Werkzeug der Chaotarchen nachhaltig modifiziert. Nachdem das Backup-System in Form von Fenetay Riks Schatten aktiviert wurde, kam der Chaoporter erstmal in Sziento-Phase Sechs. Dadurch konnten die Chaotarchen Fenetay Rik und Zou Skost FENERIK aus der Gordischen Konstellation lösen. Jedoch gab es irreversibel veränderte Bereiche des Chaoporters, sodass FENERIK seitdem kosmokratische und chaotarchische Bezirke aufwies. Seit dem Jahr 2072 NGZ galt der Chaoporter daher als neutral. Diese Neutralität sollte unter anderem durch Farbaud und Reginald Bull als die beiden letzten Quintarchen sowie durch mehrere Galaktische Kastellane gewährleistet werden. Dazu kamen Anzu Gotjian und Addanc als »Junior-Quintarchen«.)

Die Sternspitze ist der militärische Arm des Sternwürfels, und steht unter dem Oberkommando von Reginald Bull. Seit Shrells Verbannung fungiert Foersh als Kommandantin der Sternspitze.

Die Yuit sind das Herkunftsvolk mehrerer Mausbibervölker, unter anderem der Ilts aus der Milchstraße. Inwieweit es sich bei ihnen auch um den Ursprung der Mausbibler handelt, ist unbekannt.

Als Kernwächter werden jene Conduite bezeichnet, die Bull im Sternwürfel ursprünglich zur Verfügung standen und die dieser mithilfe einer Zelldusche im sogenannten Innersanktum am Leben erhielt. Diese Option besteht seit der Vernichtung des Physiotrons, nachdem Cameron Rioz zum Träger einer Schattenhand wurde, allerdings nicht mehr.

Aufgabe der Conduiten ist, als Kontaktpersonen zwischen 5-5-5, dem Raum hinter den Anomalien – und damit den Bewusstseinen darin – und der Außenwelt zu fungieren. Die Erschaffung von Conduiten ist nur in den ersten Minuten nach der Zündung einer Anomalie möglich. Außerdem sind zur Erschaffung eines Conduiten große Energiemengen nötig. Die Speicher von 5-5-5 erlauben das nur einmal alle 50 Jahre, deswegen sind Conduite so selten. Der letzten beiden Conduite, die Bull erschuf, wurden nicht zu Kernwächtern – einer war Bonnifer, der in Shrells Hände

geriet, der andere Cameron Rioz.

Gucky trifft auf zwei Yuit (Coyn und Yilad), Verwandte seines Volkes, mit denen er auf eine Mission geht. Doch seine Begleiter sind knallharte Agenten, die einen Mordplan schmieden. Der geplante Tatort liegt im Herz der Sternspitze. Aelor, der Jäger des Nichts, verschwindet.

Das System 5-5-5 enthält eine Zugangssperre, die Bull über das Innersanktum verhängt hatte, die den Restauraten den Zutritt dorthin verwehren sollte, die ihn aber andererseits dort auch festhielt. Das Innersanktum war eine Kontrollstation für den gesamten Sternwürfel.

Bull hatte das Exil selbst gewählt. Rhodan besitzt den Schlüssel, durch den Zyklonwall zu ihm zu kommen. Oder besaß ihn, bis Bull von Shrells Taten in der Milchstraße erfuhr und die Zugangsberechtigung für Rhodan aufhob.

Wenn Bull sterben sollte, erlosch diese Sperre, und jedem stand das Innersanktum offen. Deswegen war Shrell so versessen darauf, Bull tot zu sehen, und weswegen Rhodan derjenige war, den sie mit der Aufgabe seiner Ermordung betraut hatte. Und es erklärt, wieso der PHOENIX bei dem Versuch, durch den Zyklonwall zu stoßen, die vorderen 18 Meter verloren hatte. Bull hatte über Shrells Plan Bescheid gewusst und seinen Freund ausgesperrt. Aber etwas war nicht rund an dieser Geschichte.

Ohne die Sternspitze versinkt die Agolei in Chaos. Wer hält die Restauraten in Schach?

Foershs Macht hatte nur Bestand, solange Bull isoliert blieb. Jeder, der das ändern wollte, musste vernichtet werden. Foersh ging mit Coyns Ermordung zu weit.

Die Sternspitze richtete ihre Geschütze aus, eröffnete das Feuer und der PHOENIX floh in den Hyperraum.

LEUN, Yuit und das Brennende Nichts – drei rätselhafte Begriffe, die zusammengehören.

Der Chaoporter FENERIK

Ein Chaoporter ist ein mächtiges Raumfahrzeug der Chaotarchen, der sich Zugang zu Chaoversen schaffen kann, also zu konzeptionell oder faktisch gescheiterten Universen. Die Leistung eines Chaoporters wird auch Quintarchie genannt.



FENERIK wurde im Halo der Galaxis Spaphu in vier Millionen Jahren gebaut, da sich der Chaotarch Zou Skost in FENERIK »löste«. Der Chaopoter hat die Form eines Stundenglases und glüht in düsterem Rot. Er besteht aus mehreren in sich rotierenden Schalen und hat eine Länge von 18 km.

Im Jahr 2061 NGZ havarierte der Chaopoter FENERIK in der Galaxis Cassiopeia, als die Kosmokratenwalze LEUCHTKRAFT ihn absichtlich rampte. Nachdem er wieder freigekommen war und in die Milchstraße steuerte, wurde er infolge seines versuchten Eindringens in die Yodor-Sphäre neutralisiert. Fortan setzte er seinen zufallsbestimmten Weg in der chaoversalen Querung unter der Ägide des letzten alten Quintarchen Farbaud und des neuen Quintarchen Reginald Bull fort. Ihnen zu Seite standen eine Larve des verstorbenen Quintarchen Addanc und die ebenfalls zum Junior-Quintarchen erhobene Terranerin Anzu Gotjian. Zur Überwachung der Neutralität wechselten zudem einige Kastellane von ES auf den Chaopoter. Die Kontrolle über den Chaofaktenhort fiel an Mieke Meideina.

Rhodan erfährt mehr über die Hintergründe eines alten Konflikts. Er weiß aber nicht, wieso es Bull in diese kosmische Region verschlagen hat. Doch nun scheinen sich die Geheimnisse zu lüften – bei einer unerwarteten Begegnung erfährt Rhodan mehr über das kosmische Artefakt

Anzu Gotjian und Addanc – die beiden Junior-Quintarchen haben ihren eigenen Kopf. Reginald Bull und Farbaud, die amtierenden Quintarchen, sind sich uneinig.

Anzu hatte den neutralisierten Chaopoter in Einsatz geschickt, um herauszufinden, welche Sonnensysteme und Sternenreiche sich besonders eigneten, um unauffällig an der Macht und dem Einfluss der Bas-Pheken zu sägen. Es herrschte Krieg um die Unsterblichkeit unter den Bas-Pheken. Aber schließlich mischten sich Anzu und ihre Mitkämpfer nicht länger in die Entwicklung des Volkes der Bas-Pheken auf deren Weg zur Superintelligenz ein. Die Galaxis Gordaure blieb hinter ihnen zurück, FENERIK setzte seine Reise fort. Sie landeten in der Agolei und riefen Kasus 003 aus.

FENERIK war bei seiner chaoversalen Querung in die Nähe der Agolei gelangt. Anzu erklärte Perry Rhodan, dass damit die Probleme erst richtig begannen.

Der Sternwürfel und die Superintelligenz LEUN

Im Sternband der Agolei befand sich der Sternwürfel, ein künstliches Gebilde, aus neun mal neun mal neun geometrisch angeordneten Sonnen. Sie befanden sich im exakten Zentrum des Sternwürfels. Dort befand sich eine Raumstation mit der Bezeichnung 5-5-5, die hinter dem Zyklonwall lag. Dies ist eine Anomalie aus Nichts, die wie aus dem Universum herausgestanzt worden war.

Bull hatte lange Jahre die Geschicke des Sternwürfels von 5-5-5 aus gelenkt, aber nun ging diese ganz besondere Welt unter. Oder gleich mehrere Welten, von der Kultur der Leun ganz abgesehen. Das kosmische Gleichgewicht der gesamten Agolei und vielleicht darüber hinaus geriet in Gefahr.

Der Gleichklang war das Ziel. LEUN, das hieß: Gutes zu bewirken in der Agolei und in der Galaxis Yummit-Phuun, in der kleinen bescheidenen Mächtigkeitsballung der jungen, körperlosen Wesenheit. In LEUN herrschte Gleichklang. Es gab nur den einen, zielführenden Gedanken. LEUN bestand aus Myriaden Gedanken.

Die Zerrüttung hatte diese Gegend des Universums nahezu vollständig entvölkert, es war eine entsetzliche kosmische

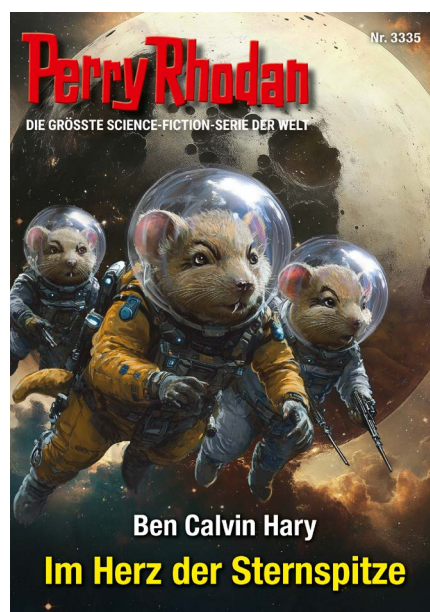
Katastrophe gewesen. Mehr als 60 Jahrtausende lag es zurück.

Die Yuit hatten einen Fund gemacht. Sie waren auf die Anomalien gestoßen und die Schattenhände. Sie hatten die ersten Conduiten erschaffen. Die ersten Pioniere gingen in das Nichts der Anomalien und wurden darin entstofflicht und vergeistigt.

Man könnte, lehrten die Conduiten, in den Anomalien eine Gemeinschaftsintelligenz erschaffen, aber es gab viel zu wenige Yuit. Ein derart kleines Volk konnte nie die mentale Masse aufbringen, die benötigt wurde, um die Schwelle zu einem höheren Wesen zu überschreiten. Außerdem benötigten sie ein spezielles Werkzeug, um die Bewusstseins im Nichts zu stabilisieren und sie daran zu hindern, wahnsinnig zu werden und schließlich zu erlöschen.

Die Yuit riefen alle Völker der Agolei zusammen und breiteten ihren Plan aus. Sie boten einen Platz im Bewusstseinspool der Kollektivintelligenz, die entstehen sollte. Das Projekt nahm 8000 Jahre der Vorbereitung in Anspruch, bevor der eigentliche Bau des Werkzeugs der Stabilisierung beginnen konnte.

Das Volk der Wüko wurde schließlich zu den Architekten der Nester und des Sternwürfels. Nur 500 Jahre, und Sonne für Sonne reihte sich in das geometrisch perfekte Wunderwerk des Sternwürfels. Die Nester verteilten sich vor der Agolei als unabdingbarer Teil des architektonischen



schen Meisterwerks. Ohne die Nester als Abstrahlstationen hätte die Generation der Glücklichen nie entstofflicht werden können (3337, Seite 51).

Warum der Name LEUN? Einst hatten die Yuit eine eigene Sprache, doch sie war damals bereits außer Gebrauch. In dieser toten Sprache bedeutete Leun so viel wie Akkord oder Harmonie – der Gleichklang. Ein Kollektivwesen, das nun als einziger Verstand lebte, einen einzigen Gedanken dachte, ein einziges Ziel verfolgte.

Äonenlang wirkte LEUN für das Gute. So lange herrschten Frieden und Herrlichkeit. Bis alles anders wurde.

Shrell sagte (3337/53): Die Korruption begann. Völkermord. Vor exakt 574 Jahren stieß LEUN plötzlich Bewusstseine ab, in einem Vorgang, der Jahrhunderte dauerte. Sie wurden aus dem Gleichklang entfernt und wieder verstofflicht. Sie fanden sich auf den verschiedenen Welten des Sternwürfels wieder und siedelten dort. Von Anfang an haben sie sich als Leun gesehen, aufgrund der gemeinsamen Vergangenheit als eine einzige Kultur, die lediglich aus Individuen verschiedener Völker besteht. Das waren die ersten modernen Leun.

Bull: 574 Jahre: das deckt sich mit den Messungen der Forscher FENERIKS. Das war die Zeit, als die Eiris in der Agolei abgenommen hat. Shrell war eine der letzten, die wieder verstofflichte, und fand sich im System 4-8-2 wieder.

Bull: Wir müssen mit FENERIKS Machtmitteln Shrell unterstützen. Damit sie den Bruderkrieg gewinnt und den Gleichklang wiederherstellen kann, damit LEUN wiederersteht und das kosmische Gleichgewicht in seiner ehemaligen Mächtigkeitsballung stabilisiert.

Viele Details aus der Zeit von LEUNS Entstehung und dem Gleichklang wurden erwähnt, aber nichts über die Korruption.

Die Erinnerung an echtes Wissen aus der körperlosen Zeit verschwand bei den Bewusstseinen jeweils in den ersten Augenblicken nach der Rematerialisierung. Hiesige und Restauraten entstanden. Die Restauraten wollten die Superintelligenz LEUN wieder herstellen, die Hiesigen wollten dies verhindern.

Die Hiesigen haben im Sternwürfel eine

Rebellion angezettelt. Sie haben fast alle Schattenhandträger auf ihrer Seite, bis auf Shrell. Sie sind aktuell daran, mit diesen Schattenhänden den Zyklonwall zum Erlöschen zu bringen. Dann wird 5-5-5 fallen, und wenn die zentrale Anomalie nicht mehr existiert, wird es unmöglich sein, LEUN wiedererstehen zu lassen.

Die Sternspitze formiert sich. Aber auch die Hiesigen positionieren ihre Einheiten. Es gibt bereits erste Kämpfe vor dem Sternwürfel. Wird FENERIK in den Kampf aktiv eingreifen?

Zwei Terraner und zwei Wüko-Leun standen zusammen. Die Keimzelle eines Bündnisses, das den tobenden Bürgerkrieg beenden wird und die Wiedergeburt der Superintelligenz einleiten sollte.

Bull: Shrell und die Restauraten zu unterstützten, war aus heutiger Sicht ein Fehler gewesen. Oder hatte sie damals die richtige Seite gewählt, und Shrell war irgendwann später falsch abgebogen?

LEUN als Superintelligenz, die herbeigeführt wurde und wieder zerfiel. Shrell als Anführerin mit nachvollziehbaren Zielen und unterstützungswerten Mitteln. Reginald Bull zwischen den Stühlen der Quintarchie. Es sind verblüffende andere Sichtweisen, die Rhodan vermittelt bekommt. Wie konnte ein derartiges Zerwürfnis zwischen Shrell und Bull entstehen? Klären lässt es sich, wenn Rhodan Bull gegenübersteht.

Bull und der Einfluss des Chaos

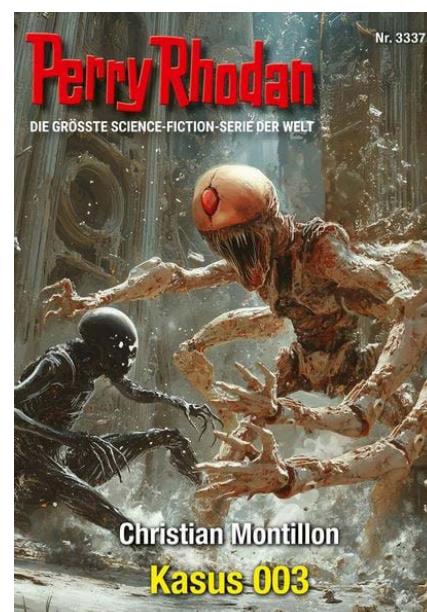
2071 NGZ rief eine nur für ihn wahrnehmbare Stimme Bull zu den Sternen. Sie forderte ihn auf, zu ihr zu kommen, um eins zu werden und unter dem Nabel von Zou Skost zu knien. Deswegen und weil er einen chaotarchisch geprägten Zellaktivator trug, war er für die Galaktischen Kastellane nicht länger in führender Funktion der Liga tragbar.

Bull trat von seinem Residentenamt zurück und folgte dem Sternenruf. Er wurde von dem Trox Sälsinde als Quintarch für FENERIK angeworben. 2072 NGZ wurde Bull von Zou Skost zum Quintarchen berufen. Dies geschah durch den Chaotarchischen Odem. Nachdem dieser den Odem eingeatmet hatte, pulsierte sein chaotarchisch geprägter Zellaktivator heftig. Er fühlte

Freiheit, keine Gebundenheit. Nachdem FENERIK neutralisiert worden war, war Bull an der Aushandlung eines Abkommens beteiligt, den Chaoporter für mindestens 1000 Jahre aus der Mächtigkeitsballung von ES fernzuhalten. Zusammen mit Fabraud verblieb Bull auf FENERIK.

Anzu Gotjian war eine Transmittiertechnikern, die im zweiten Zweig des Dyoversums auf Terra geboren wurde. Im März 2047 NGZ nahm sie an der Expedition in den Kern Terras teil, um das Transfertriebe zu finden. Im Theater der Evolution aktivierte das dort ansässige Staub-Faktotum Gotjians schlummernde Parafähigkeit. Sie konnte dadurch Materie durchdringen. Während die Rückkehr in den ersten Zweig des Dyoversums veränderte sich ihre Parafähigkeit.

2071 NGZ lebte Anzu im Tannhäuser System. Mit ihrer Paragabe nahm sie die Kluft wahr und damit den Chaoporter FENERIK. Sie brach mit der RAS TSCHUBAI nach Casiopeia auf. Der Chaotarch Zou Skost warb Anzu als Sextadim-Kanonierin an. Sie folgte dem Befehl des Quintarchen Addanc, dem Taucher. Er zwang sie, ein Chaofaktum freizusetzen, welches zur Vernichtung eines Sonnensystems mit einer bewohnten Welt führte. 2072 NGZ ergab sich aufgrund von Verhandlungen zwischen Vertretern der Chaotarchen und Kosmokraten die Vereinbarung, dass FENERIK die chaoversale Querung fortsetzen sollte, allerdings



sollte der Chaopoter künftig neutral sein. Um dies zu überwachen, gingen die überlebenden Galaktischen Kastellane mit Ausnahme von Alschoran mit an Bord. Bull und Farbaud, der im Glanz, sollten FENERIK als Quintarchen vorstehen. Anzu sollte Bull bei seiner Aufgabe unterstützen und verblieb im Rang einer Junior-Quintarchin auf FENERIK.

Rhodan bekommt eine Schattenhand, mit deren Hilfe er die Barriere des Zyklonwalls durchdringt, die ihn von Bull trennt. Zuerst begegnet er Anzu Gotian – von ihr erfährt er Details über Kasus 003.

Es geht um die bewusst herbeigeführte künstliche Bildung einer körperlosen Gemeinschaftsintelligenz mit Hilfe des Phänomens des ontologischen Hypervakuums, das wir als Brennendes Nichts kennen, und mit zusätzlicher Hilfe technischer Instrumentarien wie dem Sternwürfel einschließlich der Steuerstation 5-5-5 und multipler Nestplaneten, die in einer Sphäre von 2 Millionen Lichtjahren um die Agolei als Abstrahlstationen für die Gemeinschaftszivilisation der Leunvölker in die körperlose Zeitlosigkeit LEUNS dienen.

Als technische Konstrukteure werden die WÜKOs genannt, von Wycondern ist keine Rede.

Aus den vielen Individuen der Gemeinschaftszivilisation der Leunvölker entstand ein Geistwesen der in LEUN aufgegangenen Bewusstseinsinhalte.

LEUN war ein Projekt, wurde bewusst inszeniert und synthetisiert. Basis war das Phänomen des Brennenden Nichts, über das die Entkörperlichung umgesetzt wurde. Wie die Yuit einst an diese Phänomene kamen, spielt für die jetzigen Leun keine Rolle mehr.

Die Geschichte Aelors vom Raub des Brennenden Nichts spielt keine Rolle, der Sacherhalt wird vom Fund der Yuit, die den Grundgedanken zur Schaffung der Superintelligenz hatten. Da deren Populationszahl zur Bildung einer Superintelligenz nicht ausreichte, wurden andere Völker der Agolei für das Projekt rekrutiert und eingebunden. Die Yuit schufen die Schattenhände und wurden zu den ersten Conduiten. Der Bau LEUNS liegt noch nicht lange zurück und dauerte bis zur Zündung der Superintelligenz lediglich etwa 8500 Jahre. Das Ganze basierte in der Motivation auf Ereignissen vor mehr als 60.000 Jahren. Die Zerrüttung hatte diese Gegend des Universums nahezu vollständig entvölkert. Ob die Zerrüttung identisch ist mit der von Aelor geschilderten Bedrohung der Ennu Malor, ist unklar.

Das Schicksal von LEUN

Den Yuit und ihren Helfern war das Kunststück gelungen, zur Superintelligenz zu werden, ohne von den übergeordneten Schichten des Zwiebelchalenmodells gehört zu haben.

Kosmokraten und Chaotarchen, Materiequellen und Materiesenken, das alles waren Fremdwörter für sie. Kurz nach ihrer Werdung wurde LEUN von den Chaotarchen kontaktiert. Für eine Weile hatte LEUN tatsächlich in den Diensten der Chaosmächte gewirkt.

Aber rasch begriff sie, dass das einhergehend mit der ständigen Gefahr der Anihilation, zumal das Brennende Nichts das Medium des Gleichklangs, in dem sie existierte, sie in direkte räumlich-dimensionale Nachbarschaft der Hohen Mächte führte. Um dem zu entgehen, beschloss LEUN nach einer Phase der ausgiebigen Überlegung, die Bewusstseine ihres Pools vor der Zugriff der Hohen Mächte in Sicherheit zu bringen, indem sie sie ins Universum entließ.

Das war die Korruption. LEUN hatte den einzigen realistischen Weg gefunden, sich als Superintelligenz für die Hohen Mächte uninteressant zu machen. Sie beschloss, einfach keine Superintelligenz mehr zu sein. Sie löste die Bewusstseine aus sich, bei denen das aus eigener Kraft ging: die Schattenhandträger. Und obwohl die sich danach nicht mehr an die Zeit in der Anomalie erinnerten, erfüllten sie ihren Auftrag: sie holten Bewusstsein um Bewusstsein aus dem Brennenden Nichts. LEUN hat die Selbstaflösung beschlossen, aus eigenem Antrieb, aus Angst um die beteiligten Bewusstseine. Shrell mag eines von ihnen gewesen sein, aber sie hat keine Möglichkeit, die Gedankengänge des Gesamtbewusstseinskollektivs nachzuvollziehen. Sie erinnerte sich nicht an die Zeit im Gleichklang. Ihr einziger Antrieb war ihr Verlustgefühl, die innere Leere, die sie füllen will. Mit dem Vorhaben, den Gleichklang erneut zu etablieren, stellt sie sich nicht nur gegen die Hiesigen, sondern gegen den Willen von LEUN.

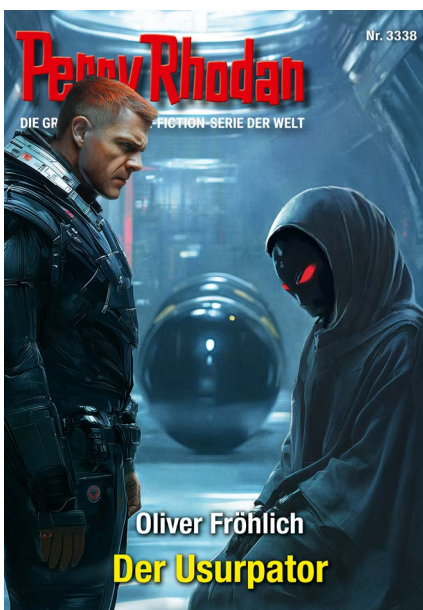
Nekrophore und das digitale Volk

Nekrophoren waren ein fürchterliches Massenvernichtungsmittel, die effektivste, unaufhaltsamste Waffe, die je von den Chaotarchen oder deren Hilfsvölkern eingesetzt wurde.

Nekrophoren waren das chaotarchische Gegenstück zu den Biophoren der Kosmokraten. Während diese Leben oder organische Intelligenz stifteten, bewirkten Nekrophoren den großmaßstäblichen sofortigen Tod (PR3340/40).

Das Dorksteigersche Konversionstheorem besagte, dass die Chaotarchen die Eiris sammelten, die prägende raumzeitliche Stabilisierungsenergie einer sterbenden Superintelligenz, und sie zur Grundsubstanz der Nekrophoren umwandelten. Es entstanden Behälter, die Billionen Koagulate enthielten, Ballungen von Milliarden Bioziden, antipsionischen Wirkungsquanten.

Traf ein solches Biozid auf ein Lebewesen, wurde dessen Vitalenergie binnen weniger Sekunden verbrannt. Der Körper reagierte mit einer letalen Spontanmutation sämtlicher Körperzellen und Organe. Das war die Nukleotide Pest. Die historische



Zerrüttung der Agolei wurde ursprünglich durch Nekrophoren bewirkt.

Beim digitalen Volk der Yorgilen handelte es sich um Nachkommen der ursprünglichen Eigentümer jener Technologien, die den Wycondern heilig waren. Die Yorgilen hatten derzeit andere Sorgen, als die Erben der damaligen Diebe zu identifizieren oder zu bestrafen. Die neuen Erkenntnisse stammten aus dem Datenstamm in den Katakomben von Rugyra.

Die Yorgilen hatten eine Nekrophore geborgen und in einem Hyperkokon versiegelt. Sie nahmen ihre Aufgabe als Wächter dieser furchtbaren Waffe sehr ernst. Sie erbauten um die Verbindungsbruchstelle zwischen Hyperkokon und Einstein-Kontinuum das, was man gerade von ihrer Stadt wahrnahm.

Die betreffende Nekrophore liegt größtmäßig zwischen den Trägern der Nukleotiden Pest, wie sie die Chaotender entlang der galaktischen Gravitationslinien verbreiteten, und dem Talagon, einer Proto-Nekrophore, ein hühneri- großes Amulett. Die Nekrophore verfügt über einen psionischen Zeitzünder, und der wurde getriggert. Löst er aus, würden die explosiv verschleuderten Biozide alles organische Leben in diesem Teil der Agolei vernichten. Also auch die Biospeicher der Yorgilen. Bereits das Talagon und die darin konzentrierten Nega-Quanten hätten einen Großteil der Milchstraße entvölkert.

Die unbezwingbaren Feinde der Yorgilen waren Truppen der Chaotarchen gewesen, die Terminale Kolonne TRATOR, Chaopoter wie FENERIK.

In welchem Umkreis die von den Yorgilen geborgene und im Hyperkokon versiegelte Nekrophore ihr zerstörerisches Wirken entfalten konnte, lässt sich schwer abschätzen. Der psionische Impuls, der von der Zerstörung des Mentatrons der ELDA-RON ausgegangen war, hatte den Hyperkokon destabilisiert. Die Zündungsfrequenz der Nekrophore wurde gestartet. Ein Psi-Puls von innerhalb des Hyperkokons kann die Sequenz deaktivieren, welche die Versiegelung auflösen und Biozide freisetzen konnte. Die Yorgilen entledigten sich der Nekrophore mit Hilfe eines Tryotran-Schlundes.

Die Gruppierung, die zur digitalen Zivilisation geworden war, hatte ursprünglich aus Angehörigen verschiedener Völker bestanden. Die Yorgilen bezeichneten Digitalisierung als Großen Transfer. Es gab bei diesem Volk nur digital existierende Yorgilen.

Der Ara Zhobotter empfand große Empathie mit den Yorgilen. Aber eventuell eignete er sich nicht für den Transformationsprozess trotz oder wegen seiner Verbundenheit mit den Nanokontingent. Die Zeit nach dem Unfall erschien ihm wie ein böser Traum. Er entschied, bei den Yorgilen zu bleiben und sein Nanokontingent abzulegen. Er hat zwar damit seinen Körper verloren, aber er fühlt sich wieder vollständig. Er ist seiner Schöpfung, dem PHOENIX, ähnlicher geworden.

Die Körpersubstanz von Sichu Dorksteiger befand sich in Auflösung. Rhodan hasste Shrell. Er hatte nicht vergessen, was Shrell im Solssystem durch das Brennende Nichts kaltblütig und in vollem Bewusstsein der Folgen angerichtet hat. Und Shrell hatte Sichu Dorksteiger im Mentatron gefangen gehalten. Ohne Shrell wäre es nie zu dem furchtbaren Unfall gekommen, der seiner Frau womöglich das Leben kosten wird.

Der Wyconder Bonniifer und der Kheti-Leun Alcot hatten auf der Basis eines Brennenden Nichts an Bord von Shrells ELDA-RON das Mentatron erschaffen. Das Mentatron diente der Speicherung von

Bewusstseinen und ihrer späteren Rematerialisierung im alten Körper. Nachdem die ersten Bewusstseine in das Mentatron gebracht worden waren, musste Shrell allerdings feststellen, dass die Bewusstseine dort allmählich zerfielen. Das Gerät erwies sich dadurch zunächst als technischer Fehlschlag für Shrell, wurde aber durch Bonniifer weiter modifiziert, sodass es seither den Zerfall verlangsamt. Aber Sichu war ein Opfer des fehlerhaften Mentatrons.

Sichu Dorksteiger verdankte dem Nanokontingent Zhobotters ihre Rettung, gleichsam die Neuverankerung ihrer Existenz. Würde Sichu alle Emotionen einbüßen, wie Zhobotter? Dann verlöre sie mehr als nur Affekt und Empathie. Das Nanokontingent war Zhobotters Geschenk: seine nanorobotische Hälfte war keinem Alterungsprozess unterworfen. Es war unklar, welche Lebenserwartung Sichu nun besaß.

Wylon Hypertech, Projekt Methusalem und das Physiotron des Todes

In der Milchstraße findet ein Intrigenspiel zwischen den Sternen statt. Cameron Rioz scheint zu einem Spielball der Mächte zu werden. Celine Bogarde, die ehemalige Sicherheitschefin von Wylon Hypertech, war eine dieser Machtpersonen. Aber derzeit ist diese eine Paria, in Ungnade gefallen. Vor ihrer Suspendierung war sie schon einmal bei Wylon tätig, weil sie die USO als V-Frau eingesetzt hat. Mit den alten Verbin-



dungen war es für sie ein Leichtes, unter ihren damaligen Tarnnamen dort wieder anzuheuern und sich bei den Wartungstechnikern einsetzen zu lassen. Sie hat die Statusberichte des Technikkorps ausgewertet und ist auf einen gestoßen, der ungewöhnlich viele Auszeiten eines Relais dokumentierte. Alles innerhalb der Fehlertoleranz, aber gemessen an der Robustheit der Wylon-Technik ungewöhnlich.

Tertia III im galaktischen Halo: Dort hatten einst Forschungen am Projekt Methusalem stattgefunden. Tolot, Jasper Cole und Cameron Rioz hatten auf Tertia III ein Physiotron gesucht. Jasper Cole hatte zusammen mit der USO-Agentin Leni Hazard zuvor auf der Wylon-eigenen Dunkelwelt Morpheus an einem Spionageeinsatz teilgenommen.

Der Stützpunkt Tertia III war einem Reptoiden-Ausbruch zum Opfer gefallen. Datum 10. November 2250. Also lange nach dem 7. September, an dem Rioz das Brennende Nichts im Atlan Village gelöscht und dabei angeblich den Tod gefunden hat. Eine Lüge, in die Welt gesetzt von TLD und USO, um Cameron Rioz zu schützen.

In der Milchstraße entwickelt sich ein Macht- und Intrigenspiel. Ein junger Mann wird zur entscheidenden »Waffe«. Ein Hinweis lockt ihn zum Physiotron des Todes.

Cameron Rioz. Für die Öffentlichkeit galt er als tot. Nur er war – dank der Schattenhand – in der Lage, die beiden anderen Anomalien im Solssystem zu löschen, also das Brennende Nichts in Neu-Atlantis und das auf dem Mond. Die Löschung scheiterte an einer einfachen Tatsache. Offenbar war Cameron auf eine Zelldusche angewiesen, um ein weiteres Brennendes Nichts zu löschen. Wozu sonst hätten Cameron Rioz, Jasper Cole und Icho Tolot versuchen sollen, Zugriff auf ein Physiotron zu erhalten. Das entsprechende Wylon-Projekt auf Tertia III war gescheitert. Rioz und Tolot würden weiterhin versuchen, eine Quelle von Vitalenergie aufzutun. Wahrscheinlich auch Jasper Cole, der Sohn von Flint Cole, dem geschassten Vizepräsidenten von Wylon Hypertech.

Die Zelldusche basierte auf einer Technologie, die nur ES hätte zur Verfügung stellen können. Und ES stand nicht zur Verfügung. Vermutlich hatten sie deswe-

gen das Wylon-Projekt auf Tertia III als ihre einzige Chance angesehen.

Celine Bogarde waren als ehemalige Sicherheitschefin von Wylon Hypertech eine Menge der Öffentlichkeit nicht zugängliche Interna bekannt, sie wusste aber, dass die Firma das Projekt Methusalem nicht zu den Akten gelegt hatte. Bogarde würde Rioz Vitalenergie anbieten, ein Köder. Und schon bald würde sie die Schattenhand John Wylon überreichen.

In der Forschungsstation des Jahres 2244 NGZ. Der ursprüngliche Ansatz für das Forschungsobjekt hatte sich vorrangig auf hyperphysikalische Aspekte gestützt. Die Wissenschaftler untersuchten auch, wie man Zellen mittels nanotechnologisch zellintern angewendeter biochemischer, biophysikalischer oder genmanipulierter Methoden vorab präparieren konnte. Das Ziel war, sie widerstandsfähiger gegen die schädlichen Effekte der entwickelten Physiotronstrahlung zu machen oder sogar begünstigende Wechselwirkungseffekte zu erzielen. So wurden ertrusische Klammerraffen als Forschungsobjekte benutzt.

Das Physiotron: die gigantischen Fabrikmolecole waren Maschinen, die Vitalenergie generieren und konservieren sollten. Die Kammer war Mittelpunkt der riesigen Maschine, der Punkt, an dem alle Energien zusammenlaufen und die eigentliche Zelldusche stattfinden sollte. Die Anlage war jedoch zerstört worden.



Cameron war mit der Schattenhand der Einzige, der die Anomalien auf Luna und Terra löschen konnte. Erinnerungen an das verlorene Jahr im Brennenden Nichts kamen auf. Als er ein Brennendes Nichts geschlossen hatte, hätte er es fast nicht geschafft. Und das, obwohl er vorher im System 5-5-5 des Sternwürfels eine Zelldusche von Reginald Bull erhalten hatte, am 7. September 2250. Er musste eine Möglichkeit finden, sich mit Vitalenergie für 62 Jahre aufzuladen. Damit könnte er das Brennende Nichts in Neu-Atlantis löschen. Nach einer weiteren Aufladung musste er schließlich nach Luna gehen und über das letzte Brennende Nichts ein terranisches Team nach 5-5-5 bringen, um Reginald Bull zu unterstützen. Ein Einsatzteam musste freiwillig ins Brennende Nichts gehen. Er selbst reiste nach 5-5-5 und holte es dort mit seiner Schattenhand wieder heraus.

ES hätte die Möglichkeit, ihm eine Zelldusche zu verschaffen, aber die Superintelligenz entstand gegenwärtig in der Yodor-Sphäre neu. Das Trio hatte einen erfolglosen Kontaktversuch mit der Yodor-Sphäre unternommen. Die Schattenhand hatte sich inzwischen zum großen Teil wieder regeneriert. Sie war nicht mehr entladen, und anstelle der braunen Haut seiner normalen Hand war wieder nur der lichtlose Umriss zu sehen.

Das Koppner-System, 13.000 Lichtjahre vom Solssystem entfernt. Zur Zeit des Solaren Imperiums wurde im Asteroidengürtel eine Raumstation mit der Bezeichnung MOSA-Nord 444 errichtet, die später vom Neuen Einsteinschen Imperium übernommen wurde. Das System ist aktenkundig, da im Jahr 3585 alter Zeitrechnung das Konzept Ellert / Ashdon die Station ansteuerte und von dort aus einen Funkspruch an Julian Tiffloor in der Provcon-Faust abgesetzt hatte.

Man wollte versuchen, die Arbeitsweise des Physiotrons der des Originals auf Wanderer anzugleichen. Die Versuchsobjekte überlebten die Versuche nicht.

Die kugelförmige Station lag innerhalb eines zerklüfteten Asteroiden, der gut gegen Energieemissionen abgeschirmt war. In der Tarnoberfläche waren sowohl ZN-Rezeptoren als auch ein Hypertronzapfer verborgen, der die Hyperenergien

der nahen Sonne akkumulierte und in entsprechenden Ringen speicherte. Er arbeitete nicht mit einem Hyperraumriss, sondern sammelte die Energie ähnlich wie ein Photovoltaik-System. Mit den Rezeptoren konnten die darunter liegenden riesigen Energiespeicher bei Bedarf mit größeren Energiemengen in verschiedenen Hyperfrequenzspektren geladen werden, wobei mehrere Filter zum Einsatz kamen. Zwischen und unter den Speichern lagen interne Energieerzeuger, Daellion-Meiler und Fusionsreaktoren, die vor allem der Grundversorgung der Station dienten.

Der Konzern Wylon Hypertech hatte mehrere Umbauten an der ursprünglichen MOSA-Nord-444 – Station vorgenommen, um sie an die Bedürfnisse des Methusalem-Projektes anzupassen. Es handelte sich um eine von Menschen geschaffene vergleichsweise krude, primitive und hochgradig experimentelle Technik. Es gab in der Station eine Kammer, ähnlich wie bei dem ES-Physiotron, wo die eigentliche Zelldusche durchgeführt werden soll. Alle ertrusischen Klammeraffen waren wegen einer Fehlfunktion des Physiotrons gestorben.

Cameron Rioz unterlag der Flutung mit Vitalenergie, erhielt die Zelldusche und will nach Neu-Atlantis aufbrechen und die Vitalenergie dort wieder loswerden. Es gibt eine extreme Zeitbegrenzung. Cameron musste die Energie innerhalb von 108 Stunden loswerden.



Der HALUTA-Raumer raste Terra entgegen. Cameron muss mit der neu gesammelten Vitalenergie ein Brennendes Nichts löschen und damit Neu-Atlantis und letztlich ganz Terra retten.

Kommentar

Nach dem vielversprechenden Beginn des PHOENIX-Zyklus ab Band 3300 flachte die Handlung ab. Wieder eine Superintelligenz, eine Kollektivintelligenz mit Myriaden von Bewusstseinen. Brennende Nichtse, Bewusstseinsspeicher im ontologischen Hypervakuum, nach dem Motto: Geistlein, Geistlein, flieg herum. Nicht greifbare Überwesen, allmächtige Hyperphysik mit einer Hypertechnologie, bei denen die notwendigen Energien einfach aus höheren Dimensionen abgezapft werden. Superintelligenzen als Ansammlungen von aus sechsdimensionaler Energie bestehenden ÜBSEF-Konstanten.

Die Rhodan-Serie ist in ihrem Hyperkonzept gefangen, die Strickmuster der Handlung sind einfach: eine Gefahr in den Tiefen des Universums, in Galaxien far far away, und diese Gefahr hat auch Auswirkungen in der heimatlichen Milchstraße.

Die Serie hat sich wieder einmal im Gigantismus verirrt. Dagegen sollte nach dem Motto »Back to the Roots« die abgehobene Serienhandlung auf Boden der Realität zurückgeholt werden.

Man hat derzeit den Eindruck, dass die Rhodan-Serie zu einer Young Adult – Serie umfunktioniert werden soll. Doch der Großteil der Leserschaft entstammt der Generation der Baby-Boomer, die mit den Transformkanonen von Handgranaten-Herbert und den kosmischen pazifistischen Visionen von Willi Voltz groß geworden sind.

Die Generationen X, Y, und Z sind nicht mehr so lese-affin. Diese Generation ist mit anderen Medien als dem Groschenheftroman beschäftigt.

Karl-Herbert Scheer beschrieb in Perry Rhodan Heft 1 (»Unternehmen Stardust«) die Arkoniden als degeneriertes Volk.

»Was machen ihre Begleiter eigentlich?« fragte Rhodan.

Crest: »Das übliche Simulator-Spiel. Es ist an unserem geistigen Niedergang maßgeblich beteiligt. Milliarden Arkoniden lie-



gen täglich vor den Schirmen. Es handelt sich um Fiktiv-Spiele, jeweils ausgedacht von einem anderen Meister. Es ist die bildliche und akustische Verdeutlichung des Gedankeninhalts. Mein Volk geht darin auf. Es wird immer schlimmer. Es sind nur fünfzig Leute an Bord. Ich sehe sie sehr selten, denn die meiste Zeit liegen sie verzückt vor den Fiktiv-Schirmen. Unsere Dekadenz bewegt sich nicht im Rahmen eines Sittenverfalls, sondern in einem allmählichen Erschlaffen der Willenskraft. Man wird gleichgültig gegen alles. Nichts regt auf, nichts interessiert. Das Werk eines neuen Simulator-Künstlers geht immer vor. Man hat unendlich viel zu tun, um neues künstlerisches Schaffen schnellstens zu genießen...«

Vielleicht war das eine Kritik von Scheer an den damals, im Jahr 1961, immer mehr verbreiteten Fiktiv-Schirmen der Fernseher. Heute, in der Ära der Smartphone-Pandemie, könnten Scheers damaligen visionären Worte auf die digitalen Geräte gemünzt sein, die die Gehirne der Menschen neu verdrahten.

Das neue Motto heißt: Wir informieren uns zu Tode. Wenn Künstliche Intelligenz auf natürliche Dummheit trifft, dann ist das Ende der Menschheit vorprogrammiert.

Zurück zu »Perry Rhodan«: Es verbleiben als Gefahren die Brennenden Nichtse in Neu-Atlantis und auf Luna, die Gegner des Projektes von San, und die Frage nach dem Schicksal der Superintelligenz LEUN im Sternenband der Agolei. Nach einer großen Vision, einem »Burner«, sieht das nicht aus. ■

Neue Blicke in die Zukunft.

Artikel, Interviews
und Erzählungen
aus Deutschland,
Malaysia, Kanada
und der Schweiz

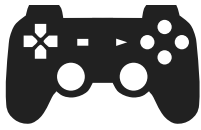
EUR 7,00 (Print)

EUR 3,99 (e-Book)

futurefiction.de



eGames



Große Vielfalt auf dem Spielemarkt

von Gerd Frey

Der aktuelle Computerspielemarkt bietet für nahezu jede Vorliebe ein passendes Angebot.

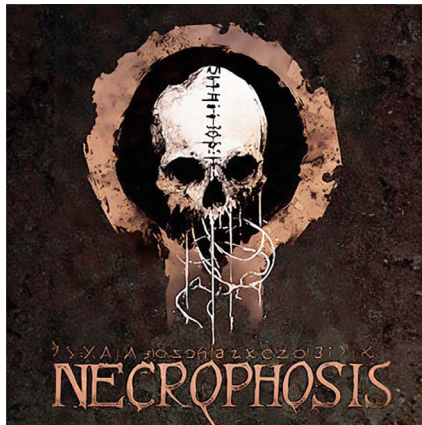
Ob anspruchsvolle Rollenspiele, strategische Science-Fiction-Titel, martialische 3D-Shooter, nervenaufreibende Horrorabenteuer, rasante Action-Adventures oder mystische Rätselspiele – so gut wie jeder Spielertyp dürfte hier auf seine Kosten kommen. Die Bandbreite der Genres ist heute größer denn je, und ständig erscheinen neue Titel, die versuchen, bestehende Konzepte weiterzuentwickeln oder völlig neue Spielerfahrungen zu schaffen.

Lediglich das Genre der klassischen Space Opera, mit seinen farbenfrohen Weltraumgefechten und epischen Handlungsbögen, wird derzeit vergleichsweise wenig bedient. Ein nennenswerter Vertreter ist jedoch *No Man's Sky*, der durch seine regelmäßigen Inhaltsupdates immer wieder frischen Nachschub liefert und so die Fans dieses Genres bei Laune hält.

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

Necrophosis (2025)

Während sich das 2022 veröffentlichte *Scorn* visuell stark an H.R. Gigers Alien-Phantasien orientierte, lässt sich *Necrophosis* eher vom polnischen Künstler *Zdzisław Beksiński* inspirieren, der durch seine düsteren Gemälde des phantastischen Realismus weltweite Bekanntheit erlangte und auf tragische Weise durch Mord ums Leben kam. Dabei finden sich auch in *Necrophosis* deutliche Anleihen an der gigerschen Alien-Ästhetik. Doch wo *Scorn* mit einem extrem bedrückenden Weltendesign und zum Teil schmerzhaften Bodyhorror-Sequenzen arbeitet, legt *Necrophosis*



seinen Fokus eher auf skurrile Rätsel. Daher ist das Spielerlebnis auch weniger bedrückend als im gnadenlosen *Scorn*.

Necrophosis spielt sich wie ein Walking Simulator mit Rätsel Elementen. Die Handlung findet in einer bizarren Wüstenlandschaft voller grotesker und oft leidender Wesenheiten statt, die in einer alpträumhaften Existenzebene nach dem Untergang des Universums existieren. Das erinnert durchaus auch an den berühmten lovecraftschen Kosmischen Horror. Das Spiel ist dabei in mehrere Kapitel unterteilt, die sich nach dem Abschluss auch separat spielen lassen. Leider wirkt der gesamte Weltentwurf sehr künstlich und überzeugt erzählerisch kaum.

Auch spielerisch fehlt es *Necrophosis* an Abwechslung. Die Rätselstruktur ist simpel und könnte ein wenig mehr Komplexität vertragen. Diesen Mangel fängt das Horrorabenteuer jedoch durch eine dichte At-

mosphäre und schrecklich-schöne Handlungsschauplätze auf. Grafisch erreicht das Spiel zwar nicht die Qualität von *Scorn*, wirkt aber an keiner Stelle unglaublich.

In *Necrophosis* dreht sich alles um den gleichnamigen Fluch, der die Welt befallen hat. Alles ist daher vom Verfall gezeichnet. Der Spieler erkundet diese unbarmherzige Welt und versucht herauszubekommen, welche Aufgabe er hier zu erfüllen hat.

Genre: Horroradventure

Entwickler: Adonis Brosteanu,

Ares Dragonis

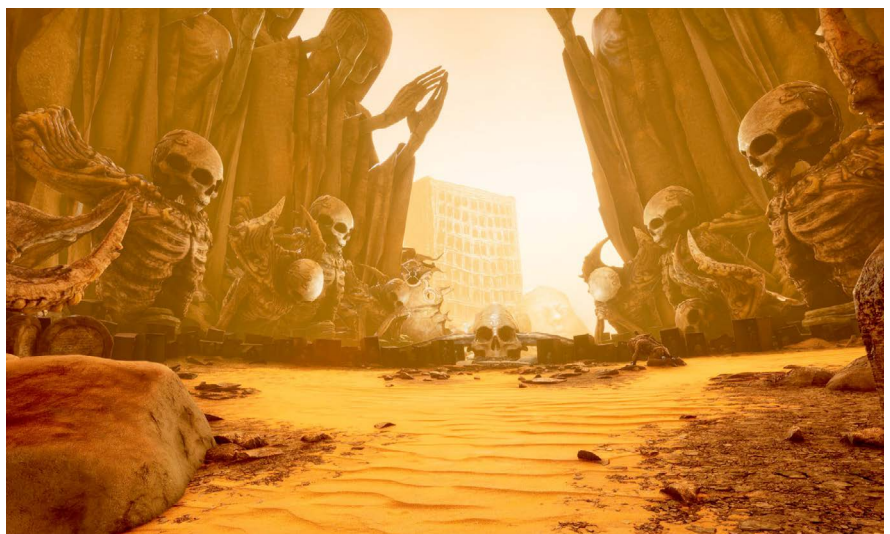
Publisher: Dragonis Games

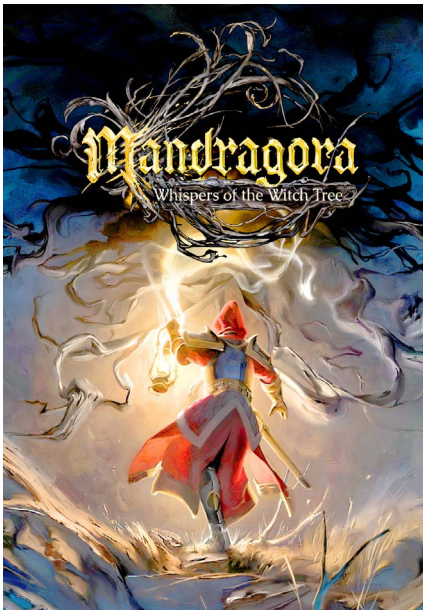
Systeme: PC

Wertung: 2,5

Mandragora: Whispers of the Witch Tree (2025)

Mandragora: Whispers of the Witch Tree ist kein Spiel, das sich dem Spieler sofort aufdrängt. Doch wer sich darauf einlässt, entdeckt ein düsteres Märchen, das mit seinem 2,5D-Grafikstil – gespielt wird das Abenteuer wie ein klassischer Sidescroller – eine unglaublich dichte Atmosphäre erzeugt. Die visuelle Umsetzung, die an aufwändig illustrierte Dark-Fantasy-Bücher erinnert, ist herausragend. Matte Farben und bewusst gesetzte Lichtakzente erschaffen eine Welt, die zugleich bedrohlich und betörend schön wirkt. Statt visueller Reizüberflutung dominiert gestalterische Zurückhaltung – was das Grauen umso intensiver macht. Selbst kleinere Details wie





die Architektur verlassener Dörfer oder die nervös zuckenden Bewegungen der Gegner tragen zum Gefühl bei, dass hier etwas zutiefst aus dem Gleichgewicht geraten ist.

Spielerisch bewegt sich Mandragora zwischen atmosphärischem Storytelling und präzisiertem, methodischem Kampfgeschehen. Die Mechanik drängt sich nie in den Vordergrund, sondern fügt sich harmonisch in die Erzählung ein.

Spielmechanisch siedelt sich Mandragora im Grenzbereich zwischen Action-RPG und Soulslike an, ohne plump zu kopieren – auch ein Hauch *Prince of Persia* findet sich in den Spielmechaniken. Das

Spiel fordert Achtsamkeit und belohnt ein überlegtes Vorgehen. Die Kämpfe sind fordernd, aber nie unfair; die Welt gefährlich, aber nicht gnadenlos. Der Sidescroller nutzt zudem Jump-and-Run-Elemente, um den Zugang zu versteckten Schätzen und geheimen Orten zu ermöglichen.

Im Spiel wählt man aus sechs verschiedenen Klassen und erkundet eine verzweigte Fantasywelt. Als Inquisitor bekämpft man das vermeintlich Böse der Welt und kann seinen Helden nach und nach aufleveln. Händler, bei denen man kaufen und verkaufen kann, versorgen den Spieler mit der notwendigen Ausrüstung.

Genre: Action-Rollenspiel

Entwickler: Primal Game Studio

Publisher: Knights Peak, MY.GAMES

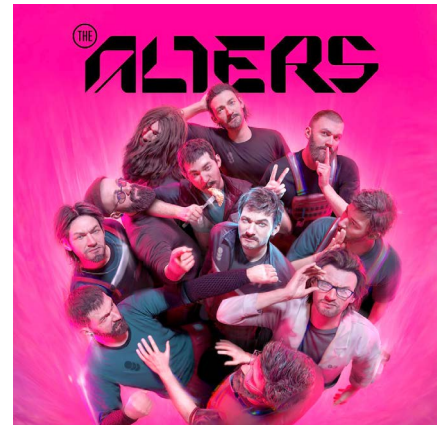
Systeme: PC, PS 5,

Nintendo Switch, Xbox Series

Wertung: 4,0

The Alters (2025)

The Alters vom polnischen Entwickler *11 Bit Studios* ist ein narratives Survival-Spiel, das sich tiefgehend mit der Frage auseinandersetzt: *Was wäre gewesen, wenn ...?* Der Spieler schlüpft in die Rolle von Jan Dolski, einem einfachen Arbeiter, der nach einem gescheiterten Raumflug auf einem lebensfeindlichen Planeten strandet und dort allein eine mobile Planetenbasis in Betrieb zu nehmen versucht. Als Einzelperson ist dies jedoch aussichtslos. Um

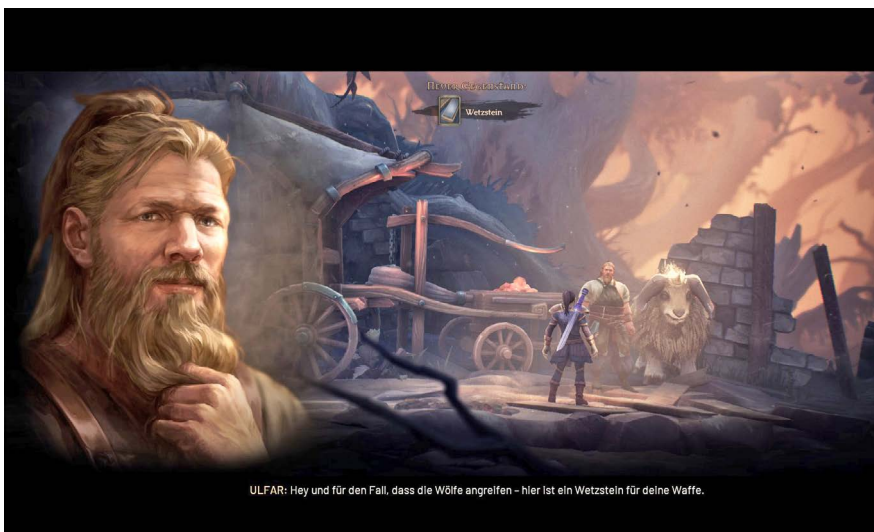


zu überleben, nutzt Jan widerwillig eine Technologie (mit Hilfe eines Quantencomputers und einer mysteriösen Substanz namens Rapidium), die es ihm erlaubt, alternative Versionen seiner selbst – sogenannte »Alters« – zu erschaffen. Jeder dieser Alters hat eine andere Lebensentscheidung getroffen und bringt einzigartige Fähigkeiten, aber auch individuelle Probleme und Persönlichkeitsmerkmale mit sich.

Die Geschichte ist weit mehr als nur ein Science-Fiction-Abenteuer. Sie entfaltet sich als existenzielles Kammerspiel über Identität, Reue und die Komplexität menschlicher Entscheidungen. Die Gespräche mit den Alters sind psychologisch dicht und laden zur Reflexion ein. Wie würde man selbst handeln, wenn man seinen eigenen Ängsten, Zweifeln oder »besseren« Versionen gegenüberstünde? Im weiteren Verlauf überrascht das Spiel mit unerwarteten Wendungen und damit, wie aus reinem Profitdenken eines Megakonzerns heraus jegliche moralischen Werte zu Grabe getragen werden.

Visuell überzeugt *The Alters* mit einem stimmigen Mix aus Retro-Sci-Fi-Ästhetik und modernem Design. Die Raumstation ist detailliert gestaltet, und der Kontrast zwischen der kalten, lebensfeindlichen Außenwelt und der warmen Innenarchitektur spiegelt das emotionale Innenleben des Protagonisten wider.

Spielmechanisch verbindet *The Alters* Basisbau, Ressourcenmanagement und Charakterinteraktionen. Die kluge Verzahnung dieser Elemente sorgt für eine ständige Balance zwischen Planung und emotionaler Entscheidung. Wer nur nach





Effizienz spielt, verpasst die menschliche Tiefe, die dieses Spiel einzigartig macht. Ein nachdenklich stimmendes Erlebnis, das in Erinnerung bleibt.

Genre: Adventure und Wirtschaftssimulation
Entwickler: 11 Bit Studios
Publisher: 11 Bit Studios
Systeme: PC, PS 5, Nintendo Switch, Xbox Series
Wertung: 4,5

Cubic Odyssey
 (2025)

Eine Kurzbeschreibung von *Cubic Odyssey* ist eigentlich recht einfach. Das Spiel ist wohl die perfekte Mischung aus dem Welt-raum Abenteuer *No Man's Sky* und der Würfelbausimulation *Minecraft*. Wie *No Man's Sky* bietet *Cubic Odyssey* eine prozedural generierte Spielwelt.



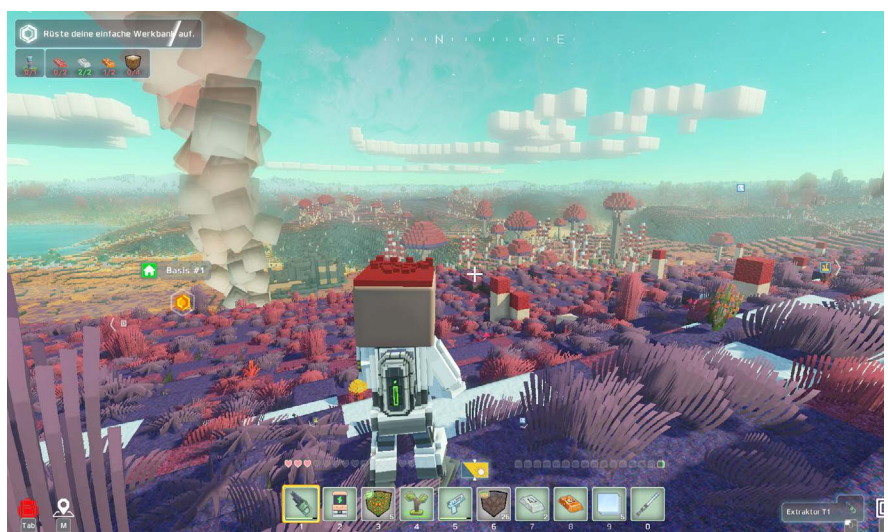
Cubic Odyssey entführt den Spieler in eine abstrakte, minimalistische Würfelwelt, in der man als namenloser Erkunder beginnt – ganz ohne Vorgeschichte und erklärende Texte.

Mit einfachsten Mitteln sammelt man erste Rohstoffe, errichtet provisorische Außenposten, tüfelt an Maschinen, bis schließlich Fahrzeuge und ganze Raumschiffe entstehen, mit denen sich die Weiten der Galaxie erobern lassen. Und diese Galaxie lebt: Jeder leuchtende Punkt am Himmel ist ein Stern mit seinem eigenen System, umkreist von würfelförmigen Planeten voller Geheimnisse – pulsierende Metropolen, vergessene Piratenbasen, gefährliche Ruinen und faszinierende Kreaturen, die im Rhythmus wechselnder Tage

und Nächte existieren. Doch über allem schwebt eine düstere Bedrohung: die Rote Dunkelheit. Wie ein kosmischer Parasit frisst sie sich durch Welten, verwandelt Flora und Fauna in gefährliche Monstren. Nur wer klug erkundet, mutig baut und entschlossen kämpft, kann das Unheil vielleicht noch aufhalten. Das Spiel ist dabei weniger eine erzählte Geschichte, sondern ein entschleunigter Erfahrungsraum. Wer auf klare Handlungsstränge wartet, wird enttäuscht; hier geht es um Atmosphäre und Eigeninterpretation.

Visuell überzeugt *Cubic Odyssey* durch seine reduzierte, kantige Polygonstruktur. Nebel, Lichtstrahlen und Schatten erzeugen Tiefe und betonen das geometrische Design. Zwar gibt es keine fotorealistische Darstellung, doch die künstlerische Ausrichtung wirkt stimmig. *Cubic Odyssey* richtet sich an eine spezielle Zielgruppe: jene, die interaktive Kunst und entspannte Rätselwelten suchen. Wer gerne eine Spielwelt erforscht, selbst Bedeutungen entdeckt und in geometrischer Ästhetik schwelgt, wird hier ein interessantes, beruhigendes Erlebnis finden. Allein das »grinding« hätte etwas reduzierter ausfallen dürfen.

Genre: Open World-Adventure
Entwickler: Atypical Games
Publisher: Gaijin Entertainment
Systeme: PC, GeForce Now,
Wertung: 4,0



No Rest for the Wicked (2025)

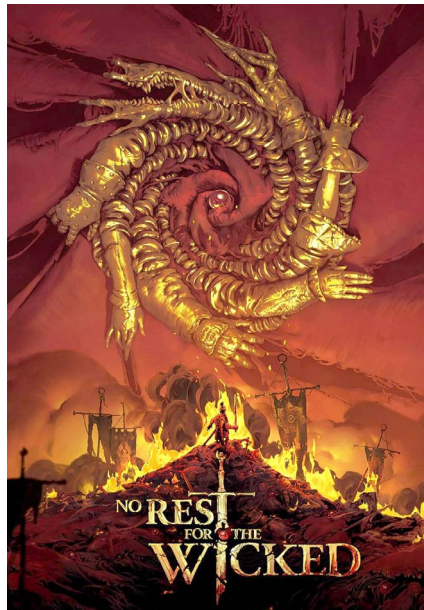
No Rest for the Wicked ist ein Action-Rollenspiel von *Moon Studios*, welches mit seinen beiden außergewöhnlich gelungenen Jump-and-Run-Spielen *Ori and the Blind Forest* (2015) und *Ori and the Will of the Wisps* (2020) Aufsehen erregte. Beide Spiele stachen besonders durch ihre märchenhafte Spielgrafik und die emotionale Spielstory hervor.

No Rest for the Wicked geht nun mit seinem ambitionierten Ansatz zwischen düsterer Fantasy, präzisiertem Kampf und leichten Aufbau-Elementen seinen ganz eigenen Weg. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines Cerim, eines magiebegabten Kriegers, der auf der Insel Isola Sacra landet – einem Schauplatz, der von einer mysteriösen Seuche – Pestilenz genannt – und politischen Machtkämpfen gezeichnet ist. Die Geschichte setzt auf moralische Grauzonen und eine Welt, in der keine Seite eindeutig gut oder böse erscheint.

Erwartet man zu Beginn noch ein recht überschaubares Rollenspielerlebnis, überrascht das Spiel mit seinen unglaublichen spielerischen Möglichkeiten. Wie seinerzeit in dem Spiel *Fable* kann man neben den knackigen Kämpfen vielerlei Aufgaben nachgehen. So kann man beispielsweise Fische angeln, Kochrezepte lernen, Handwerksfähigkeiten erwerben, um Möbel zu fertigen, Bäume fällen, Tränke brauen, Pflanzen anbauen und vieles mehr.

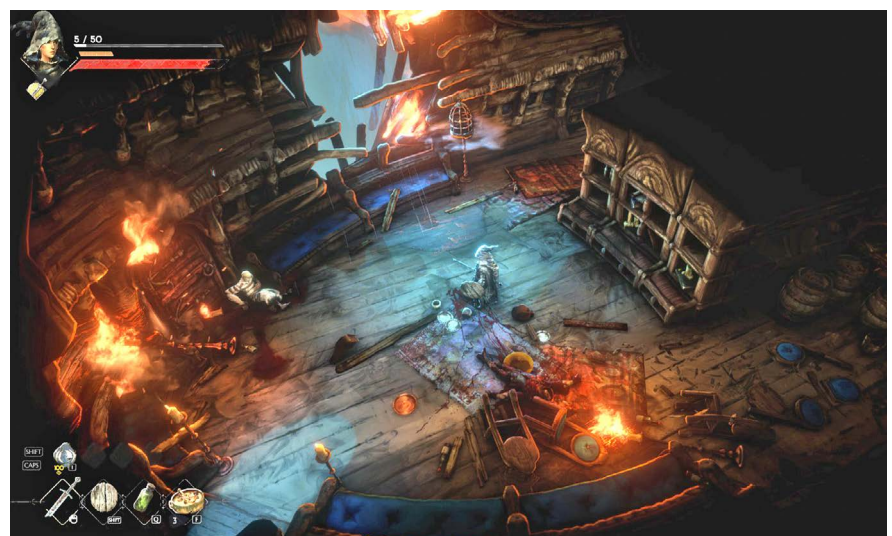
Die grafische Gestaltung setzt auf eine handgezeichnete Optik. Statt generischer Texturen dominieren abwechslungsreiche Designs und eine atmosphärische Lichtsetzung. Auch kleinere Details – etwa der fließende Übergang von Tageszeiten oder dynamische Wettereffekte – wirken lebendig und originär. Das Weltlayout erstreckt sich dabei ebenso ins Vertikale wie Horizontale. Überall finden sich Leitern und Aufgänge, die zu so manchem Geheimnis führen.

Spielerisch orientiert sich *No Rest for the Wicked* an Soulslikes-Mechaniken. Das Kampfsystem basiert auf Ausdauerverwaltung, Ausweichen und gutem Timing – wirkt dabei aber etwas zugänglicher als bei Genregrößen. Hinzu kommen Erkundung und Ressourcenmanagement.



No Rest for the Wicked richtet sich an Spieler, die keine reine Action, sondern eine Mischung aus Herausforderung, Erkundung und langsamer Progression suchen. Da sich das Spiel noch im Early-Access befindet, gibt es gelegentliche Bugs und auch der Spielumfang steht noch nicht vollständig zur Auswahl.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Moon Studios
Publisher: Private Division, Take 2 Interactive
Systeme: PC, PlayStation 5, GeForce Now, Xbox Series
Wertung: 4,5



RoboCop: Rogue City - Unfinished Business (2025)

Fast ein Jahr nach dem Überraschungserfolg von *RoboCop: Rogue City* meldet sich der stahlgepanzerte Gesetzeshüter aus Detroit mit der eigenständig spielbaren Story-Erweiterung *Unfinished Business* zurück. Und der Titel ist Programm: Noch immer ist die Stadt ein Moloch aus Korruption, Drogen, Gewalt und absurden Fernsehwerbespots. Entwickler *Teyon* bleibt dem B-Movie-Charme des 80er-Jahre-Klassikers ebenso treu wie dem Spielgefühl des Hauptspiels – mit allen Stärken und einigen bekannten Schwächen.

Die Wiedergeburt eines Kultcharakters: Bereits *Rogue City* überraschte viele Kritiker. Wo man angesichts des Lizenzmaterials bestenfalls mit lauwarmem Trash rechnete, lieferte *Teyon* ein stimmungsvolles, detailverliebtes RoboCop-Abenteuer mit satirischer Gesellschaftskritik, brachialer Action und einem gewissen Retro-Charme. Die digitale Hommage an Paul Verhoevens Kultfilm von 1987 war über weite Strecken gelungen.

Unfinished Business setzt kurz nach dem Ende des Hauptspiels ein. RoboCop muss sich erneut mit einer kriminellen Organisation herumschlagen, die aus den Schatten von OCPs Trümmern emporsteigt. Dabei führen ihn die Ermittlungen in neue Bezirke von Detroit, darunter ein halbverlassenes Industriegebiet und ein grotesk



überwachtes Einkaufszentrum. Hauptschauplatz ist jedoch der OmniTower. In diesen verwinkelten und gigantischen Hochhauskomplex wurden die Bewohner von Old Detroit umgesiedelt. Dort kommt er in Konflikt mit einem neuen Gegenspieler, der mehr ist als nur eine Karikatur des klassischen Bösewichts. Die Geschichte bleibt in sich abgeschlossen, liefert aber spannende Andeutungen für mögliche Fortsetzungen.

Die Spielgrafik wirkt im Großen und Ganzen solide: Licht- und Schatteneffekte, spiegelnde Fliesen in Fluren, dystopisches Neonleuchten. Visuell bleibt der Look dem Stil des Originals treu. Nicht ganz so perfekt erweisen sich leider die Gesichtsanimationen vieler Spielfiguren. Diese wirken oft zu steif und künstlich. Dagegen wird RoboCops stoisches Wesen gut eingefangen. Die KI der Standard-NPCs ist jedoch auch eher durchschnittlich. Viele

Gegner und einfache Zivilisten wirken immer noch wie aus einem PS3-Zombieapokalypse-Spiel entlaufen, und Kollisionen mit Objekten führen gelegentlich zu slapstickartigen Momenten.

RoboCop spielt sich wie ein Panzer auf zwei Beinen, und das ist positiv gemeint. Die Erweiterung bringt neue Waffen (darunter ein sehr zufriedenstellender Plasmabohrer), kleinere Rätselpassagen und eine aufgebohrte Ermittlungsmechanik. Letztere erlaubt es, Tatorte etwas freier zu analysieren, und die Entscheidungen haben diesmal spürbarere Konsequenzen.

Neu ist auch ein rudimentäres Upgrade-System für Dialogfähigkeiten, das mehr Einfluss auf Gesprächsverläufe erlaubt. Zwar keine Revolution, aber eine willkommene Vertiefung.

Was *Unfinished Business* erneut richtig macht, ist die Rückbesinnung auf die beißende Medien- und Konsumkritik des Films. Nachrichtenclips und Werbespots strotzen wieder vor absurden Übertreibungen und erinnern daran, dass *RoboCop* nie nur ein reiner Actionkracher war. Auch die moralischen Dilemmata sind stimmig eingebaut: Ist RoboCop noch ein Mensch? Und darf ein programmiertes Gesetz über ein barmherziges Herz triumphieren?

Unfinished Business ist keine Revolution, aber eine sehr solide Erweiterung für Fans des filmischen Originals und des Hauptspiels. Die neuen Inhalte fügen sich nahtlos ins Gesamtbild ein, die Atmosphäre bleibt dicht, und der Humor funk-

tiert nach wie vor erstaunlich gut. Wer jedoch mit der klobigen Steuerung und dem linearen Aufbau des Hauptspiels schon fremdelte, wird hier kaum bekehrt. Wer sich aber auf den langsamen, metallischen Spaziergang durch eine kaputte Zukunft einlassen kann, bekommt ein lohnenswertes DLC-Paket mit Herz, Blei und Satire.

Genre: Action-Adventure

Entwickler: Teyon

Publisher: Nacon

Systeme: PC, PS5, Xbox Series X/S,

GeForce Now

Wertung: 4,5

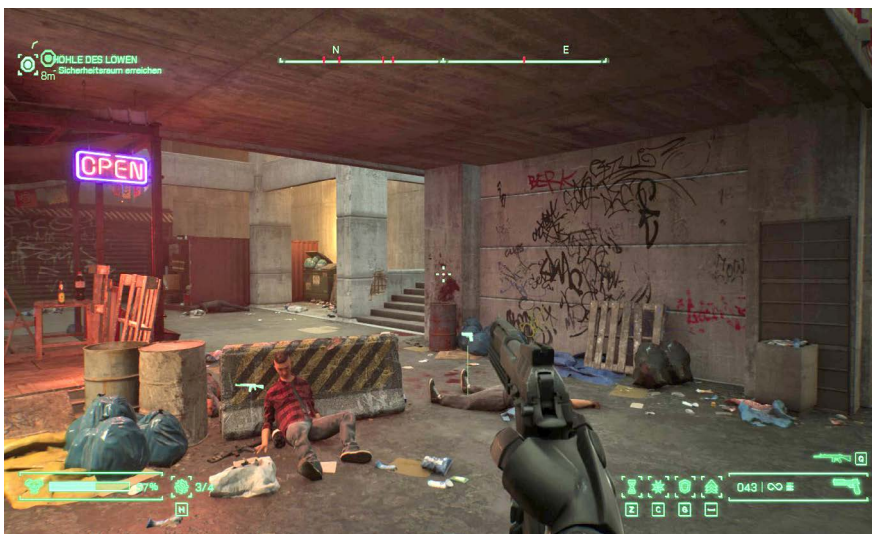
Titan Quest II

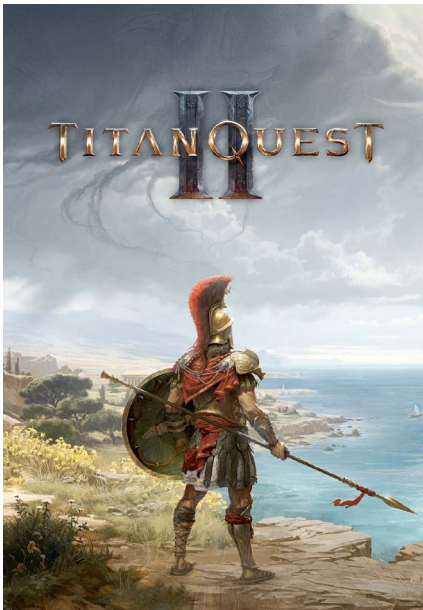
(2025 / Early Access)

Fast zwei Jahrzehnte nach dem Erstling kehrt *Titan Quest* mit einem zweiten Teil zurück. Ein Ereignis, das nicht nur nostalgische Erinnerungen weckt, sondern auch Erwartungen an eine würdige Fortsetzung schürt. Wer damals durch mythisch angehauchte Landschaften zog und Satyrn, Zyklopen und andere Fabelwesen mit Schwert und Zauber bekämpfte, findet hier vertraute Grundmuster, jedoch erweitert um moderne Technik und verfeinerte Mechaniken.

Die Handlung führt den Spieler in die Welt der griechischen Mythologie, wo die Göttin Nemesis das Schicksal zu ihren Gunsten beugt und das Gleichgewicht zwischen Göttern und Menschen ins Wanken bringt. Ohne zu viel vorwegzunehmen: Man schlüpft erneut in die Rolle eines Helden, der diese kosmische Schiefelage ausgleichen soll. Eine Prämisse, die weniger auf Überraschungen als auf die stimmige Einbettung in bekannte Sagenwelten setzt.

Optisch zeigt sich *Titan Quest 2* als liebevoll gestaltete Welt, in der antike Tempel, weite Küstenlandschaften, Wälder und Sümpfe detailreich ausgearbeitet wurden. Die genutzte Unreal 5 Engine sorgt für eine hohe Detaildichte, stimmige Beleuchtung und atmosphärische Weitsicht. Allerdings gibt es im aktuellen Stand (das Spiel ist schließlich noch im Early Access) technische Unsauberkeiten: gelegentliche Ruckler, vereinzelte Framerate-Einbrüche und eine Farbpalette, die im Vergleich zum Vorgänger etwas zu gleichförmig er-





scheint. Hier dürfte eine Optimierung in kommenden Updates spürbare Verbesserungen bringen.

Spielmechanisch baut *Titan Quest 2* auf den Stärken des Originals auf. Das bewährte Dual-Klassen-System ist wieder vorhanden, sodass sich zwei Meisterschaften kombinieren und zu individuellen Spielstilen ausbauen lassen. Statt sich wie in vielen anderen Action-RPGs für eine Klasse zu entscheiden, wählt man zunächst eine erste »Meisterschaft« (z. B. Kriegskunst, Jagd, Natur, Sturm, Erde, Traum, etc.). Ab einer bestimmten Stufe schaltet man eine zweite Meisterschaft frei. Kombiniert man beispielsweise Kriegskunst und Sturm,

ergibt dies einen Spielhelden, der mit Nahkampfwaffen kämpft, aber zusätzlich Blitz- und Eiszauber einsetzen kann.

Neu hinzugekommen sind verfeinerte Modifikationsmöglichkeiten einzelner Fähigkeiten, was eine größere taktische Tiefe ermöglicht. Die Gegner agieren spürbar klüger: Sie attackieren in Gruppen, locken in Fallen oder ziehen sich zurück, um einen Vorteil zu erlangen. Crafting, Ausrüstungsvielfalt und optionale Ereignisse in der offenen Welt runden das Angebot ab. Etwas weniger überzeugend sind bislang die Menüführung und Steuerung per Controller, die sich noch hakelig anfühlen.

Alles in allem präsentiert sich *Titan Quest 2* schon in dieser frühen Version als gelungene, wenn auch noch nicht perfekte Fortsetzung. Es wahrt die Kernidentität des Vorgängers, erweitert diese um sinnvolle Neuerungen und verpackt alles in eine optisch wie atmosphärisch ansprechende Welt. Wer sich dem Genre abseits der großen Serien wie *Diablo* oder *Path of Exile* verbunden fühlt, findet hier bereits jetzt ein solides Fundament – mit dem Potenzial, sich durch künftige Feinarbeit zu einem echten Klassiker entwickeln zu können.

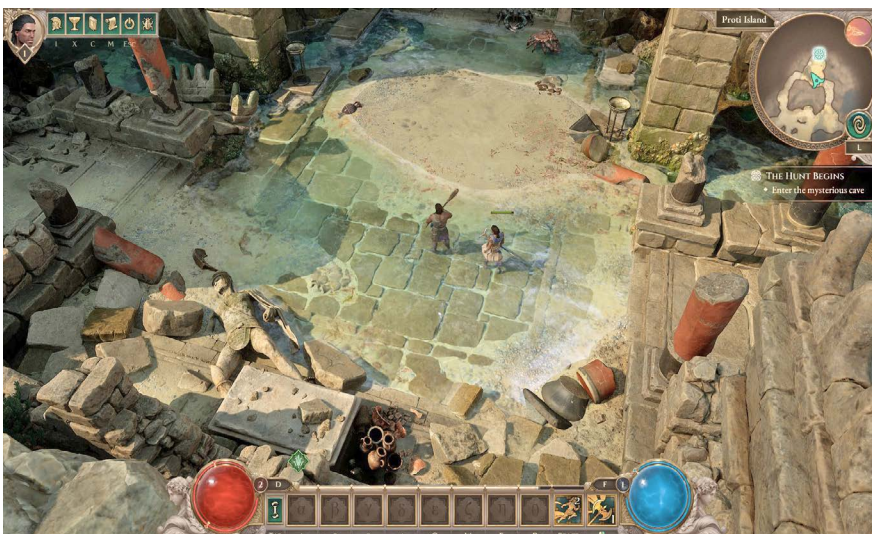
Genre: Action-Rollenspiel

Entwickler: Grimlore Games

Publisher: Nordic Games

Systeme: PC, PS5, Xbox Series

Wertung: 4,0



Echoes of the End (2025)

In *Echoes of the End* begleitet man Ryn, eine junge Vestigia mit mächtiger Magie, und ihren Gefährten Abram, einen erfahrenen Gelehrten. Gemeinsam suchen sie Ryns kurz vorher entführten Bruder und stellen sich der vom Militär des Reigendalreiches bedrohten Welt. Die Beziehung der beiden entwickelt sich spürbar, von vorsichtiger Zusammenarbeit zu echtem Vertrauen.

Grafisch überzeugt das Spiel mit eindrucksvollen, weiten Landschaften, inspiriert von Islands Natur: Vulkane, Eisfelder, karge Wälder. Lichtstimmung und Animationen sind hochwertig, nur gelegentlich bremsen zu gleichförmige Texturen und karge Nebenareale den Gesamteindruck. Die Levelstruktur ist jedoch sehr linear und viele sichtbare Bereiche sind nicht zugänglich.

Das etwas behäbige Kampfsystem kombiniert Schwertangriffe, Konter und Magie. Ryn kann Gegner zurückwerfen, zu Boden stoßen oder Lebensenergie entziehen, während Abram sie taktisch unterstützt, aber durchaus auch gut aussteilt. Anfangs wirken die Kämpfe repetitiv, gewinnen aber mit neuen Fähigkeiten an Tiefe. Gegner- und Angriffsmuster bleiben dennoch überschaubar.

Zwischen Gefechten lösen die beiden Umgebungsrätsel, oft mit magischen Kräften wie Schwerkraftkontrolle oder Zeitmanipulation. Diese Einlagen sind atmosphärisch, wiederholen aber teils bekannte Muster.

Rezensionen



Echoes of the End ist ein atmosphärisches Action-Adventure, das ruhige Erkundung, emotionale Charakterentwicklung und visuelle Stärke verbindet. Wer fordernde Kämpfe oder komplexe Rätsel erwartet, könnte jedoch den gleichmäßigen, oft gemächlichen Rhythmus als zu einformig empfinden.

Technisch ist aktuell leider noch nicht alles perfekt. So gibt es im Spielverlauf gelegentliche Nachladeruckler und auch die Animationen passen nicht immer. Hier dürfte ein kommender Patch sicher Abhilfe bringen. Insgesamt kann sich das Erstlingswerk des isländischen Entwicklers aber durchaus sehen lassen.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Myrkur Games

Publisher: Deep Silver
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4,0

Tales of the Shire:
Ein »Der Herr der Ringe™«-Spiel
(2025)

Tales of the Shire klingt nach einem Traum für Fans des Auenlands: Als Hobbit richtet man sich in Wasserau ein, pflegt den Garten, geht angeln, kocht und versucht, das Dorf offiziell anerkennen zu lassen. Auf dem Papier verbindet das Spiel die Gemütlichkeit von *Animal Crossing* mit der Welt Tolkiens. In der Praxis bleibt es jedoch weit hinter seinen Möglichkeiten.

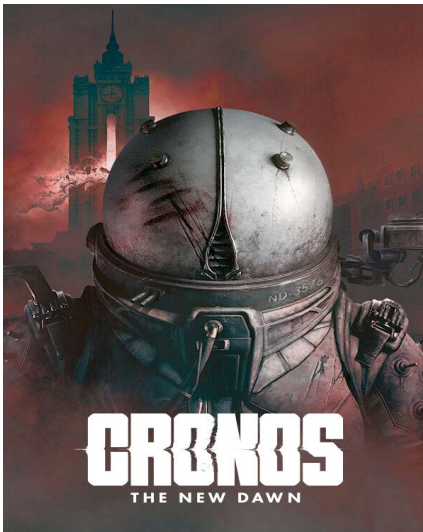
Die Spielmechaniken sind solide, aber wenig abwechslungsreich. Kochen, Sammeln und kleine Gefälligkeiten für Nachbarn bestimmen den Alltag. Zwar ist das Kochsystem detailreich, doch nach kurzer Zeit wirkt es repetitiv. Auch die sozialen Interaktionen bleiben oberflächlich, Freundschaften entwickeln kaum Dynamik. Die eigene Hobbithöhle einzurichten, macht Spaß, doch ohne größere Ziele verliert sich das Spiel schnell in Routine.

Grafisch präsentiert sich *Tales of the Shire* im pastelligen Stil, mit weichen Formen und einer idyllischen Farbpalette. Auf den ersten Blick ist das stimmungsvoll, doch technische Probleme trüben den Eindruck: Ruckler, grobe Texturen und leblos wirkende Orte wie das Green Dragon Inn lassen die Atmosphäre verblassen.

Unterm Strich bleibt ein hübscher, aber flacher Ausflug ins Auenland. Wer einfach entspannen und in einer idyllischen Umgebung abschalten möchte, findet hier leichte Unterhaltung. Wer jedoch auf Tiefe, erzählerische Spannung oder technische Finesse hofft, wird schnell enttäuscht. Das Spiel wirkt mehr wie eine charmante Skizze als wie ein vollwertiges Computerspiel.

Genre: Lebenssimulation
Entwickler: Weta Workshop
Publisher: Private Division / Take 2 Interactive
Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Nintendo Switch
Wertung: 2,5





Cronos: The New Dawn
(2025)

Cronos: The New Dawn ist kein gewöhnliches Survival-Horror-Spiel, es ist eine Reise in eine Welt, die langsam, aber unaufhaltsam zerfällt. Du spielst die Reisende, eine geheimnisvolle gepanzerte Gestalt, deren Vergangenheit nur in fragmentarischen Erinnerungen aufscheint und die durch Zeitschleifen navigiert, um Menschen vor einer kosmischen Katastrophe zu retten. Doch je weiter du vordringst, desto stärker verschwimmen die Grenzen zwischen Retter und Gejagtem.

Der Horror liegt nicht in Jumpscare, sondern in einer stetig wachsenden Paranoia. Jeder Raum wirkt wie von unsichtbarer Bedrohung erfüllt, jeder Laut, jede verzerrte Melodie erinnert dich daran, dass



du nicht willkommen bist. Die Gegner sind groteske Verschmelzungen aus Fleisch und Metall – Sinnbilder des Wahnsinns, der langsam auch den Protagonisten ergreift. Je mehr Seelen du rettest/aufnimmst, desto instabiler wird er, was sich subtil in Bewegungen, verzerrten Stimmen und der Soundkulisse widerspiegelt. Manchmal hörst du Schreie, die gar nicht existieren.

Arkadiusz Reikowskis Soundtrack verstärkt dieses Gefühl mit kaum wahrnehmbaren Disharmonien und bedrückender Stille. Die Bildsprache beeindruckt: verfallene Brutalismus-Bauten, atmende Maschinen, Orte, die wirken, als würden sie leiden und sterben.

Spielerisch kombiniert *Cronos* klassische Survival-Mechaniken mit einem Eskalationssystem: Besiegte Feinde verschmelzen zu noch monströseren Gegnern, wenn man

diese nicht sofort vernichtet. Ressourcenknappheit zwingt zu riskanten Entscheidungen.

Die fragmentarische Story wirkt nicht immer kohärent, passt aber zur alpträumerhaften Stimmung. *Cronos: The New Dawn* ist weniger ein Spiel als ein psychologischer Abstieg; verstörend, fordernd und nachhallend.

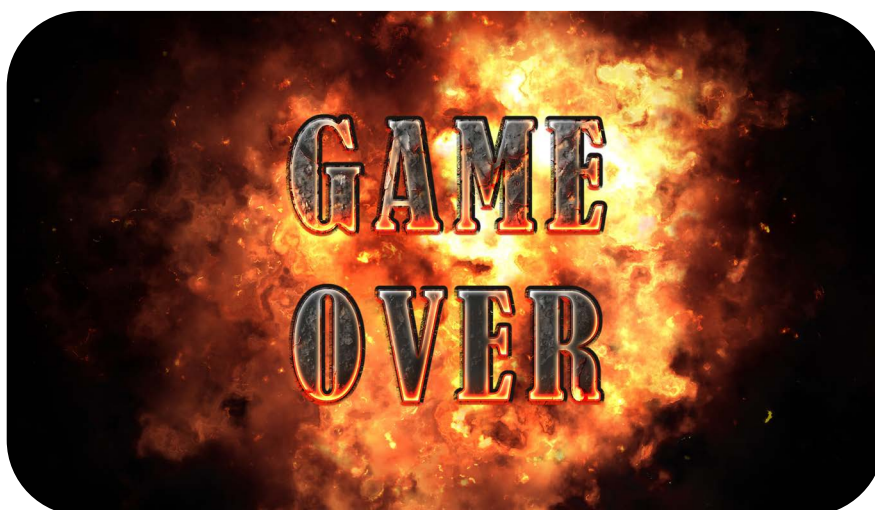
Genre: dystopischer Horror

Entwickler: Bloober Team

Publisher: Bloober Team

Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Nintendo Switch 2, Linux

Wertung: 3,5



FanzineKurier

NEUER STERN 114: POLEN NEUER STERN 115: POLEN

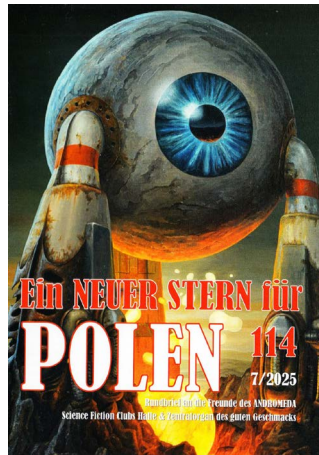
56 Seiten und 64 Seiten, DIN A 5
Herausgeber: ANDROMEDA SCIENCE FICTION CLUB HALLE, Thomas Hofmann,
E-Mail: phantastische.ansichten@web.de.

von Armin Möhle

Das Material, das Thomas für den NEUEN STERN zum Thema »Polnische SF und Phantastik« erhielt, ermöglichte es ihm, zwei Ausgaben zu erstellen. Überwiegend sind es natürlich sekundärliterarische Beiträge, die die beiden NEUEN STERNE anbieten, neben zwei Kurzgeschichten nicht zu vergessen. Die Covergrafiken sind von Jarosław Jaśnikowski und Rafał Masiulańiec.

Mit den Romanen ausgewählter Autoren befassen sich Bernd Wiese, Peter Schünemann und Ellen Norten. Bernd Wiese stellt »Die Mondtrilogie« von Jerzy Żuławski vor, die von 1902 bis 1911 im Original erschien und in den achtziger Jahren des letzten Jahrhunderts in deutschen Übersetzungen gedruckt wurde (in verschiedenen Verlagen). Der Autor (des Artikels) lässt erst gegen Ende des Textes einige Zeilen eigener Bewertung einfließen. In seinem zweiten Beitrag für die Nr. 114 beschäftigt sich Bernd Wiese mit »Stefan Grabiński – der polnische Edgar Allan Poe?« (1887 – 1936) und versucht, diese Frage anhand eines Romans und zweier Kurzgeschichtensammlungen zu beantworten, durchaus mit einem nachvollziehbaren Fazit. Peter Schünemann greift zwei Romane von Antoni Słonimski (1895 – 1976) auf, die ebenfalls in den achtziger Jahren in deutschen Übersetzungen erschienen sind. »Aus alten polnischen Bücherschränken« halt ...

Volker Adam und Bernd Wiese nehmen sich im NEUEN STERN 115 des eher zeitgenössischen Autors Adam Wiśniewski-Snerg (1937 – 1995) an, von dem in der Heyne SF-Taschenbuchreihe einige Romane erschienen. Natürlich auch in den achtziger Jahren, die wohl eine Hochzeit der (bundes-)deutschen SF-Reihen darstellte ...



Volker Adam taucht allein in »Die Welten des Janusz A. Zajdel« (1938 – 1985) ein, in dem er auch auf Deutsch erschienene Anthologien und Romane des Autors vorstellt. »Die polnische phantastische Novelle« erkundet Peter Schünemann anhand zwei in den achtziger Jahren erschienener Anthologien (ich bin versucht zu fragen: wann sonst ...?) des Suhrkamp Verlags.

Aus dem thematischen Rahmen der NEUEN STERNE 114 und 115 mag der Artikel von Ellen Norten fallen. Sie stellt knapp und prägnant »Marek Krajewski – ein polnischer Autor für sehr spezielle Krimis« und natürlich seine Romane vor. Für Leserinnen und Leser, die nicht nur Science Fiction und andere phantastische Romane, sondern auch Krimis lesen (so wie ich ...), ist das ein interessanter Hinweis auf eine möglicherweise lohnende Lektüre.

Einzelbände besprechen Thomas Hofmann (»Phantasma«, Suhrkamp, 1982), Volker Adam (»Galaxisspatzen«, Das Neue Berlin, 1975), Bernd Wiese (»Die Erde und die Außerirdischen«, Wurdack Verlag, 2012) und Peter Schünemann (»Terminus«, Suhrkamp, 1981).

Ein reizvolles Experiment stellt Thomas Hofmann an: Seiner eher distanzierten Besprechung des Films »Sexmission« (den er 1984 zum ersten Mal und 2025 nochmals ansah) stellt er eine Besprechung des Romans gegenüber, der dem Film zugrunde liegt und von der Polin Joanna Kozłowska-Pięcek verfasst wurde. Joanna (»Jenny«) ist von dem Film begeistert, der Roman vermag sie jedoch nicht zu überzeugen.

Zu Anfang hatte ich versprochen, die Kurzgeschichten in den beiden Ausgaben



nicht zu übersehen ... Der polnische Autor Andrzej Sapkowski greift in »Spanienkreuz« ein bedrückendes Thema auf. Ein hoher Wehrmachtsoffizier sucht die Witwe eines Piloten auf, der im Spanischen Bürgerkrieg als Angehöriger der »Legion Condor« getötet wurde. Die Frau weist den Offizier zurück und sagt ihm ein ähnliches Schicksal wie das voraus, das die Menschen von Guernica erlitten haben. »Instrument« von Peter Schünemann ist eine Fantasy-Geschichte, in der es um Unterdrückung, aber auch um Befreiung geht, im mythologischen Gewand. Was den Bezug zum Thema der beiden Ausgaben angeht, nun, da bin ich mir unsicher ...

Einige Beiträge abseits der Themenwahl enthält der NEUE STERN 115. Thomas bespricht nicht nur den Film »28 Years Later« (»Die Garland-Akten, Teil 4«), sondern auch zwei Bücher der Autorin Luci van Org und berichtet von diversen Veranstaltungen und Lesungen, an denen er teilgenommen hat. Zum Abschluss der Ausgabe lässt Peter Schünemann den »Männertagsausflug des ASFC 2025« Revue passieren.

Die NEUEN STERNE 114 und 115 bieten einen engagierten Einblick in die SF- und phantastische Literatur unseres Nachbarlandes. Schade, dass heute – so zumindest mein Eindruck – keine polnischen SF-Romane, Storysammlungen und Anthologien von deutschen Verlagen mehr publiziert werden und sich die beiden Ausgaben deshalb auf polnische SF und Phantastik beschränken müssen, die bereits vor einigen Jahrzehnten erschienen sind. Darauf haben die Macher der NEUEN STERNE selbstverständlich keinen Einfluss!

WIEDER DA!

EIN KULT-FANZINE KEHRT ZURÜCK NACH 18 JAHREN

SEPTEMBER 2025

9,80 EUR

BAWUEMANIA

ZEITSCHRIFT FÜR PHANTASTIK



15

NEU

mit Exklusiv-Story von
Kurd Laßwitz-Preisträger
UWE HERMANN

und Kurzgeschichten von
MARTIN EISELE
MICHAEL SAGENHORN
GERHARD HUBER
MICHAEL BAUMGARTNER
MARTIN H. SCHMITT
NATALIE TRICARICO

außerdem
WIZARD OF OZ, STAR WARS,
Buch-, Comic- und
Filmbesprechungen,
Con-Berichte vom
EuroCon 2025
und **WetzKon III**

Illustrationen von
KATINKA und MARIA BEIL
NORBERT REICHINGER

164 Seiten, 17 x 24 Softcover
vierfarbig, € 9,80 (incl. Versand)

jetzt bestellen bei
Science Fiction Club Baden-Württemberg
Claudia Höfs: sfcbwkasse@online.de oder
Armin Hofmann: bawuemaniaman@web.de

www.sfcbw.de

REISSWOLF

Das fantastische Rezensionsmagazin



52

- Rezensionen zu Werken von Georgia Summers, Dirk van den Boom, Herbert W. Franke, Jörg Weigand, Thomas Ziegler, Rainer Zitelmann, Gabriele Behrend, David Seinsche und NOVA 35 sowie ein Interview mit Franz Hardt zum Thema des Deutschen Science-Fiction-Preises

Download unter <https://www.reisswolf-magazin.de/edits/RW52komplett.pdf>.
Printexemplar für EUR 4,95 über michael@haitel.de bestellen.

REISSWOLF

Das fantastische Rezensionsmagazin



53

- Besprechungen zu Büchern von Kij Johnson, Frank G.
- Gerigk als Herausgeber, Rebecca Campbell, Helga Lange,
- Peter S. Beagle, Daniel F. Galouye und Andreas
- Brandhorst im Vergleich sowie Joanna Russ

Download unter <https://www.reisswolf-magazin.de/edits/RW53komplett.pdf>.
Printexemplar für EUR 4,95 über michael@haitel.de bestellen.

*p.*machinery

Droht der Menschheit ein Atomkrieg?

ein Kommentar von Robert Hector

Die Weltuntergangsuhr (»Doomsday Clock«), die symbolisch anzeigt, wie nah die Menschheit der Selbstvernichtung gekommen ist, steht nun bei 89 Sekunden vor Mitternacht – näher am Abgrund als jemals zuvor. Sicherheitsexperten des »Bulletin of the Atomic Scientists« in Chicago, Illinois, präsentierten diese Einschätzung Anfang 2025. Als größte Bedrohung sehen sie das Risiko eines nuklearen Krieges. Vom russischen Angriffskrieg gegen die Ukraine seit dem 24. Februar 2022 über den Überfall der Hamas auf Israel am 7. Oktober 2023 und den erneut aufgeflamten Kaschmir-Konflikt zwischen Indien und Pakistan im Mai 2025 bis hin zu den Angriffen Israels und der USA auf iranische Atomanlagen im Juni 2025. Konflikte zwischen atomar bewaffneten Staaten sind längst keine abstrakte Möglichkeit mehr.

Seit den Atombombenabwürfen auf Hiroshima und Nagasaki am 6. und 9. August 1945 – also vor mehr als 80 Jahren – wurden in militärischen Auseinandersetzungen keine Atomwaffen mehr eingesetzt. In einer zunehmend komplexen, von Künstlicher Intelligenz durchdrungenen Welt droht sich das jedoch zu ändern. Während des Kalten Krieges bemühten sich die USA und die Sowjetunion noch darum, ein Gleichgewicht des Schreckens aufrechtzuerhalten: Jede Seite musste mit einem vernichtenden Zweitschlag reagieren können. Abrüstungsverhandlungen sorgten für einen relativen Frieden, der jedoch durch Aufrüstung, Nachrüstung und Fehlalarme immer wieder gefährdet war. Das Erbe dieser Epoche sind heute über 12.000 nukleare Sprengköpfe in einer stark veränderten Welt. Neun Staaten verfügen im Jahr 2025 über Atomwaffen – und das überschaubare, spieltheoretische Gleichgewicht des Schreckens ist verloren gegangen. Die heutigen Atommächte sind: USA, Russland, China, Indien, Pakistan, Frankreich, Großbritannien, Israel und Nordkorea. Viele Expertinnen und Experten sehen die größte Gefahr derzeit in

einem militärischen Konflikt zwischen den USA und China.

Die Entstehung einer multipolaren Weltordnung sprengt die Prinzipien der nuklearen Abschreckung, die einst halfen, einen Atomkrieg zu verhindern. Einige sprechen deshalb von einem »dritten Nuklearzeitalter«: dem Kalten Krieg von 1945 bis 1991, der Phase der Abrüstung in den 1990er und 2000er Jahren, und nun der Ära multipolarer Unsicherheit. Mehr Atommächte bedeuten eine höhere Wahrscheinlichkeit begrenzter nuklearer Konflikte. Die Annahme, solche Kriege ließen sich kontrollieren und würden »nur« lokal verheerende Schäden anrichten, ohne globale Eskalation, ist trügerisch. Ob in einer solchen Krise ein »Rotes Telefon« überhaupt noch helfen kann, ist fraglich. Mehrere Staaten mit zunehmend aggressiver Außenpolitik gefährden einen wichtigen internationalen Konsens: das Tabu des Ersteinsatzes von Atomwaffen. Dabei wird zwischen taktischen (Gefechtsfeld-) und strategischen (Langstrecken-) Atomwaffen unterschieden, doch ob ein lokaler nuklearer Schlag tatsächlich begrenzt bliebe, ist höchst zweifelhaft.

Nach einer Phase intensiver Globalisierung und weltweiter Verflechtung nimmt heute der Wettbewerb zu – in Wirtschaft, Wissenschaft und internationalen Beziehungen. Die Welt spaltet sich zunehmend in einen »Westblock« aus USA und Europa (wobei in den USA isolationistische Tendenzen zunehmen) und einen »Ostblock« mit Staaten wie China, Russland und Indien (BRICS, Shanghai Cooperation Organisation).

Propaganda und mediale Eskalation haben Kriege schon immer begleitet – im Ersten und Zweiten Weltkrieg, im Vietnam-

krieg und in vielen anderen Konflikten. Der Feind wird stets als unmenschlich dargestellt, gegen den jedes Mittel legitim scheint, während die eigene Seite angeblich »ewige Werte« verteidigt. Der »Westen« spricht von Demokratie und Freiheit, die es gegen Diktaturen zu schützen gelte; am Hindukusch oder anderswo soll das Vaterland verteidigt werden. Die Muster der Kriegspropaganda bleiben gleich. Gleichzeitig steigen die Aktienkurse der Rüstungsindustrie. Bob Dylans Lied »Masters of War« ist heute leider fast vergessen.

In der heutigen Welt multipolarer Unübersichtlichkeit verschärft sich das atomare Risiko zusätzlich durch den Einsatz Künstlicher Intelligenz (KI). KI droht die Waffen der Desinformation zu perfektionieren und Konflikte weiter anzuheizen bis zu einem Punkt, an dem atomare Entscheidungen im Nebel der Unsicherheit getroffen werden könnten. Abschreckung funktioniert nur, wenn beide Seiten die Absichten und Fähigkeiten des anderen halbwegs verlässlich einschätzen können. Doch was geschieht, wenn KI-manipulierte Bilder und Nachrichten Klarheit unmöglich machen? Als im Mai 2025 ein bewaffneter Konflikt zwischen Indien und Pakistan um Kaschmir ausbrach, wurden die Medien beider Länder sofort mit Fake News überschwemmt – gefälschten Bildern von Gräu-



eltaten und vermeintlichen militärischen Erfolgen. Erst der massive Druck der USA führte zu einem Waffenstillstand.

Internet und soziale Medien verbreiten heute in Sekundenbruchteilen Wellen gezielter Desinformation. In Krisensituationen erhöht dies die Fragilität der internationalen Lage und damit das Risiko einer militärischen Eskalation.

Noch gefährlicher ist die Versuchung, militärische Entscheidungen vollständig an Maschinen zu delegieren. Gerade beim Einsatz taktischer Atomwaffen käme es darauf an, blitzschnell zu reagieren und dem Gegner in der Hoffnung zuvorzukommen, dessen Zweitschlagkapazität auszuschalten. Wenn jedoch Sekundenbruchteile über Krieg und Frieden entscheiden, wirkt es verführerisch, die Entscheidung an lernfähige Maschinen zu übertragen. Doch KI neigt in unübersichtlichen Situationen zu Fehleinschätzungen, vorschnellen Reaktionen und fatalen Schlussfolgerungen. Der Film »Terminator 2 – Judgement Day« hat ein solches Szenario drastisch dargestellt: Als die Militärs die Kontrolle an das Skynet-System übergaben, endete dies in einem globalen Atomkrieg.

Wie lässt sich ein nuklearer Krieg heute verhindern? Abschreckung ist längst kein Duell zwischen zwei Gegnern mehr. Multipolare Modelle sind ungleich schwerer zu beherrschen, weil viele Variablen zusätzlich zu Desinformation, manipulierter Kommunikation und dem Einfluss der KI im Spiel sind. Doch wenn der vermeintliche Feind von vornherein verteuftelt wird, wenn die eigenen »ewigen Werte« als alleiniger Maßstab gelten und wenn die Kriegstüchtigkeit eines Volkes beschworen wird, dann hat Frieden kaum eine Chance. ■

Quellen: u.a. »How to avoid nuclear war today«, Nature, Vol. 643, vom 24. Juli 2025, p. 898



Die Multimilliarden-Schlacht um die Zukunft des CERN

von Robert Hector

An der französisch-schweizerischen Grenze liegt das CERN (European Organization for Nuclear Research, gegründet am 29. September 1954), eines der größten Zentren für die Forschung an Elementarteilchen. Hier soll die größte Maschine der Welt gebaut werden: ein Future Circular Collider (FCC), der 2070 in Betrieb gehen und den Large Hadron Collider (LHC) ersetzen soll. Der Tunnel für den FCC wäre 91 Kilometer lang, also mehr als dreimal so groß wie der LHC, und die Kosten werden auf mindestens 30 Milliarden US-Dollar geschätzt.

Die Wissenschaftler hoffen, damit neue Erkenntnisse über die Grundbausteine der Materie und die physikalischen Grundkräfte zu gewinnen. Es geht darum, das Standardmodell – die derzeit beste Theorie der Elementarteilchen – zu erweitern und offene Fragen zu klären. Die Theorie der Supersymmetrie, nach der jedes Teilchen einen »Superpartner« hat, konnte bisher nicht bestätigt werden. Der letzte große Durchbruch am CERN war der Nachweis des Higgs-Bosons 2012.

Elementarteilchen

Alles im Universum besteht aus Elementarteilchen. Im Standardmodell werden sie in zwei Gruppen eingeteilt:

Leptonen: einfache Teilchen wie das Elektron (und sein Antiteilchen, das Positron), das Myon und das Tauon. Jedes dieser Teilchen hat ein zugehöriges Neutrino, winzige, elektrisch neutrale Teilchen mit sehr geringer Masse.

Hadronen: bestehen aus Quarks. Es gibt sechs Typen: up, down, strange, charm, bottom und top. Protonen und Neutronen bestehen jeweils aus drei Quarks.

Daneben gibt es Teilchen, die Kräfte zwischen den Teilchen übertragen: das Photon, die W- und Z-Bosonen und die Gluonen.

Einige Eigenschaften dieser Teilchen:

- **Spin:** eine Art »Drehung«, ähnlich einem Kreisel.
- **Geschmack (Flavour):** sagt, um welchen Typ Quark es sich handelt.

- **Farbe:** keine echte Farbe, sondern eine Eigenschaft der Quarks, die bestimmt, wie sie sich gegenseitig anziehen.

Das Standardmodell lässt sich wie eine geordnete Sammlung von Bausteinen vorstellen. Aber wie bekommen Teilchen ihre Masse? Hier kommt das Higgs-Feld ins Spiel. Das nach Peter Higgs benannte Teilchen erklärt, warum die Teilchen unterschiedliche Massen haben.

Vier Grundkräfte

In der Natur gibt es vier Grundkräfte: Gravitation, Elektromagnetismus, starke und schwache Wechselwirkung. Sie erklären zum Beispiel, warum Dinge fallen, Elektrizität funktioniert oder Atomkerne zusammenhalten.

Physiker versuchen seit Jahrzehnten, diese Kräfte zu vereinen. Eichfelder sind mathematische Felder, die beschreiben, wie Teilchen miteinander interagieren und die Gesetze überall im Universum gleich wirken lassen.

Steven Weinberg und Abdus Salam (Nobelpreis 1979) zeigten, dass schwache Kraft und Elektromagnetismus zwei Erscheinungsformen einer einzigen Kraft sind – die elektroschwache Vereinheitlichung.

Die starke Wechselwirkung, die Quarks zusammenhält, wird durch die Quantenchromodynamik beschrieben (David J. Gross, Frank Wilczek, H. David Politzer, Nobelpreis 2004). Modelle, die starke, schwache und elektromagnetische Kraft verbinden, heißen GUTs (Grand Unified Theories). Noch weiter gehen Theorien wie Supersymmetrie oder Supergravitation, die an zusätzliche »Superteilchen« denken.

Eine kurze Geschichte des CERN

Seit fast zwei Jahrzehnten betreibt das CERN den LHC, den größten Teilchenbeschleuniger der Welt, der den alten LEP-Collider ablöste. Am CERN werden auch andere Experimente gemacht: Antimaterie, kosmische Strahlen, neue Beschleunigertechnologien, starke Magnete und medizinische Isotope.

2012 wurde das Higgs-Boson entdeckt. Es ist ein Beweis für das Higgs-Feld, das das Universum durchdringt und den Teilchen ihre Masse verleiht. Der LHC soll auch

helfen, die Dunkle Materie zu erforschen. Das Standardmodell kann bisher weder erklären, woraus Dunkle Materie besteht, noch wie diese Teilchen mit dem Higgs-Feld reagieren.

Der Future Circular Collider (FCC)

Der FCC soll Protonen auf achtmal höhere Energien als der LHC bringen. Wissenschaftler hoffen, damit neue Teilchen zu entdecken und ungelöste Fragen der Physik zu klären, zum Beispiel die Natur der Dunklen Materie.

Da die Technologie noch nicht ausgereift ist, gibt es einen Zweistufenplan:

1. Eine Higgs-Factory, in der Elektronen und Positronen aufeinanderprallen, um viele Higgs-Bosonen zu erzeugen.
2. Später ein großer Protonen-Collider, der bis 2070 einsatzbereit sein soll.

Viele Physiker unterstützen den Plan. Kritiker bemängeln die lange Bauzeit, die Ressourcen beansprucht und andere Projekte verzögert. In den nächsten 50 Jahren soll das Standardmodell bestätigt oder widerlegt werden.

Bei so einem internationalen Projekt sind Konflikte fast unvermeidlich: Nicht alle Länder wollen sich beteiligen, und China prüft, einen ähnlichen Collider zu bauen.

Konkurrenz aus China

China plant einen 100 Kilometer langen Circular Electron-Positron-Collider, der 2025 genehmigt werden könnte. Der Bau könnte 2027 beginnen und etwa zehn Jahre dauern. Zunächst soll es eine Higgs-Factory geben; später könnte ein Proton-Proton-Collider folgen, ähnlich leistungsfähig wie der FCC, fertiggestellt bis 2050.

Zweifel am Gigantprojekt FCC

Viele Forscher werden die Fertigstellung des FCC nicht mehr erleben, da er erst 2070 einsatzbereit sein soll. Selbst Befürworter warnen vor finanziellen Risiken, besonders wenn das Projekt wie der US-amerikanische Superconducting Super Collider (SSC) in den 1990er Jahren vorzeitig gestoppt würde.

Seit 2012 hat der LHC keine neuen Teilchen wie die »Superpartner« gefunden. Manche Physiker wechselten in andere Bereiche wie Neutrinos oder Gravitationswellen, was Unsicherheit erzeugt, wenn zwischen LHC-Ende und FCC-Start eine lange Lücke entsteht.

Der FCC soll Europas führende Rolle in der Teilchenphysik sichern, doch Kritiker fragen: Sollte die Öffentlichkeit Milliarden in ein Projekt investieren, dessen Nutzen noch unsicher ist – während soziale Un-

gleichheit, Krieg und Klimawandel drängende Probleme sind? ■

Quelle: Nature 639, 20. März 2025, p. 560 f

100 Jahre Quantenmechanik

...ich denke, ich kann davon ausgehen, dass niemand die Quantenphysik versteht.

Richard Feynman
(Physik-Nobelpreisträger)

von Rober Hector

Die Quantenmechanik ist die Physik des Mikrokosmos. Sie beschreibt Vorgänge auf extrem kleinen Längenskalen – von relativ großen Molekülen (etwa ein Hundertmillionstel Meter) bis hin zu winzigen Teilchen im Atomkern.

Aber auch viele Phänomene in unserem Alltag, wie Supraleitung, Magnetismus oder die Wärmeleitung von Festkörpern, lassen sich nur mithilfe der Quantenphysik erklären.

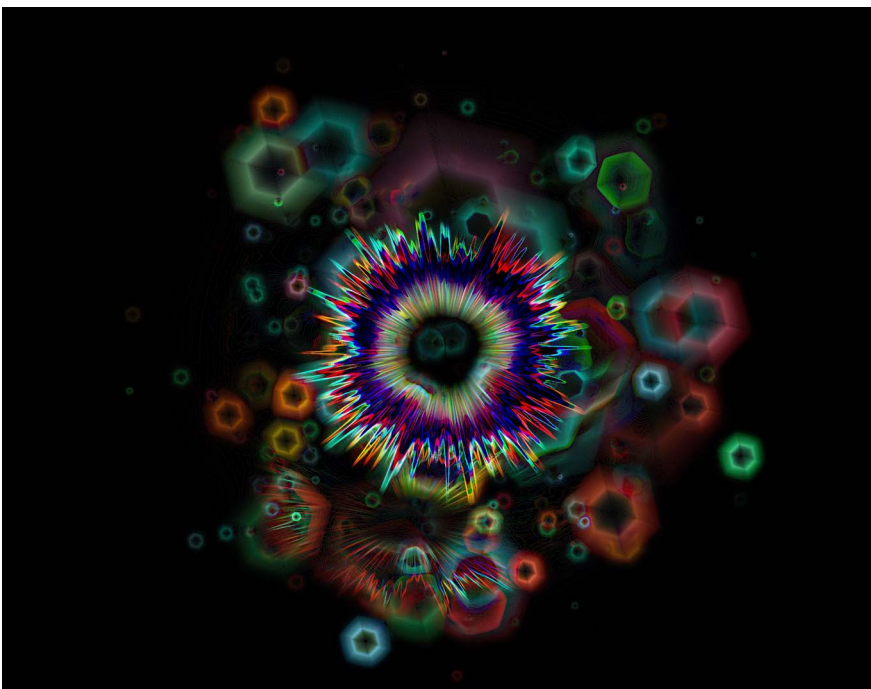
Dank der Quantentheorie konnten Wissenschaftler die Struktur des Atoms verstehen, die Radioaktivität, chemische Bindungen und die feinen Farblinien in den Spektren von Atomen. Die Weiterentwicklung der Theorie durch Forscher wie Paul Dirac, Enrico Fermi und Max Born lieferte Erklärungen für Kernreaktionen, elektrische Eigenschaften fester Stoffe, Supraleitung, die Erzeugung und Vernichtung von Teilchen und sogar für die Existenz von Antimaterie.

Technologisch führte die Quantenphysik zu Erfindungen wie Elektronenmikroskop, Laser und Transistor – ohne sie gäbe es keine Computer.

Risse im Weltbild der klassischen Physik

Um 1900 wirkte die Physik fast abgeschlossen: Newtons Mechanik erklärte Bewegungen und Maxwells Gleichungen erklärten Elektrizität, Magnetismus und Licht.

Doch dann tauchten Probleme auf. Eines davon beschrieb Lord Rayleigh um das Jahr 1900: die sogenannte Ultraviolett-Katastrophe.



Dabei ging es um die Frage, wie ein »schwarzer Körper« Licht abstrahlt. Ein schwarzer Körper ist ein idealisierter Körper, der Strahlung vollständig aufnimmt und abhängig von seiner Temperatur wieder abgibt.

Die klassische Physik sagte vorher, dass ein schwarzer Körper bei sehr hohen Frequenzen (also im Ultraviolett-Bereich) unendlich viel Energie abstrahlen müsste. Das widersprach völlig den Messungen.

Man wusste also: Irgendetwas an den bisherigen physikalischen Theorien konnte nicht stimmen.

Max Planck, Quanten und das Wirkungsquantum h

Max Planck fand eine Lösung für das zuvor beschriebene Strahlungsproblem. Die klassische Physik ging davon aus, dass ein schwarzer Körper Energie kontinuierlich aufnehmen und abgeben könne – also in beliebig kleinen Portionen.

Planck machte nun einen radikalen Vorschlag: Strahlung wird nicht kontinuierlich, sondern nur in bestimmten Energiepaketen abgegeben oder aufgenommen. Diese Energiepakete nannte man später Quanten.

Planck stellte fest:

Die Größe eines solchen Energiepakets ist proportional zur Frequenz des Lichts.

Die Proportionalitätskonstante ist heute als Plancksches Wirkungsquantum h bekannt. Es ist eine extrem kleine Zahl:

$$h = 6,626 \times 10^{-34} \text{ Joule} \cdot \text{Sekunden}$$

Für unseren Alltag ist das eine winzige Menge, aber für Vorgänge im Mikrokosmos spielt sie eine fundamentale Rolle.

Albert Einstein und der photoelektrische Effekt

1905, in seinem berühmten »Wunderjahr«, vertiefte Albert Einstein Plancks Ideen.

Beim photoelektrischen Effekt werden Elektronen aus einem Metall herausgelöst, wenn Licht darauf fällt. Dabei stellte man zwei seltsame Beobachtungen fest:

1. Unterhalb einer bestimmten Frequenz löste kein Licht der Welt Elektronen heraus – egal wie hell es war.

2. Oberhalb dieser Frequenz konnten sogar schwache Lichtstrahlen Elektronen herauslösen.

Einstein erklärte dieses rätselhafte Verhalten elegant: Licht besteht aus kleinen Energiepaketen – Lichtquanten, später Photonen genannt. Ein Photon stößt mit einem Elektron zusammen und überträgt seine gesamte Energie. Je höher die Lichtfrequenz, desto mehr Energie besitzt ein Photon: $E = h \times \nu$

Damit war klar: Nicht die Helligkeit entscheidet, sondern die Frequenz des Lichts.

Die Erkenntnis passte allerdings schlecht zur bisherigen Vorstellung, dass Licht eine Welle sei. Physiker mussten akzeptieren: Licht ist zugleich Welle und Teilchen – ein paradoxes, aber fundamentales Merkmal der Quantenwelt.

Atommodelle: Rutherford, Bohr und Compton

In dieser Zeit rückten die Atome selbst ins Zentrum des Interesses.

Rutherford (1911): Das Atom hat einen Kern
Ernst Rutherford zeigte mit seinem berühmten Goldfolien-Experiment: Atome bestehen aus einem winzigen, positiv geladenen Kern, um den Elektronen kreisen. Das einfache »Rosinenkuchen-Modell« war damit widerlegt.

Doch dieses neue Bild hatte ein Problem: Ein kreisendes Elektron müsste ständig Energie abstrahlen – und dadurch in den Kern stürzen. Das Atom wäre instabil. Außerdem hätten Atome dann kontinuierliche Spektren, nicht die scharf abgegrenzten Linien, die man beobachtet.

Die Spektrallinien des Wasserstoffs

Schon 1885 hatte der Lehrer Johann Balmer eine erstaunlich einfache Formel für die Farben (Frequenzen) gefunden, die Wasserstoff abstrahlt. Rydberg verallgemeinerte sie später:

$$\nu_n = c \times R \times (1/2^2 - 1/n^2)$$

Diese einfache Formel passte perfekt zu den Messungen – aber niemand wusste warum.

Bohr (1913): Elektronen haben feste Bahnen

Niels Bohr löste das Rätsel: Elektronen können nur auf bestimmten, genau festgelegten Bahnen um den Kern kreisen. Beim Wechsel von einer äußeren Bahn zu

einer inneren Bahn wird ein Lichtquant mit genau dem Energiebetrag freigesetzt, der der Spektrallinie entspricht.

Die Bahnradien sind also quantisiert – sie können nur bestimmte Werte annehmen. Der »Quantensprung« war geboren.

Arthur Compton (1923): Photonen verhalten sich wie Teilchen

Arthur Compton untersuchte die Streuung von Röntgenstrahlen. Dabei stellte er fest, dass sich die Frequenz der Strahlung nach der Streuung ändert.

Mit einer reinen Wellentheorie war das unmöglich zu erklären. Als Stoß zweier Teilchen – Photon und Elektron – jedoch völlig logisch.

Damit bestätigte Compton endgültig die Teilchennatur des Lichts.

Der revolutionäre Durchbruch zur Quantenmechanik in den Jahren 1925/1926: Werner Heisenberg, Erwin Schrödinger und andere

In den Jahren 1925 und 1926 entstand die Quantenmechanik in ihrer modernen Form. Vor allem zwei Physiker spielten dabei eine zentrale Rolle: Werner Heisenberg und Erwin Schrödinger. Ihre Arbeiten führten dazu, dass man die Vorgänge in Atomen erstmals zuverlässig beschreiben konnte – etwas, das mit den bisherigen Modellen nicht möglich gewesen war.

Denkfabrik Göttingen

In den 1920er Jahren war die Quantenphysik das wichtigste Forschungsthema der Physik. Einer der zentralen Orte dieser Entwicklung war Göttingen. Hier arbeitete der Mathematiker David Hilbert, dessen Ideen über unendlichdimensionale Räume (der spätere »Hilbertraum«) die mathematische Grundlage der Quantenmechanik bildeten.

Eine Schlüsselfigur war Max Born, der viele junge talentierte Physiker nach Göttingen holte – darunter auch Werner Heisenberg und Pascual Jordan. Die dortige Forschergruppe arbeitete nicht nur eng zusammen; sie verbrachte auch privat viel Zeit miteinander.

ander, was zu einem besonders kreativen Klima führte.

In dieser Atmosphäre gelang 1925 die Entwicklung der Matrizenmechanik – der ersten vollständigen Form der Quantenmechanik. Born, Heisenberg und Jordan zeigten darin, wie man Vorgänge in Atomen mit Hilfe von mathematischen Matrizen beschreiben kann. Zum ersten Mal konnten damit sehr verschiedene physikalische Erscheinungen in einem einzigen, konsistenten Modell zusammengeführt werden.

In den folgenden zehn Jahren entstanden weitere zentrale Konzepte der Quantenphysik – zum Beispiel Wellenmechanik, Unschärferelation, Tunneleffekt, Superposition und Verschränkung.

Die Göttinger Physik erreichte in dieser Zeit ihren Höhepunkt – und erlitt mit dem Beginn der nationalsozialistischen Herrschaft einen schweren Einbruch, da viele Forscher vertrieben wurden.

Die Matrizenmechanik entsteht

1925 war ein Jahr, in dem alles sehr schnell ging. Im Juli veröffentlichte Werner Heisenberg den Grundlagenartikel »Über quantentheoretische Umdeutung kinematischer und mechanischer Beziehungen«. Darin schlug er vor, sich von nicht beobachtbaren Vorstellungen wie Elektronenbahnen zu lösen. Stattdessen sollte man ausschließlich mit messbaren Größen, etwa Spektrallinien, arbeiten. Diese treten nur in diskreten (also sprunghaften) Werten auf – ein Hinweis auf die Quantennatur der Atome.

Kurz darauf legten Max Born und Pascual Jordan einen Artikel vor, der Heisenbergs Ideen mathematisch präzisierte. Zusammen veröffentlichten die drei Wissenschaftler im November 1925 die berühmte Arbeit »Zur Quantenmechanik II«, auch bekannt als Dreimännerarbeit. Sie enthielt die erste vollständige und widerspruchsfreie Formulierung der Matrizenmechanik – und gilt als eigentliche Geburtsstunde der modernen Quantenmechanik.

Die beiden grundlegenden Artikel waren:

W. Heisenberg (1925) – »Über quantentheoretische Umdeutung ...«

Heisenberg verzichtete auf Modelle, die nicht beobachtbar waren, und stützte sich nur auf messbare Größen. Dadurch ent-

standen Rechnungen, die automatisch die richtigen quantisierten Werte ergeben.

M. Born, W. Heisenberg, P. Jordan (1926) – »Zur Quantenmechanik II«

Hier wurde die Matrizenmechanik vollständig ausgearbeitet. Zentrale Idee: Man berechnet nicht den exakten Ort eines Teilchens, sondern Wahrscheinlichkeiten, mit denen ein bestimmtes Messergebnis auftreten kann – ein grundlegendes Prinzip der Quantenphysik.

Während Göttingen ein Zentrum der Matrizenmechanik war, entstanden gleichzeitig wichtige Beiträge anderswo: Erwin Schrödinger in Zürich und Paul Dirac in Cambridge entwickelten alternative Zugänge zur Quantenmechanik.

Heisenbergs Matrizenmechanik, Schrödingers Wellenmechanik

Der entscheidende Durchbruch für Heisenberg gelang auf Helgoland, wo er sich 1925 von Heuschnupfen erholte. Dort erkannte er eine wichtige Eigenschaft von Matrizen: Sie vertauschen nicht ihre Reihenfolge (»Nichtkommutativität«). Dies stellte sich als grundlegende Eigenschaft vieler Größen in der Quantenmechanik heraus – zum Beispiel dafür, dass Ort und Impuls nicht gleichzeitig beliebig genau bestimmbar sind.

Für viele Physiker war Schrödingers Ansatz jedoch zunächst verständlicher. Anfang 1926 veröffentlichte er die nach ihm benannte Schrödinger-Gleichung, die den Zustand eines Systems durch eine Wellenfunktion beschreibt. Sie benutzt mathematisch partielle Differentialgleichungen, die damals vertrauter waren als Matrizen.

Schrödinger kam auf seine Gleichung durch eine Analogie zur Optik: So wie die geometrische Optik eine Näherung der Wellenoptik ist, könnte auch die klassische Mechanik eine Näherung einer tieferliegenden »Wellenmechanik« sein. Diese Idee erwies sich als revolutionär.

Zur gleichen Zeit arbeitete Paul Dirac an einer abstrakten mathematischen Formulierung der Quantenmechanik, der Transformationstheorie. Sie zeigte, dass Matrizenmechanik und Wellenmechanik nicht konkurrierende Ideen waren, sondern zwei Darstellungen derselben Theorie.

Weitere zentrale Beiträge:

Max Born, Paul Dirac

Anfangs war unklar, ob Heisenberg und Schrödinger tatsächlich dieselbe Theorie beschrieben. Die klärenden Arbeiten – insbesondere von Max Born in Göttingen und Paul Dirac in Cambridge – zeigten jedoch schnell, dass beide Ansätze völlig gleichwertig sind.

Dirac formulierte die allgemeine Struktur der Quantenmechanik schließlich besonders klar und einprägsam in seinem Lehrbuch »The Principles of Quantum Mechanics« (1930). Seine Vorlesungen waren berühmt für ihre gedankliche Strenge. Ein Beispiel war seine Demonstration mit einem Stück Kreide: In der klassischen Physik kann es nur »hier« oder »dort« sein. Ein Elektron in der Quantenmechanik kann jedoch in einem Zustand sein, der gleichzeitig beide Möglichkeiten überlagert – eine Superposition.

Dieses Prinzip macht die Quantenwelt so schwer vorstellbar, weil sich solche Überlagerungen in unserer Alltagserfahrung nicht vorkommen.

Superposition und Wahrscheinlichkeiten

Das Superpositionsprinzip bedeutet, dass ein Quantensystem gleichzeitig in mehreren Zuständen existieren kann, bis eine Messung erfolgt. Ein anschauliches Beispiel dafür ist das Doppelspalt-Experiment (Bild 1t):

Stellt euch vor, ein Elektron wird auf eine Wand mit zwei schmalen Spalten geschossen, dahinter befindet sich ein Schirm, auf dem das Elektron auftreffen kann. Nach den Regeln der klassischen Physik müsste das Elektron entweder durch den linken oder durch den rechten Spalt gehen.

Die Quantenphysik zeigt jedoch etwas Überraschendes: Das Elektron verhält sich so, als würde es gleichzeitig durch beide Spalte gehen – es befindet sich in einer Überlagerung beider Möglichkeiten. Diese Überlagerung führt zu einem typischen Interferenzmuster auf dem Schirm, das nur entstehen kann, wenn das Teilchen beide Wege gleichzeitig »nimmt«.

Erst wenn man misst, durch welchen Spalt das Elektron tatsächlich gegangen ist, »kollabiert« die Überlagerung und das

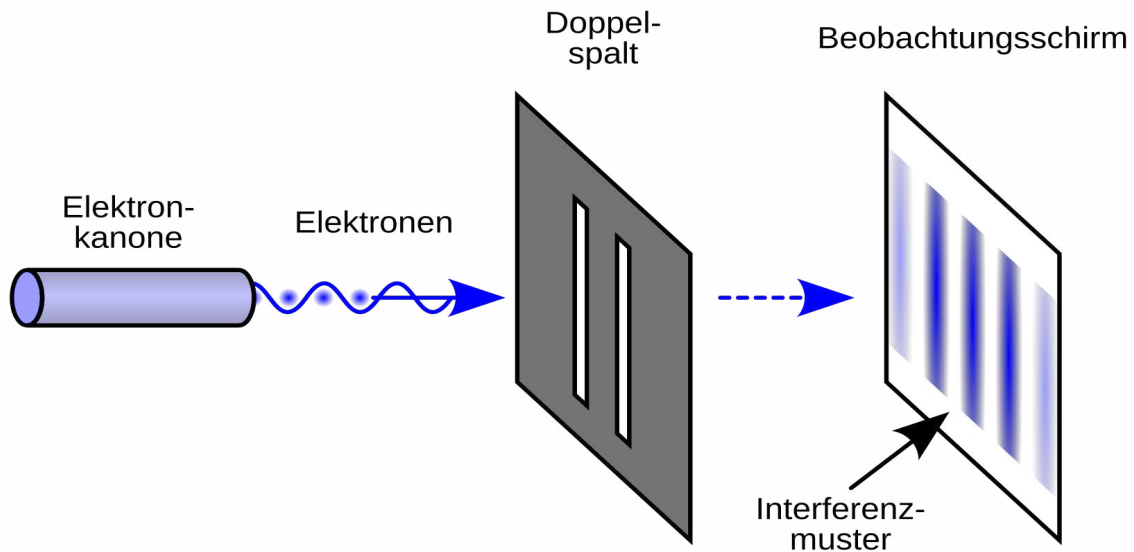


Bild1: Doppelspaltexperiment, <https://de.wikipedia.org/wiki/Doppelspaltexperiment#/media/Datei:Double-slit.svg>

Teilchen erscheint an einem bestimmten Ort.

Kurz: Man kann sich nicht wirklich vorstellen, dass ein Teilchen gleichzeitig durch zwei Spalten geht – aber mathematisch beschreibt das genau das Superpositionsprinzip.

Dieses Prinzip zeigt auch: Vorhersagen über Quantensysteme sind nur statistisch möglich. Man kann Wahrscheinlichkeiten berechnen, aber nie mit absoluter Sicherheit sagen, was beim nächsten Messvorgang passieren wird. Max Born hat dies erstmals klar hervorgehoben: Aus der Wellenfunktion lässt sich die Wahrscheinlichkeitsverteilung berechnen – erst die Messung macht daraus einen konkreten Wert.

Zur mathematischen Beschreibung dienen Physikern unendlichdimensionale Vektorräume, sogenannte Hilberträume, sowie Operatoren, Eigenwerte und Eigenvektoren, die die Wahrscheinlichkeiten und möglichen Zustände genau festlegen.

Beobachter und Realität

Subjekt und Objekt

Die Quantenmechanik hat unser Verständnis vom Aufbau der Materie und von grundlegenden Kategorien unseres Denkens stark verändert. Besonders die Diskussionen darüber, was »Realität« in der

Quantenwelt bedeutet, wie Kausalität und Lokalität (also Ursache und Wirkung sowie räumliche Abhängigkeit) zusammenpassen und was es mit der Welle-Teilchen-Dualität auf sich hat, zeigen, wie sehr unsere alltäglichen Vorstellungen infrage gestellt werden.

Die klassische Physik folgt dem »Realismus«. Sie geht davon aus, dass Teilchen und Felder unabhängig von uns in Raum und Zeit existieren. Die Quantenmechanik zeigt jedoch, dass unsere Beobachtungen die Realität beeinflussen – sie bringt sozusagen die Subjektivität in die objektive Welt.

Bohr argumentierte, dass Begriffe wie Elektron, Photon oder Atom vor allem nützliche Modelle sind, um Beobachtungen zu verknüpfen. Sie sind keine festen »Dinge« in sich, sondern mathematische Strukturen, die wir verwenden, um Messwerte zu verstehen. Die Realität der Welt hängt also davon ab, was wir beobachten.

Wenn wir uns fragen »Was ist ein Elektron?«, dann deutet Bohr an, dass Elektronen und andere Quantenteilchen eher abstrakte Wesenheiten sind. Wenden wir die Quantenmechanik jedoch so an, als seien sie »wirklich da«, erhalten wir trotzdem korrekte Ergebnisse.

In einem System, das sich in einer Überlagerung verschiedener Wellenzustände

befindet, mischen sich diese Wellen ständig zu einem komplexen Muster. Führen wir eine Messung durch, »entscheidet« sich das System plötzlich für einen Zustand. Alle anderen Wellen verschwinden, und es bleibt nur ein Muster übrig – das Ergebnis der Messung. Physiker sprechen davon, dass die »Wellenfunktion« kollabiert. Vor der Messung existieren alle möglichen Zustände gleichzeitig (kohärente Überlagerung), danach nur noch der gemessene Zustand.

Schrödingers Katze und Viele Welten

1935 veranschaulichte Erwin Schrödinger die philosophischen Probleme der Überlagerung auf der makroskopischen Ebene mit seinem berühmten Katzenexperiment (Bild 2):

Eine Katze befindet sich in einem Behälter zusammen mit einer Vorrichtung, die ein radioaktives Atom enthält. Das Atom kann zerfallen und über einen Mechanismus die Katze töten. Nach einer Stunde ist unklar, ob das Atom zerfallen ist oder nicht. Nach den Regeln der Quantenmechanik ist die Katze dann gleichzeitig lebendig und tot – bis jemand den Behälter öffnet und nachsieht.

Hugh Everett schlug 1957 eine radikale Lösung vor. Bei jeder Messung spaltet sich das Universum in zwei, sodass in einem die

Katze lebt und in einem die Katze tot ist. Jede Messung erzeugt also eine Vielzahl paralleler Universen. Allerdings ist diese »Viele-Welten-Interpretation« unüberprüfbar. Wir können nie direkt auf die anderen Welten zugreifen.

Die Kopenhagener Deutung

Die »Kopenhagener Deutung« sagt: Begriffe wie »Welle« und »Teilchen« sind nur Hilfsmittel unserer Vorstellung. Die Realität der Quantenzustände entfaltet sich erst durch die Messung. Jede Beobachtung beeinflusst das Objekt, und aus möglichen Zuständen wird ein konkreter Zustand.

Die Welt, wie wir sie sehen, entsteht aus der Summe vieler winziger Quantenprozesse. Obwohl auf dieser Ebene nur Wahrscheinlichkeiten gelten, erzeugt die Kombination vieler solcher Mikrozustände die festen Abläufe und Kausalzusammenhänge, die wir als Alltag erleben. Hinter unserer wahrnehmbaren Welt liegt eine »Schattenwelt« aus virtuellen Zuständen und Wahrscheinlichkeiten, die erst durch Beobachtung zu konkreten Ereignissen werden.

Die Quantenmechanik führt damit zu einer neuen Sicht auf die Rolle des Menschen. Beobachten wir die Welt, beeinflussen wir sie. Gibt es physikalische Erscheinungen ohne Beobachtung überhaupt?

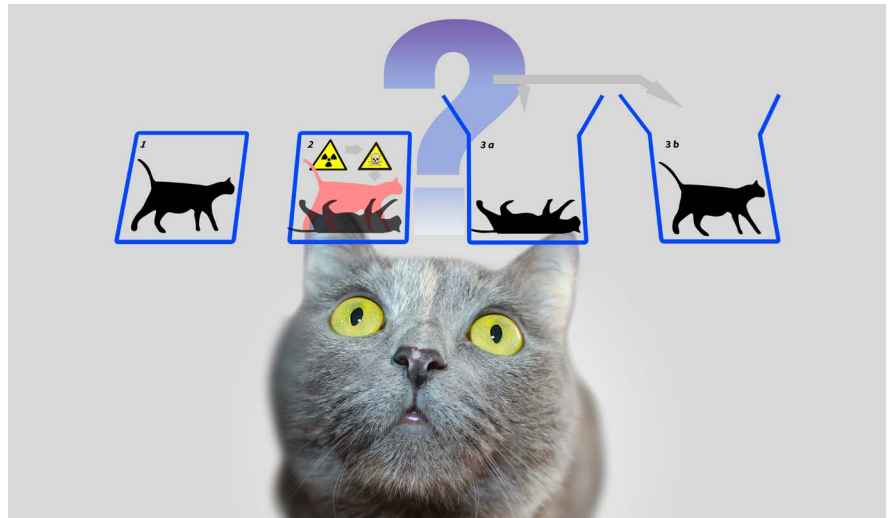


Bild 2: Schrödingers Katze, Pixabay

Zusammenfassung

1925 hatten Max Planck (Wirkungsquantum), Albert Einstein (Lichtquanten) und Niels Bohr (Atommodell mit Quantensprüngen) den Weg für eine Neuformulierung der klassischen Mechanik bereitet. Werner Heisenberg fand 1925 gemeinsam mit Wolfgang Pauli den Ansatz, der zur Quantenmechanik führte. Zusammen mit Max Born und Pascual Jordan entwickelten sie in Göttingen schnell eine konsistente Theorie (Matrizenmechanik). Parallel arbeiteten Paul Dirac (Cambridge) und Erwin Schrödinger (Zürich) an der Wellen-

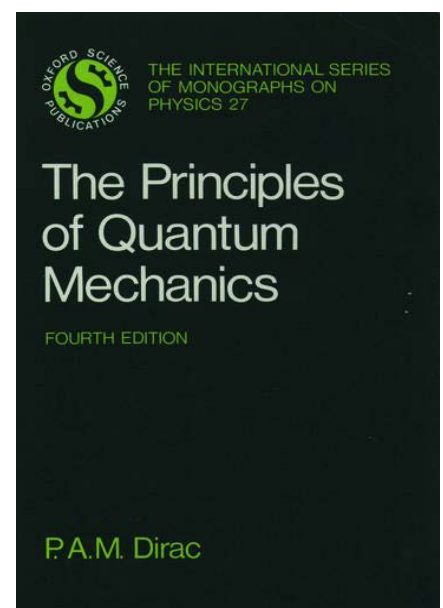
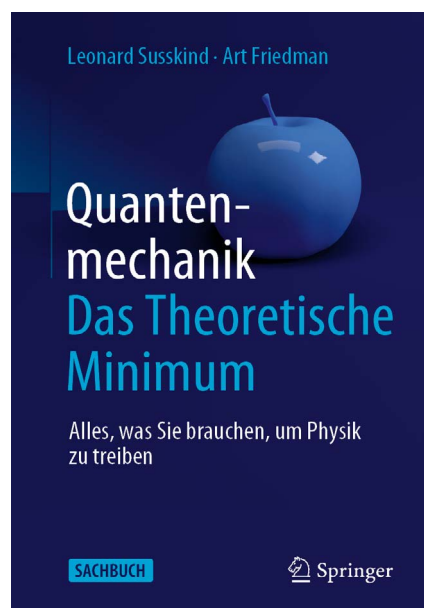
mechanik. Heute ist die Quantenmechanik die experimentell am besten überprüfte Theorie der Physik. ■

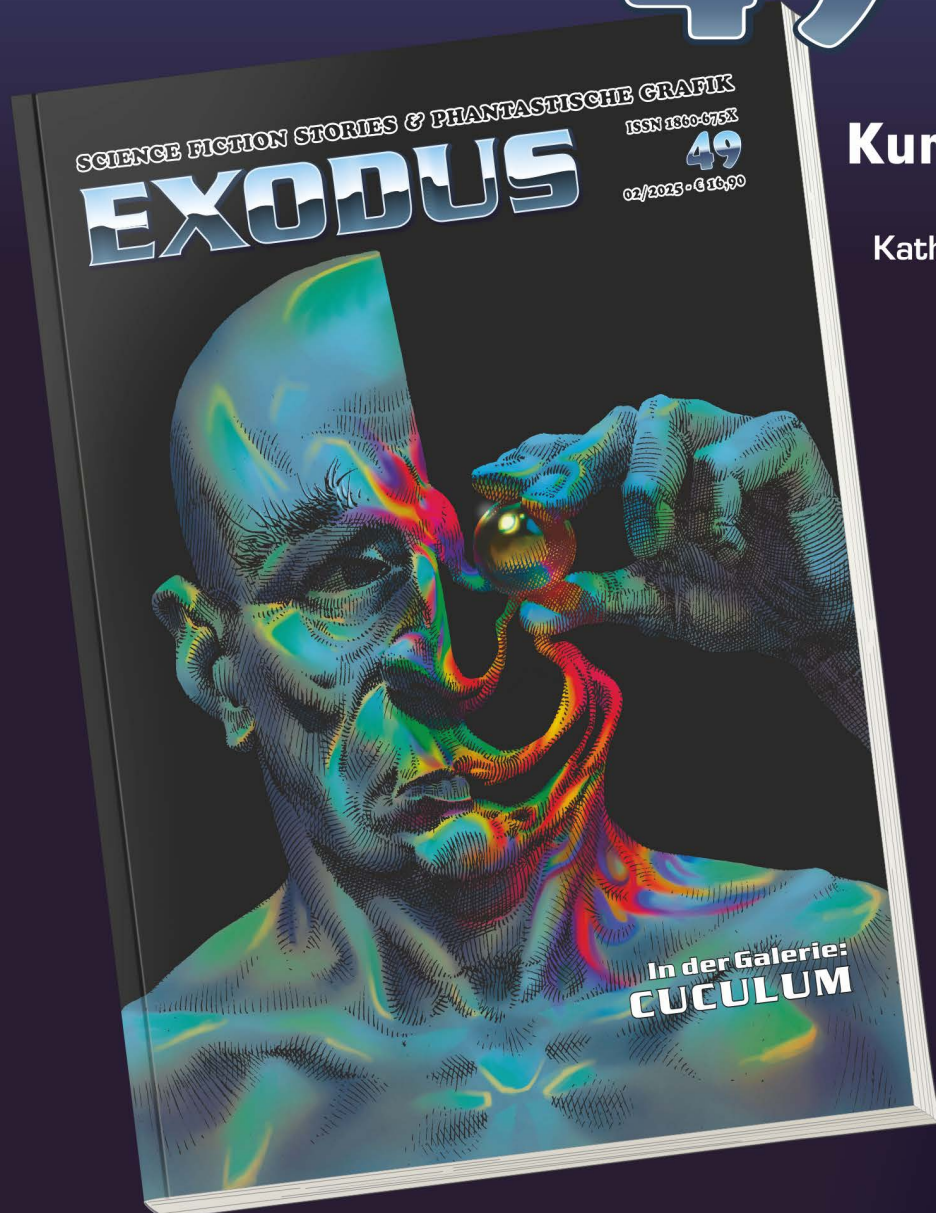
Quellen:

Herbert Pietschmann, »Quantenmechanik verstehen«, Springer, 2003

Leonard Susskind, Art Friedman, »Quantenmechanik. Das Theoretische Minimum«. Springer, 2020

Paul (P.A.M.) Dirac, »The Principles of Quantum Mechanics«, Cambridge, 1930

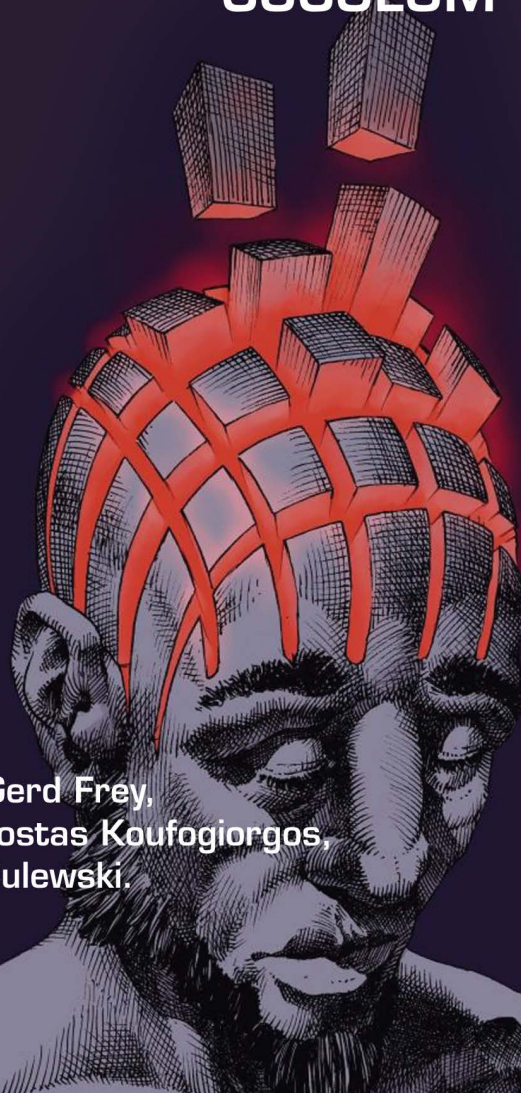




Vierzehn Kurzgeschichten von:

Moritz Boltz, Volker Dornemann,
Kathrina s. East, Andreas Eschbach,
Ulf Fildebrandt, Attila Geole,
Roland Grohs, Uwe Hermann,
Dieter Korgner,
Johann Christian Lotter,
Christian Manske, Uwe Post,
Marco Rauch, Alexa Rudolph
und Wolf Welling

In der Galerie: CUCULUM



Wie gewohnt exklusiv illustriert von:

Nicole Erxleben, Mario Franke, Thomas Franke, Gerd Frey,
Niklas Peter Robin Kappenstein, Detlef Klewer, Kostas Koufogiorgos,
Andreas Möller, Jaana Redflower und Marek J. Sulewski.



WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

Moreau • Wipperfürth • Kugler (Hrsg.) – shop@exodusmagazin.de

Musik



von Klaus Marion

Es war schon dunkel und neblig, als ich an diesem herbstlichen Abend die Asimov-Kellerbar betrat. Die erste und einzige SF- und Fantasy-Kneipe Deutschlands war überaus gut besucht. Fast alle Tische waren besetzt, und der Lautstärke nach zu urteilen, war die Stimmung wieder einmal bestens.

Mir fiel auf, dass der Tisch mit der alten Olympia-Schreibmaschine, an der üblicherweise der hoffnungsvolle Jung-Autor Frank Ausenstein an einem literarischen Prosawerk zu arbeiten pflegte, heute verwaist zu sein schien (was verschiedene Gäste aber nicht davon abzuhalten vermochte, aus Traditionsgründen beim Vorübergehen einen gehörigen Schluck Bier in die Schreibmaschine zu schütten).

An der Dartscheibe hingen heute Fotos von neuen Perry-Rhodan-Autoren, was die Spieler häufiger zu launigen Ausrufen verleitete. Ich bemerkte, dass der SFCD-Vorstand mal wieder persönlich anwesend war. Ich kniff die Augen zusammen. Claudia, Ralf und Jörg saßen an ihrem Tisch vor großen Gläsern mit grünlich schimmerndem Inhalt. Nur den Geschäftsführer Kurt Zelt konnte ich nicht sofort entdecken. Ich schaute genauer – da saß er auf dem Boden, die Augen geschlossen und an die Wand gelehnt.

Ich stieg auf einen der hölzernen Barhocker und blickte mich nach Rudi um. Der Wirt war offensichtlich im Hinterzimmer beschäftigt. Ich winkte ihm zu und machte durch eine Geste klar, dass ich gerne was zu trinken hätte. Rudi winkte bestätigend zurück.

5 Minuten später kam er an den Tresen und stellte mir ein bauchiges Glas mit einem rötlichen Getränk auf die Bar. »Ein ‚Supernova Inferno‘! Langsam trinken! Schütte dir ein paar von den herumstehenden Chilis als Topping drauf. Das Schälchen steht da irgendwo!« Er winkte einigen ungeduldigen Gästen über den Barbereich zu.

»Ich muss mich jetzt mal um den Zelt kümmern. Hat ihn glatt aus Latschen gehauen. Ist völlig fertig!«

»Zuviel getrunken?«

»Nein, hat sich von den bayrischen Jungs am Nachbartisch das »Watschen-Spiel« zeigen lassen. Kennst Du doch: Man steht sich gegenüber und gibt sich abwechselnd so lange eine Ohrfeige, bis einer aufgibt. Nach der ersten ging er allerdings direkt k.o. Sie haben ihn an die Wand gelehnt, da ist er mal aus dem Weg.« Er verschwand mit einem Tablett voller Gläser zu den Tischen.

Ich schnappte mir meinen ‚Supernova Inferno‘ und blickte mich suchend nach den Chilis um. Sie lagen weiter vorne auf dem Tresen, waren aber noch in einem Plastiktütchen verpackt. Ich streute ein paar über meinen Drink und nahm einen großen Schluck. WOW! Der hatte so viel Prozente, dass man die Chilis nicht einmal schmeckte ...

Rudi kam zurück und fing an, ein paar Bier zu zapfen. Ich blickte ihn fragend an. »Wo ist denn der Ausenstein? Ist er heute gar nicht da?«

Rudi blickte missbilligend in den Raum. »Wir mussten ihm seine Pilze wegnehmen und nach Hause schicken. So ging das nicht weiter!«

»Pilze?«

»Ja, irgend so ein halluzinogenes Zeug aus dem Kräuterfachhandel in Holland. Er behauptete, dass würde seine Kreativität erhöhen und die Produktion seiner Werke verbessern. Hast Du sein Manuskript gesehen?« Er schob mir einen Schnellhefter zu. »Hier, das hat er letzte Woche in einer Lesung von sich gegeben. Sein neuestes Werk ...«

Ich starrte ratlos auf den Titel: »Wurmlg-ltschikovsplo auf Pratawaganaba MCIV‘

»Hä?«

»Genau so geht’s weiter. Kein verständlicher Satz auf 10 Seiten dabei. Von wegen ‚Erweiterung des Geistes‘. Er hat den Titel eine Stunde lang mantrahaft wiederholt. Das war sehr befreiend – von Gästen. Wir haben ihn dann nach Hause gefahren – die Nachbarin hat gesagt, er habe einen Tag lang mit nichtexistierenden Fans gesprochen. Habe gleich mal die Pilz-Tüte konfisziert. Da ist sie ja. Direkt in den Abfall mit dem Ding!« Er blickte mich an: »Du kennst meine Haupt-Regel?«

»Keine Drogen?«

»Keine Gäste vertreiben!«

Er runzelte die Stirn.

»Habe gehört, Du hast ein neues Buch von der Kellerbar herausgebracht?«

Jetzt war ich in meinem Element. »Ja, der dritte Band ist erschienen. ‚Zentauren erlaubt!‘ Viele lustige und nachdenkliche Satiren aus der Kellerbar. Rein zufällig habe ich hier einen Band dabei. Mit den besten Wünschen!«

Ich holte ein Exemplar aus meiner Plastiktüte und schob es Rudi zu. Er starrte stirnrunzelnd darauf. »Wieso denn ‚Zentauren erlaubt‘? Was für Zentauren?«

»Ist mir etwas peinlich. Der Arbeitstitel war versehentlich schon fest mit der reservierten ISBN-Nummer registriert, als mir auffiel, dass gar keine Geschichte mit Zentauren dabei ist. Ich habe aber einfach behauptet, Du hättest mich darum gebeten ...«

»So so ... also Zentauren, die kämen mir auch nicht über die Schwelle! Was mache ich denn mit den Pferdeäpfeln? Auf der anderen Seite: Saufen die eigentlich aus Eimern? Sag mal, wieviel Bier geht denn in so einen Putzeimer ...?« Er begann interessiert zu rechnen.

Die Musik war auf einen neuen Song umgesprungen.

»Was ist denn das für ein Lied?«

»Das ist der neue Asimov-Kellerbar-Song! Der alte Kellerbar-Song stammte von Johannes Unnewehr und Joachim Stahl und war wirklich ikonisch! Der neue Song, den hat die Kellerbar-Musik-Arbeits- und Trinkgruppe aus der Taufe gehoben. Der ist richtig gut gelungen! So mit dem irischen Flair und dem nachdenklichen Text. Sehr tiefschürfend! Musik ist in der SF sowieso etwas, was man nicht unterschätzen sollte. Gerade in SF-Filmen ist ein guter Soundtrack das A und O eines erfolgreichen Streifens!«

»Ja, so wie bei 2001-Odyssee im Weltall, oder das Star Wars Theme.«

Rudi dachte nach.

»Naja, das sind allerdings meist instrumentale Titel. Da gilt wohl die Ansage von George Lucas, dass je fictionhafter ein Film ist, die Erdung mit einem klassischen Instrumentaltitel umso wichtiger wäre. Echte SF-Songs sind durchaus seltener.«

Ich überlegte. »Okay, da ist natürlich ‚Major Tom‘ von David Bowie!«

Neues aus der Asimov Kellerbar

»Ja! ‚Space Oddity‘. 1969. Ist einer der ikonischsten SF-Songs überhaupt: Die Ballade um Major Tom, den Astronauten, der im All verloren geht. Bowie veröffentlichte den Song übrigens kurz vor der Apollo-11-Mondlandung – und traf damit den Nerv der Zeit. Major Tom wurde später zu einer wiederkehrenden Figur in Bowies Werk. 1972 dann ‚Starman‘. Noch einmal Bowie, jetzt in seiner Ziggy-Stardust-Phase: Ein Außerirdischer sendet der Erde Hoffnung. Der Song schlug in Großbritannien wie eine Bombe ein und machte Bowies Alter Ego Ziggy Stardust endgültig zur Ikone.«

»Ja, stimmt. Mir fällt da ‚Mr. Spaceman‘ von The Byrds ein. Etwas älter, glaube ich. Mitte der 60er?«

»Ja, der war 1966 ein Underground-Hit! Aber Du hast die naheliegenden Mainstream-Titel vergessen: 1969 ‚In the Year 2525‘ von Zager and Evans, ein total dystopischer Song, der in unterschiedlichen Jahrtausenden einen Blick auf den technologischen und moralischen Verfall der Menschheit wirft. Trotz seiner düsteren Stimmung wurde er ein Welthit – ist die einzige Nummer 1 der Band geblieben. Und natürlich ‚Rocket Man‘ von Elton John. Lose inspiriert von Ray Bradburys Kurzgeschichte ‚The Rocket Man‘, erzählt Elton John hier von der Einsamkeit des Astronauten im All. Der Song war 1972 eine Hymne für Entfremdung und Isolation in der modernen Gesellschaft. Heute ist es ein profaner Radiosong geworden.«

Klaus N. Frick schlenderte mit seinem Bier vorbei und beugte sich vor:

»Ich hätte da noch einen Ohrwurm aus den Siebzigern: Sarah Brightman & Hot Gossip mit ‚I Lost My Heart to a Starship Trooper‘! Ist so eine Art SF-Disco-Song! Ich finde den klasse!«

Ich nickte zustimmend mit dem Kopf: »Und natürlich Peter Schillings ‚Major Tom‘ aus den Achtzigern. Die deutsche Antwort auf Bowies »Space Oddity«. Peter Schilling beschreibt Major Toms letzten Flug – diesmal »völlig losgelöst« von der Erde. Wurde auch ein internationaler Hit!«

Rudi nickte mit dem Kopf.

»Das war übrigens für Sarah Brightman die erste Single, lange bevor sie als Musical-Diva berühmt wurde. Heute gilt das

Stück als klassischer »Space Disco«-Beitrag der späten 70er.

Und da gibt es noch weitere Kandidaten, und sogar aus Deutschland: Kraftwerk hat mit ihrem Sound und ihren Texten ebenfalls international Eindruck hinterlassen: »Autobahn« von 1974. Formal geht es um deutsche Autobahnen, aber Kraftwerk schufen mit ihrem elektronischen Minimalismus einen futuristischen Sound, der ganze Generationen von SF-Filmemachern, Videospieldesignern und Musikern beeinflusste. Der Grundstein für elektronische ‚Zukunftsmusik‘. Und dann natürlich ‚The Robots‘ von 1978. Ein weiterer Klassiker aus Düsseldorf: »Wir sind die Roboter« – monoton, maschinenhaft und zugleich hypnotisch. Kaum ein Song hat das Bild von Menschen als kybernetische Wesen so stark geprägt! Du siehst, da gibt es doch noch einiges aufzuzählen!«

Ich nahm noch einen tiefen Schluck. Oha, das Getränk hatte es in sich.

»Du hast definitiv mehr Ahnung als ich. Aber nach diesen Highlights wird die Luft doch recht dünn, oder?«

»Oh nein, da gibt es noch einige Kandidaten, die man erwähnen muss. Ja, durchaus auch zweite Reihe, aber in ihrer Art echte Klassiker:

Das ist zum Beispiel die Gruppe Hawkwind mit »Silver Machine« Ein wilder Mix aus Psychedelic Rock und Proto-Space-Rock. Sänger Lemmy Kilmister, später dann bei Motörhead, singt über eine »Silbermaschine«, die sich in Wahrheit als Motorrad herausstellt. Trotzdem wurde der Song zu einer Hymne der frühen Space-Rock-Szene.« Rudi blickte nachdenklich an die Decke. »Oder ‚Calling Occupants of Interplanetary Craft‘ von Klaatu / Carpenters (1976/1977). Ursprünglich von der kanadischen Band Klaatu, aber international bekannt wurde das Lied erst durch die Carpenters. Ein Hymnus für den Erstkontakt mit Außerirdischen, der sogar von UFO-Fangruppen als ‚inoffizielle Hymne‘ aufgegriffen wurde.

Und denk an ‚Mr. Roboto‘ von Styx aus dem Jahr 83. Ein kurioses Beispiel aus der Rock-Oper »Kilroy Was Here«. Erzählt von Unterdrückung und Maschinenmasken – eine Mischung aus Zukunftsangst, Theatralik und Synthie-Sound. Heute Kult

und oft zitiert. Und: Wie wär’s mit »She Blinded Me with Science« – Thomas Dolby (1982)? Okay, mehr augenzwinkernd als ernst: Dolby verband New-Wave-Pop mit Wissenschaftsparodie.

Weniger bekannt ist »Intergalactic« von den Beastie Boys. Ein Hip-Hop-Track mit Science-Fiction-Sounds und -Metaphern, begleitet von einem Musikvideo im Kaiju/Mecha-Stil. Er brachte die Beastie Boys zurück in die Charts und verknüpfte Rap mit Nerdkultur.

Du hattest ihn auch aufgezählt: ‚Space-man‘, dieses Mal von Babylon Zoo. Dieser Song wurde durch eine Jeans-Werbung weltbekannt. Es war ein ‚Mix aus futuristischen Sounds, Glamrock und Electro‘, und passte perfekt in die 90er-Jahre-Ästhetik von Cyberpunk und Postmodernismus.

Und noch ein Lieblingstitel von mir: »Knights of Cydonia«, Mitte der 00er-Jahre: Muse verbinden in diesem Stück Western, Sci-Fi und Opernpathos. Der Titel bezieht sich auf die »Cydonia«-Region des Mars, wo die berühmte »Marsgesicht«-Formation liegt. Das Musikvideo ist eine Hommage an B-Movies und Space-Western.«

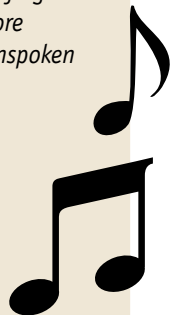
Rudi richtete sich wieder auf. »Du siehst, da gibt es eine ganze Menge mehr als Major Tom!«

Mir schwirrte jetzt ein wenig der Kopf.

»Erstaunlich. Aber der neue Asimov-Kellerbar-Song ist auch nicht schlecht!«

»Da hast Du recht!« Rudi griff hinter sich und drehte den Lautstärkeregler höher.

*Down the steps where shadows linger
Past the books and cosmic lore
There's a place for dreamers' fingers
To raise a pint and ask for more
The air hums low with tales unspoken
Stars and stories
Glasses broken
Oh
The Asimov-Kellerbar
Where futures meet the past
Raise your voice and sing
My friend
Make the moment last
Through the haze of stout and laughter
We chart the evening's star
All roads lead to the Kellerbar
No matter where you are
(...)*





QR zur Kellerbar-Song-Webseite

Rudi nickte mir zu. »Muss noch ein paar Bestellungen fertigmachen. Hab Dir übrigens das Schälchen mit den Chilis hingestellt. Kannst noch nachwürzen.«

Ich winkte ab und blickte nachdenklich auf meinen Drink, während Rudi einige Bestellungen des SFCD-Vorstands hinter dem Tresen fertigmachte. Hatte sich der Glaseinhalt auch vorhin schon so komisch bewegt? Mir wurde immer wärmer, und irgendwie schien sich auch das Licht verändert zu haben. Es war schärfer und farbig geworden.

Komischerweise hatten sogar die zahlreichen Schmutzhäufchen auf dem Boden einen durchdringenden glänzenden Schimmer bekommen. Ich versuchte mich

zu konzentrieren. Vielleicht war es doch Zeit, die Bar mal früher zu verlassen.

Ich blickte etwas überrascht zur Seite. Neben mir saß eine etwas düster wirkende männliche Gestalt mit einem wirren Lockenkopf und freiem Oberkörper. Ich hatte gar nicht bemerkt, dass während meiner Diskussion mit Rudi noch jemand an der Bar Platz genommen hatte.

Ich starrte nach unten. Eigentlich saß die Person auch gar nicht, sondern stand. Ein Durchzählen der Beine ergab einen deutlichen Fußüberschuß. Ich schluckte.

»Äh ... entschuldige, aber ... sind Sie ein Zentaur?«

Die Gestalt starrte mich an.

»Nein, ich bin der neue Barhocker mit eingebautem Pferdehintern. Natürlich bin ich ein Zentaur!«

»Und ... äh, was verschlägt Sie so in die Kellerbar?«

»Das Zeug hier vom Barkeeper. Schmeckt nach Pferdetankstelle, aber wenigstens knallt's.«

»Und Sie sind also wirklich ...«

»Kein Dummbbeutel wie Du, Arschge-

sicht. Bei der IQ-Verteilung hattest Du geschwänzt, stimmt's?«

»Heeh! Warum so schlechte Laune?«

»Weil ich dauernd von zweitklassigen Sci-Fi-Trinkern wie dir angestarrt werde. Ihr Homo Sapiens könnt ja nicht mal eine Runde laufen ohne Seitenstechen – und ihr wollt durchs All galoppieren?«

»Du bist schon ziemlich direkt ...«

»Direkt? Ich bin halbes Pferd, halber Philosoph – und komplett genervt. Noch ein Wort, und ich trete dich ins nächste Sonnensystem.«

Ich starrte ihn an.

»Ich glaube nicht an kosmische Pferdewesen!«

»Und ich nicht an dämliche Kneipensitzer mit wenig Haaren!«

Ich ließ das auf mich wirken.

»Gut gegeben! Heh Rudi, machst Du mir und meinem Freund einen Drink?«

***** Wird fortgesetzt *****



SUPERNOVA INFERNO

Nur für wagemutige Weltraumreisende. Wer nach dem ersten Schluck noch sprechen kann, darf den Hyperraum-Koordinatenrechner bedienen.

Zubereitung:

1. Shaker mit Eis füllen.
2. Alle Zutaten kräftig shaken, bis das Metall außen schon fast so heiß wirkt wie ein Raumschiff beim Atmosphäreneintritt.
3. In ein vorgekühltes Tumblerglas auf frische Eiswürfel abseihen.
4. **Topping:** Mit einer Prise **getrockneter Chiliflocken** dekorieren.

Zutaten:

- 4 cl Overproof-Rum (mindestens 73 %)
- 2 cl Tequila Blanco
- 2 cl Triple Sec (Cointreau oder ähnliches)
- 1 cl Tabasco (oder eine andere scharfe Chili-Sauce, je nach Mut)
- 2 cl frischer Limettensaft
- 1 cl Zuckersirup (um die Zunge kurz zu beruhigen, bevor sie explodiert)
- Eiswürfel
- Chiliflocken als Topping

Optik / Stimmung

- Der Drink leuchtet leicht orange-rot (Supernova-Farbe).
- Die Chiliflocken oben wirken wie kosmische Trümmerstücke, die nach der Explosion durchs All treiben.

Der 3. Band der Asimov-Kellerbar-Satiren ist da!

Klaus Marion

Zentauren erlaubt!



Neues aus der Asimov-Kellerbar

mit einem Nachwort von
Sylvana Freyberg

Klaus Marion
Zentauren erlaubt! –
Neues aus der
Asimov Kellerbar
Mit 14 leckeren Bar-
Rezepten
ISBN:
9783695194452
228 Seiten
12,80 Euro
Überall im
Buchhandel und bei
allen
Buchversendern
erhältlich

Details und
Probekapitel:

Das sagen begeisterte Leser:

„Es erhöht spürbar meinen IQ!“

„Mein Liebesleben hat sich nach schon 3 Satiren
schlagartig verbessert!“

„Nach der Lektüre habe ich die Barkeeper-WM in Las
Vegas locker gewonnen!“

„Ich bin jetzt um ein Vielfaches begehrenswerter!“



!Time Machine 10

Die Jubiläumsausgabe
mit Artikeln, Fotos, Grafiken und Interviews von
Dirk Berger, Wolfgang Both,
Silke Brandt, Kamil Budzynski,
Thomas Harbach, Thomas Hofmann,
Christian Hoffmann, Dominik Irtenkauf,
Hardy Kettlitz, Udo Klotz,
Frank Schlösser, Michael Schneiberg,
Angela und Karlheinz Steinmüller,
Yvonne Tunnat, Michael Wehren
und **Christine (Chris) Witt**

