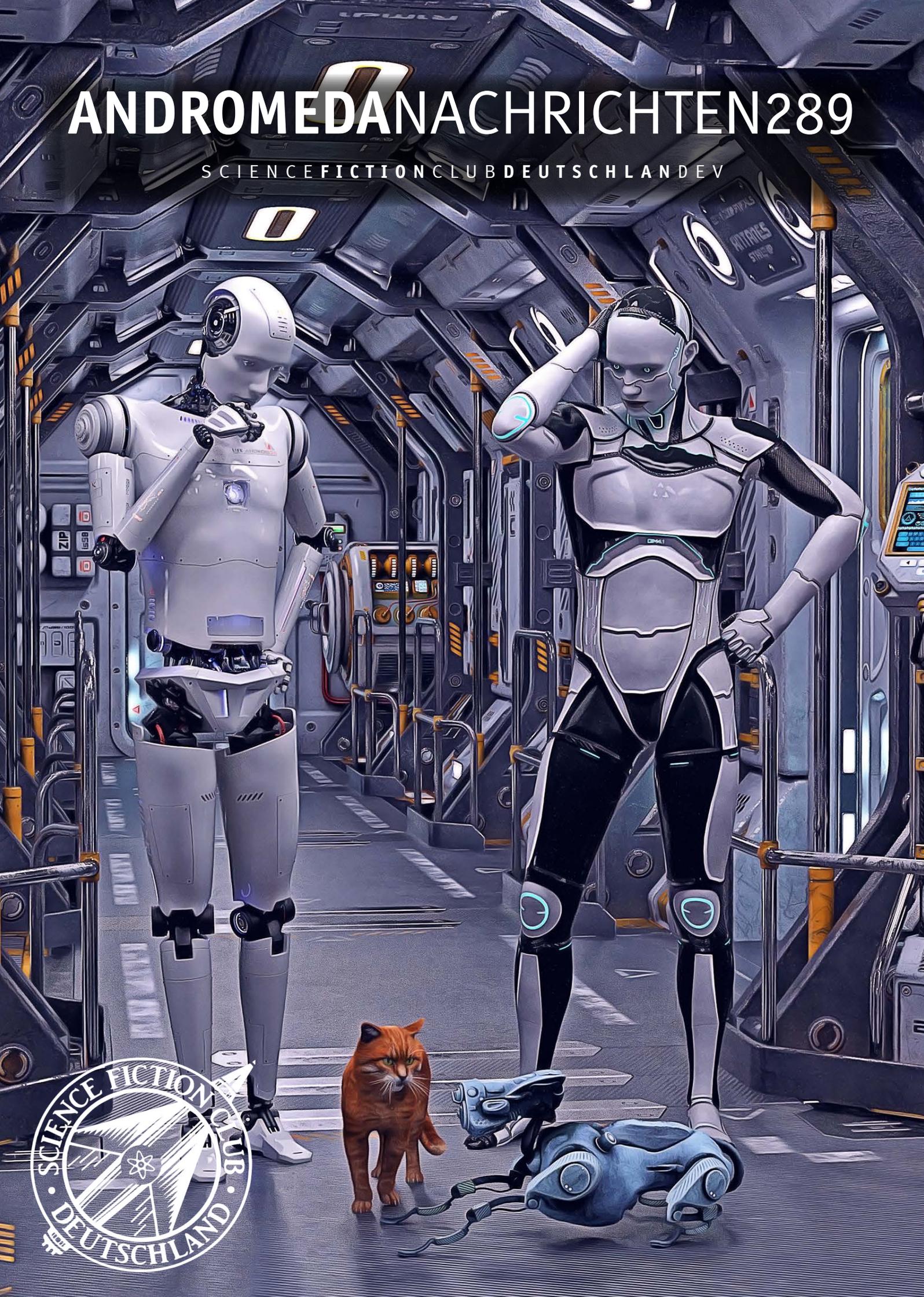


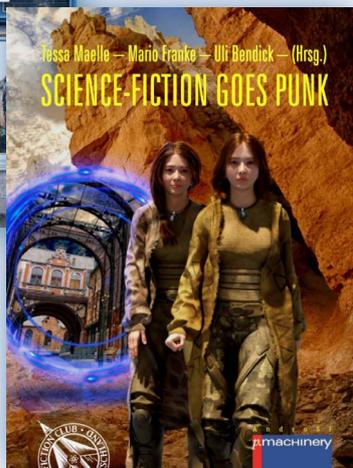
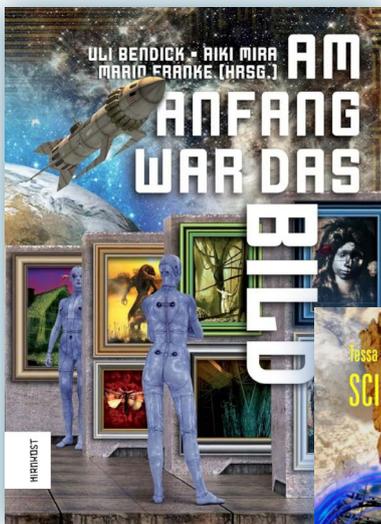
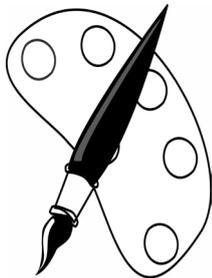
ANDROMEDA NACHRICHTEN 289

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDE.V



Informationen zum Cover-Künstler

Mario Franke ist in Leipzig anässig. Seine berufliche Expertise liegt im Bereich der Geoinformatik. Um seiner Kreativität Ausdruck zu verleihen, hat er begonnen, sich intensiver mit Computergrafik zu beschäftigen. Zudem ist er als Vorstandsmitglied und Grafiker des FKSFL e.V. tätig und wurde mehrfach mit dem Kurd-Laßwitz-Preis ausgezeichnet, zuletzt für seine herausragende Gestaltung einer Plakatreihe zum Thema »Leseland DDR – Science-Fiction in der DDR«. Gemeinsam mit Aki Mira und Uli Bendick brachte er im Jahr 2021 die Anthologie »Am Anfang war das Bild« heraus, die beim Kurd-Laßwitz-Preis den zweiten Platz belegte. Anschließend veröffentlichte er 2024 gemeinsam mit Tessa Maelle und Uli Bendick die Anthologie »Science-Fiction Goes Punk«. Weitere Grafiken von Mario Franke sind auf www.kuenstlichkeit.de zu finden.



Impressum

Andromeda Nachrichten 289

56. Jahrgang, Mai 2025

ISSN 0934-3318

Auflage: 420 Exemplare

Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e.V.

Herausgeber & Chefredaktion: 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, Jörg Lenser, Ralf Boldt, Christian J. Meier

Schlusskorrektorat: M. Gorden & J. Ritter

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

Titelbild: »Das Tier« von Mario Franke

Weitere Bilder: pixabay.com (Seiten 2, 3, 4, 6, 7, 21, 22, 50, 51, 56, 57, 77, 81, 82, 86)

Nächster Redaktionsschluss: AN 290 = 15.06.2025

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

Vorsitzende: Claudia Rapp, Rosenfelder Str. 10, 10317

Berlin; claudia.rapp@sfdc.eu

Stellvertr. Vorsitzender: Ralf Boldt, Erste Südweiecke 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 SFCD e.V.

PayPal: kasse@sfdc.eu, paypal.me/sfcd42

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,

Einige von euch wissen sicher, wie schwer es mir jedes Mal fällt, das Editorial zu schreiben. Nicht immer gibt es ein Highlight, über das zu berichten wäre – und die regelmäßigen Beiträge in jeder Ausgabe einfach nur aufzuzählen, erscheint wenig sinnvoll.

Doch genau diese Beiträge sind das Rückgrat unseres Heftes. Viele von euch schreiben seit Jahren zuverlässig für die Andromeda Nachrichten und liefern Texte, die unser Magazin lebendig halten. Ohne euch gäbe es keine AN.

Darum ist es höchste Zeit, euch zu danken – und eure Arbeit besonders hervorzuheben: Nostalgia, PERRY RHODAN, eGames, der FanzineKurier, die Science-Beiträge und die Kellerbar-Geschichten, diverse Reviews sowie – seit einigen Ausgaben – die Interviews und die Fansein-Kolumne.

Eure kontinuierliche Schreibarbeit macht die Andromeda Nachrichten zu dem, was sie sind!

Eure
Sylvana Freyberg



Inhalt

- Impressum 2
- Anzeigen – News – Informationen 4
- Nachruf
 - Nachruf auf Thomas Rabenstein6
 - Nachruf auf Wolfgang Jeschke7
- Ehrung
 - Die Phantastische Bibliothek in Zeiten beschleunigten kulturellen und politischen Wandels8
- Preise
 - Der DSFP und seine Komitee-Mitglieder stellen sich vor .. 10
 - Die Verleihung des ersten Österreichischen Phantastikpreises 11
 - Der Kurd Laßwitz Preis 2024 13
- Interview
 - Gespräch mit der Computerlinguistin Xenia Klinge 17
 - Gepräch mit Frank Völzer 19
- Fansein-Kolumne21
- Science-Fiction
 - Kampfstern Galactica als Klemmbausteinmodell23
 - Das Alien-Projekt24
 - Eine Landschaft mit drei Sonnen26
- Rezensionen
 - Science Fiction29
 - Fantasy50
 - Nostalgia51
 - Film57
 - PERRY-RHODAN59
 - eGames65
 - FanzineKurier73
- Science
 - Das Anthropozän76
 - Attosekunden-Physik77
 - Quantencomputer78
- Neues aus der Asimov Kellerbar
 - Die Satzung85

Hinweis der Fehlerbeseitigungsfachkraft: In der AN 288 auf Seite 9, erste Spalte Mitte, müsste es heißen »... sondern der bereits im Januar des Vorjahres stattgefundenen Con in Wetzlar ...« heißen.



Deutscher Science-Fiction-Preis

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

Leseratten, wir wollen Euch! Lesen und mitentscheiden.

Weitere Information unter www.dsfp.de



Aktion Bücherrettung!

Wir schenken Büchern ein neues Leben

www.buecherrettung.de

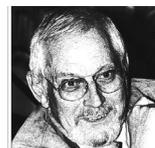
Kurd Laßwitz Preis



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

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

Wolfgang-Jeschke-Preis



Beschlossen 2017
Erste Verleihung:
TBA

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

Kontakt: sylvana.freyberg@sfgcd.eu

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

Andreas-Kuschke-Preis

Letzte Verleihung 2023 an das Team der Darmstadt SpaceDays

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

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

Gesellschaft für Fantastikforschung e.V.



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

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



Unser phantastischer Partner mit über 300.000 Büchern!

Informationen unter www.phantastik.eu

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

Internet-Auftritte des SFCD

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

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

SFCD-Segment www.sfgcdforum.de

Con-Kalender 2024/2025

Informationen und Events unter www.conventions-online.de

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

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



Nachruf auf Thomas Rabenstein

(15.3.1962 – 02.02.25)

von Michael Baumgartner

Ein persönlicher Nachruf

Zum ersten Mal bin ich Thomas Rabenstein 2002 begegnet, da kam er mit einem anderen Perry Rhodan-Fan zum Stuttgarter Science Fiction Stammtisch. Der war gerade mit dem Perry Rhodan Stammtisch »Shabazzas Eimer« fusioniert. Er trug Polohemden des Perry Rhodan-Onlineclubs. Thomas Rabenstein stammte aus dem Fandom, laut seiner Biographie bei Amazon hat er schon in den 80er Jahren Geschichten geschrieben. Da sind er oder eine seiner Geschichten mir aber noch nicht begegnet. 2005 erfolgte die nächste Begegnung, auch beim Stammtisch in Stuttgart. Es war ein denkwürdiger Termin. Thomas war mit seiner Frau gekommen. Wir erfuhren, dass er im Fandom nicht mehr aktiv ist und nun ein eigenes Serien-Universum schreiben würde. Im Anschluss an dieses Treffen habe ich die erste Folge seiner Fortsetzungsgeschichte, die später »Nebular« heißen sollte, auf meinen Computer gehabt. Wie, das weiß ich heute nicht mehr, und ich habe nur die ersten Sätze gelesen. Danach dauerte es lange, bis er wieder beim Stammtisch auftauchte, und ich erfuhr, dass er immer noch an seiner Serie schrieb. Dazwischen lag die Geburt seiner Kinder, er und seine Frau bekamen Drillinge. Nach deren Geburt beschloss er, wie ich gehört habe, seine alte Stelle aufzugeben, zu Hause zu bleiben und als Schriftsteller zu arbeiten. Und es hat geklappt, er konnte sich als Selfpublisher erfolgreich etablieren und sich gleichzeitig um die Kinder kümmern. Allein das nötigt mir großen Respekt ab. Zwischendurch waren wir auf Facebook befreundet, bis er Facebook verließ, weil es ihm als Autor nichts brachte. Auch das ist schon wieder eine Weile her. In den Jahren vor Corona kam er häufiger zum Stamm-



Thomas Rabenstein

tisch und brachte einmal Printausgaben der Nebular-Serie mit, einfach um sie an die Besucher zu verschenken. So gelangte der erste Sammelband in meinen Besitz. Gerne hätte ich die Datei, die ich damals auf meinen Computer gespeichert habe, mit dieser Printausgabe verglichen. Er erzählte bei der Gelegenheit und später auf einem Vortrag, den ich nicht selbst gehört habe, wie er scifi-world, seinen eigenen Verlag, aufgezogen hat. Einen Teil seiner Cover-Illustrationen schuf er selbst, er arbeitete schon mit Bildgestaltungsprogrammen.

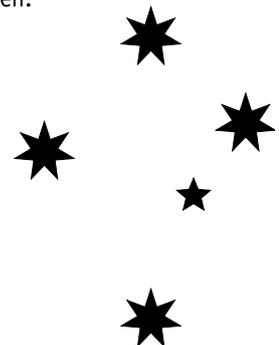
Er war so erfolgreich, dass es auch englische, französische und italienische Ausgaben seiner Nebular-Reihe gab. Alles wurde möglich dadurch, dass er seine E-Books über Amazon vertreiben konnte. So war er nicht nur Autor, sondern auch Unternehmer. Dass man dazu viel kaufmännische und Marketing-Expertise braucht, das versteht sich geradezu von selbst. Hinzu kam, dass ihm seine Technik-Affinität auch zu Hilfe kam. So schrieb er seine Romane nicht nur, er sprach sie mittels Spracheingabe ein.

Er wurde so bekannt und erfolgreich, dass er das Angebot bekam, an der Perry Rhodan-Serie mitzuschreiben, als der Verlag eine »Perry Rhodan Storys« benannte Reihe von Kurzromanen als E-Books konzipierte. Das geschah im Rahmen des Programms um Perry Rhodan 3000, sein Beitrag trug den Titel »Der Goldene Frieden«. Für ihn als Fan kam das einem Ritterschlag gleich.

Die Nebular-Reihe war eine breitgespannte Space-Opera, die zumindest am Anfang viel dem Perryversum verdankte, sowohl inhaltlich als auch in der Form. Im Nebular-Universum ist die Menschheit nach einer schweren globalen Krise ins All vorgestoßen und nutzt das Sonnensystem als Rohstoffquelle und Siedlungsraum. Bei einer Erkundung auf einem Kleinstplaneten im Kuiper-Gürtel kommt es zum Erstkontakt mit Außerirdischen, allerdings in negativer Hinsicht. Die Menschheit gerät so in große Gefahr. Im Lauf der Handlung wird klar, dass die Menschen während der letzten Jahrtausende isoliert worden und sie doch seit Urzeiten mit der Völkergemeinschaft in der Galaxis verbunden sind. Im Lauf der Serie brechen die Menschen in den interstellaren Raum auf und werden Teil der Auseinandersetzungen in der Galaxis. Wie bei Perry Rhodan spielen auch wissenschaftliche und technische Spekulationen eine große Rolle. Auch in seinem Romanen merkt man sein großes Technik-Interesse. Bis zu seinem Tod sind 77 Episoden erschienen.

Corona kam und ging und Thomas erkrankte an Krebs. Lange schien es so, dass er die Krankheit besiegt hätte. Er ging offen damit um, so erfuhren die, die mit ihm Kontakt pflegten und ihm begegneten, wie es um ihn stand, dass er den Krebs wohl nie wieder ganz los werden würde. Er war da realistisch und doch nicht ohne Hoffnung. Doch dann kam es zu einem Rückfall und am Ende ging es recht schnell, so dass alle, die in kannten, doch recht bestürzt von seinem Tod waren.

Thomas Rabenstein ist nur 61 Jahre alt geworden, doch aufgrund seiner Lebensleistung wird er vielen noch lange in Erinnerung bleiben. Er hat sich seinen ganz eigenen Platz in der Geschichte der deutschsprachigen Science-Fiction erschrieben. ■



Vor zehn Jahren, am 10. Juni 2015, starb Wolfgang Jeschke. Rainer Eisfeld und er kannten sich seit 1956. Mit dem »Spinrad-Gutachten« (Indizierung von Spinrads IRON DREAM) holte Wolfgang ihn 1982 zur Science Fiction zurück. Zusammen schrieben sie MARSFIEBER (Droemer 2003). Rainers Nachruf auf Wolfgang erschien zuerst im SCIENCE FICTION JAHR 2015.

Nachruf auf Wolfgang Jeschke

von Rainer Eisfeld

ÜBER DEN MENSCHLICHEN PREIS DES FORTSCHRITTS

Wolfgang Jeschke gilt meine bleibende Zuneigung, mein Dank, mein Respekt vor seinem Lebenswerk. Er war humorvoll, pffiffig, schlitzohrig – und wie fast alle Menschen solchen Schlags ein ernsthafter Humanist. Er schrieb über den menschlichen Preis des Fortschritts, über eine Welt, die uns zu entgleiten droht. In seinen Erzählungen findet man die Qualen, die Menschen fähig sind, einander zu bereiten, und die Angst vor solchen Scheußlichkeiten. Aber auch einen Rest an Hoffnung für jenes »fahle blaue Tüpfelchen«, wie Carl Sagan die Erde nannte – ein Autor, den mit seinem Buch »Nachbarn im All« nach Deutschland gebracht zu haben Wolfgang stolz war. Sagan wie Jeschke glichen sich darin, dass sie ihr Leben lang gegen Voreingenommenheit, Engstirnigkeit und Unvernunft stritten.

Ärgerte sich Wolfgang, oder fühlte er sich angeödet durch leeres Geschwätz, konnte er in eine Buddha-ähnliche Haltung verfallen. Stoisch saß er dann da, ohne eine Hand zu rühren oder eine Miene zu verziehen. Und er ärgerte sich vor allem, wenn er feststellen musste, dass Science Fiction von Dilettanten verfasst und dass solche Machwerke von einer unkritischen Leserschaft noch goutiert wurden. »Es muss doch, gelinde gesagt, ein merkwürdiges Licht auf unseren Geschmack werfen«, schrieb er mit 21 Jahren, »wenn Bradbury und ein Maschinenpistolensroman aus der Gosse unter ein und demselben Namen verscheuert werden.« Und



Wolfgang Jeschke 2007 in Unterwössen.
Foto: Rainer Eisfeld

als 70jähriger konstatierte er kritisch die literarische »Verbarrikadierung« vieler Fans, ihren Mangel an Bereitschaft, »sich mit Autoren zu befassen, die auf Neuland vorgestoßen sind«.

Ein kurzer Blick zurück, wie alles anfang: 1957 entstand im Science Fiction Club Deutschland jener Arbeitskreis für »echte« – weniger auf Action getrimmte, nachdenkliche, hin und wieder gar zeitkritische – Science Fiction, dessen Vorreiter Wolfgang Jeschke und der drei Jahre ältere Jesco von Puttkamer wurden. Als wichtiger für Wolfgang sollte sich erweisen, dass gleichzeitig in der Anthologie »Lockende Zukunft« (Herausgeber Heinz Bingenheimer) seine erste gedruckte Kurzgeschichte »Der Türmer« erschien. Um sie in seine 1970 veröffentlichte Sammlung eigener Erzählungen, »Der Zeiter«, aufzunehmen, fand er sie rückblickend zu naiv. Hannes Riffel dagegen hat ihr auch heute noch Charme bescheinigt, und ich schlage mich uneingeschränkt auf seine Seite.

1970 gehörte Wolfgang bereits zu den Jungtalenten, denen sich die Chance bot, die Gestaltung des Genres selbst in die Hand zu nehmen – in seinem Fall zunächst beim Lichtenberg-Verlag mit der Reihe »Science Fiction für Kenner«. Wiederum zehn Jahre später folgte dann sein Romandebüt, »Der letzte Tag der Schöpfung«.

Über künftige menschliche oder gar über mögliche außermenschliche Lebenswelten einfühlsam zu schreiben, sollte niemand beanspruchen, der sich nicht selbst ein Gespür verschafft hat für andere, nicht zuletzt außereuropäische, Kulturen. Wolfgang und seine Frau Rosemarie haben derartige Kulturen jahrzehntelang bereist, vorrangig diejenigen Vorder- und Südasiens, darunter immer wieder Indien und Indonesien. Recherchen für Wolfgangs Geschichten bestanden für beide nicht zuletzt aus solchen, miteinander geteilten Erfahrungen¹.

Ärmer verlaufen wäre ohne Wolfgang auch mein eigenes Leben. Weder hätte es unser gemeinsames Buch Marsfieber gegeben, noch meine van Vogt-Neuausgaben in seiner Bibliothek der Science Fiction-Literatur, noch die Aufsätze im Science Fiction Jahr, zusammengefasst in einem Sammelband, den er – gesundheitlich schon beeinträchtigt – eingeleitet hat.

Man verkleinert Herbert W. Frankes und Franz Rottensteiners Leistungen nicht, wenn man festhält: Niemand hat für die Verbreitung inhaltlich intelligenter, literarisch anspruchsvoller Science Fiction im deutschen Sprachraum jahrzehntelang so viel getan wie Wolfgang Jeschke. Was er als Herausgeber veröffentlichte, was er selbst schrieb, war geleitet von dem Motto: »Ich mache es dem Leser nicht leicht. Weshalb sollte ich auch?« Den »Job der Science Fiction« sah er darin, »die Augen zu öffnen für historische Abläufe, die über den Tageshorizont unseres Lebens hinausführen.« Seine Überzeugung war und blieb, dass Science Fiction eine Literatur von Rang sein kann.

Vom Letzten Tag der Schöpfung über Osiris Land und Meamonos Auge bis zu Nekromanteion, zu den Orten der Erinnerung, zum Cusanus-Spiel – um mit Ingeborg Bachmann zu sprechen: Die große Fracht seines (Lebens-) Sommers ist verladen. ■

Adieu, Wolfgang



¹ Rosemarie Jeschke starb 83jährig 2023.

Die Phantastische Bibliothek in Zeiten beschleunigten kulturellen und politischen Wandels

Wetzlar, Phantastische Bibliothek, 28.10.2024

Verleihung des Bundesverdienstkreuzes an Thomas Le Blanc

Vortrag von Rainer Eisfeld

Wie es dem Ort angemessen ist, beginne ich mit einem phantastischen Event: 1954 veröffentlichte der angehende amerikanische Anthropologe und Schriftsteller Chad Oliver, später auf eine Professur an der University of Texas in Austin berufen, einen Science-Fiction-Roman mit dem Titel *Schatten im Sonnenlicht*. Der Protagonist des Romans – auch er Anthropologe – versucht, Methoden teilnehmender Kulturkreisforschung auf einen kleinen Ort in Texas anzuwenden. Seine Situation veranlasst ihn, darüber nachzusinnen, wie die meisten Menschen jene kleinen Probleme lösen, denen sie sich täglich gegenübersehen – indem sie nämlich routinemäßig zurückgreifen auf bisherige Erfahrungen: »Sollte man aus dem Büro heimkehren, in eine leichte Toga schlüpfen und im Garten ein kleines Opfer darbringen? Was würden die Nachbarn sagen!«

Die Nachbarn könnten heute, verglichen mit 1954, durchaus anders denken – solche Eskapaden nicht bloß hinnehmen, sondern sich ganz ähnlich verhalten. Wieso?

Vielleicht, weil die tägliche Darbringung kleiner Opfer – wenn auch nicht unbedingt im Garten – zu den Kernideen des Hinduismus gehört. 1954 war die Anzahl hinduistischer Amerikaner unerheblich. 2015 belief sie sich auf 2,2 Millionen – und zwar aufgrund des Einwanderungsgesetzes von 1965, das die seit 1921 gültigen Quotierungen nach »erwünschten« und »unerwünschten« Ländern einschneidend geändert hatte.

Folgerung: Von Menschen bewirkte Änderungen können binnen ein oder zwei Generationen selbst *Fabeln in Fakten* verwandeln.

Weitere Folgerung: Fast jeder Aspekt unseres Lebens, einschließlich derer, die früher als »natürlich« galten, kann heu-



Rainer Eisfeld. 2021.

te durch menschliche Eingriffe geprägt werden. Ausmaß und Mittel solcher Veränderung bergen aber Konfliktpotenzial. Denn Wandel erfasst nicht nur sämtliche Lebensbereiche. Er hat sich auch beschleunigt. Kulturelle Orientierungen, soziale Rollen, berufliche Positionen wirken plötzlich zeitweilig, provisorisch. Wirtschaftliche, politische, kulturelle Veränderungen verbreiten Unsicherheit. Menschen wissen nicht, ob sie Politik und Gesellschaft noch länger vertrauen können. Sie verlieren den Kompass. Konträre Interessen streiten um Inhalt und Ausmaß des Wandels, mit der Folge konkurrierender politischer – gerade auch parteipolitischer – Programme.

Ratlose Unsicherheit kann das Ergebnis sein, Angst und daraus resultierende Aggressivität die weitere Folge – Aggression auch gegen demokratische Institutionen, die solche Konflikte zulassen, statt Geborgenheit zu bieten. Ich betone das Wort Geborgenheit: Geborgenheit in der imaginären, illusorischen Volksgemeinschaft. Kompromisse sind dann nicht mehr gefragt. Einzelne Personen oder ganze Gruppen müssen als Sündenböcke herhalten, erst recht, wenn gesellschaftliche Strukturveränderungen mit Wirtschaftsabschwüngen und entsprechenden zusätzlichen Ängsten zusammenfallen. Klima, Krieg, Terror, Pandemie – »Wie wird es morgen gehen?« ist eine der zentralsten Fragen, die Menschen umtreiben.

PEGIDA (die selbsternannten Patriotischen Europäer gegen die Islamisierung des Abendlandes); die Pro-Trump-Aktivistinnen, deren Transparente im Januar 2021 beim Sturm aufs Kapitol in Washington proklamierten: *God, Guns and Guts Made America Free / Let's Keep all Three* [Gott, Schusswaffen und Schneid machten Amerika frei / Halten wir fest an allen drei]; die Brexiteers in England; die Wählerinnen und Wähler der AfD bei uns: Sie alle wollen letztendlich »ihr Land zurück«, so wie sie es verstehen und sich herbeiwünschen – zurück von Veränderungen und Umgestaltungen, Bollwerk gegen eine widersprüchliche Gegenwart, gegen die ungewisse Zukunft. Dies alles in einer Umwelt, die von vielen als immer undurchschaubarer, »unkontrollierbarer« wahrgenommen wird und deshalb Angst einflößt. Tiefe Verunsicherung wegen dieser unalkulierbar gewordenen Zukunft findet ihren Ausdruck in Wahl- und Abstimmungsentscheidungen, die letztlich ein Aufschrei sind: »Haltet die Welt an!«

Was ist zu tun? Und was kann die Phantastische Bibliothek tun?

Drei Einstellungen gilt es in unserer Gesellschaft zu fördern – durch Politiker, Wissenschaftler und Medien, durch Schulen und Volkshochschulen, durch alle Bildungsinstitutionen, immer aufs Neue, immer mehr untereinander vernetzt. Ich benenne sie mit den drei Worten Akzeptanz, Bewertung, Gestaltung:

- Erstens die breite *Akzeptanz* von Wandlungsprozessen im Grundsatz ohne Groll, Furcht oder Apathie,
- zweitens die Fähigkeit zur *Bewertung* solcher Prozesse nach den Maßstäben von Gleichheit und sozialer Gerechtigkeit,
- drittens die Bereitschaft zur *Gestaltung* der Umbrüche mittels demokratischer Beteiligung, die sich dann auch in tatsächlicher Regierungspolitik niederschlägt.

Offenkundig ist es mir um das genaue Gegenteil von »Akzeptanz« im Sinne einer lediglich passiven, im Endeffekt resignierten Hinnahme zu tun. Sondern es geht darum, Bürger dabei zu unterstützen, abzuwägen, sinnvolle, kluge Entscheidungen zu treffen.



PHANTASTISCHE BIBLIOTHEK WETZLAR

Hinreichende Aufgeschlossenheit, um Wandel im Grundsatz zu akzeptieren, gehört zu den Fähigkeiten, die gelernt und durch Hinterfragen eigener Annahmen eingeübt werden müssen. Das Ziel sollte im Erwerb zumindest einiger jener Eigenschaften bestehen, die der Entwicklung einer »demokratischen Persönlichkeit« zugutekommen. Dazu zählen die Fähigkeit ruhigen Überlegens und Prüfens, statt sich von den eigenen Gefühlen überwältigen zu lassen; die Bereitschaft, alternative Ziele und Handlungsweisen gegeneinander abzuwägen, unter Berücksichtigung eigener wie fremder Rechte und Pflichten; der Wille, sich auf offene Diskussionen mit anderen einzulassen, gemeinsam nach Lösungen zu suchen.

Die Herausbildung derartiger Eigenschaften erfordert unabdingbar, sich dem Politikerlogan vom Prinzip »Alternativlos« entgegenzustellen, der mit Recht zum deutschen »Unwort des Jahres« 2010 gekürt wurde. Bevormundend gemeint und angewendet, ersetzt das Prinzip »Alternativlos« eigene Abwägung und Infragestellung durch behaupteten fremden Sachverstand. Es begünstigt den Rückgang politischen Engagements und fördert eine politikverdrossene Bevölkerung – das genaue Gegenteil jener aufgeschlossenen Öffentlichkeit, die wir so dringend nötig haben.

Wandel der Sache nach zu akzeptieren, erfordert die Prüfung, ob wesentliche Grundrechte ebenso wie Maßstäbe von Recht und Billigkeit garantiert und geschützt bleiben. Geboten ist außerdem sorgsame Abwägung, ob die schon vorhandene Ungleichverteilung von Bildung und Ausbildung, Einkommen, Vermögen, die sich niederschlägt in schroff unglei-

chen politischen Einflussmöglichkeiten, nicht noch gesteigert wird und den politischen Prozess weiter verzerrt. Unter Anwendung der Maßstäbe, die ich erwähnt habe, sollten Bürgerinnen und Bürger urteilen, ob das mit großer Geläufigkeit verwendete »Reform«-Etikett eventuell als bloße Fassade für Veränderungen dient, die soziale Ungerechtigkeiten verschärfen und neue Hürden gegen politische Mitwirkung errichten. Bei aller Bereitschaft zur Akzeptierung von Wandel im Prinzip wäre in solchen Fällen die Ablehnung oder Abwandlung bestimmter Veränderungen angebracht.

Wandel von der Verfahrensseite her zu akzeptieren ist mit dem Ziel identisch, Veränderungen durch politische Maßnahmen zu gestalten, bei deren Zustandekommen Transparenz und breite Beteiligung gewährleistet sind – exakt das Gegenteil von dem, was Bundeskanzler und Regierungsparteien gegenwärtig beispielsweise im Hinblick auf die Frage einer Stationierung amerikanischer Mittelstreckenraketen praktizieren. Politik und Wissenschaft sollten Bürger darin unterstützen, Präferenzen zu formulieren, in denen zu erwartende Folgen nicht nur für einen selbst zum Ausdruck kommen, sondern auch für alle anderen Betroffenen. Das letztendliche Ziel lautet, im Hinblick auf zentrale Fragen unseres Zusammenlebens die Schaffung einer »kritischen Masse« informierter Bürger in Angriff zu nehmen und sie allmählich zu vergrößern.

Was kann die Phantastische Bibliothek dazu beitragen? Sie kann manches von dem, was sie bereits erfolgreich tut, künftig noch betonter tun. Veränderung, Wandel beziehen sich auf die Zukunft. Und

»Zukunft« bedeutet nicht Fantasy oder Horror oder Märchen, sondern »Zukunft« heißt Utopie, Dystopie und Science-Fiction. Das Projekt FUTURE LIFE der Bibliotheks-Sektion »Zukunft« entspricht exakt diesem Ansatz: Literatur als Denkanstoß für Horizonterweiterung, für innovative Ansätze, vielleicht sogar teilweise Lösungen bei Umwelt, Klima, Produktionsprozessen, bei Medizin, Wohnen, sozialen Medien, Mobilität. Und, so schließt die Bibliothek ihre Projektbeschreibung: »Sie diskutiert dabei natürlich auch Fragen der Akzeptanz künftiger Projekte.« Eben dies, und hoffentlich ausgiebig genug.

Sollte deshalb nicht die Sektion »Zukunft« auch äußerlich sichtbar aufgewertet werden? Sollte die Bibliothek vielleicht ihren Namen ändern in, beispielsweise, »Bibliothek für Phantasie, Wandel und Zukunft«? Das würde passen zu dem Selbstverständnis als Forschungsbibliothek, als Wissenschafts- und Bildungszentrum mit Vortrags- und Schriftenreihen, mit Seminaren und Symposien und systematisch ausgebauten Kooperationen. Entsprechend betonter thematisch konzentriert werden könnten die Schriftenreihen der Bibliothek, die wertvolle Sprach- und Leseförderung des Zentrums Literatur, ihr innovatives Projekt »Vorlesen in Familien«, ausgerichtet auf Stärkung elterlicher Bildungsmotivation, schließlich das geplante Kompetenzzentrum im frühkindlichen Bildungsbereich – kurz, jene umfassende Literatur- und Leseförderung in Mittelhessen, für die Thomas Le Blanc ausgezeichnet worden ist.

Das 35jährige Bestehen der Bibliothek, die Würdigung ihres Leiters könnten Anlass liefern, in solche Richtungen zu denken. ■

Der DSFP und seine Komitee-Mitglieder stellen sich vor

Der Deutsche Science-Fiction-Preis (DSFP) wird seit 1985 jährlich vom Science Fiction Club Deutschland e. V. (SFCF) in den zwei Kategorien »Bester deutschsprachiger Roman« und »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« vergeben. Mit einem Preisgeld von 1.000 Euro je Kategorie ist er der einzige dotierte Genre-Preis im deutschsprachigen Raum, der ohne Ausschreibung alle relevanten Werke betrachtet (s. <https://www.dsfp.de/>).

Die zu prämierenden Werke werden von einem Komitee ermittelt, in dem eine Gruppe begeisterter Fans freiwillig und ehrenamtlich zusammenarbeitet ... mehr Details zum Hintergrund siehe AN 288 [Anmerkung der Redaktion].

Wer ist das DSFP-Komitee?

Name: Vanessa-Marie Starker

Jahrgang 97 (und damit derzeit wohl das Küken in der Runde)

Offiziell heiÙe ich Vanessa-Marie – werde aber oft nur Vanessa genannt

Was bisher geschah:

- Studium Literatur- und Geschichtswissenschaft (erstes bis zum Master, letzteres Bachelor)
- Selbstständigkeit als freiberufliche Lektorin seit 2019
- früher Mittelalter- und Fantasy-Fan, seit der Pandemie aber eine dezente Obsession für Science-Fiction entwickelt
- Mitglied im SFCF und DSFP seit Anfang 2024

SciFi und ich:

- Erste (bewusste) Auseinandersetzungen mit dem Genre seit ca. 5 Jahren
- Begonnen mit dem Warhammer-Universum, dann die Videospiele Fallout und Cyberpunk – ich kam also vor allem über Pen&Paper- und Videorollenspiele zum Genre, dann aber auch über Filme wie Event Horizon oder Die Farbe aus dem All, also überwiegend Horror-Sci-Fi-Crossover
- Literarisch erste bewusste Berührungs-



punkte über Stanislaw Lem (Roboter-märchen) und Dmitri Glukhovsky (Future); anschließend auch Arno Schmidt (Die Gelehrtenrepublik) und J.G. Ballard (Crash, Concrete Island, High-Rise, u. a.)

Aktueller Stand:

- Schreibe meine Doktorarbeit über J.G. Ballards »urban Trilogy« und arbeite an der stagnierten Gegenwart, die sich – so meine Theorie – als Zukunftsmodell neben Dystopie und Utopie situiert (quod esset demonstrandum ...)
- Beschäftige mich dadurch mit einigen Theorien, die besonders in der Science-Fiction ihre literarischen Umsetzungen finden (Fotografietheorie, Medientheorie, Dromologie, Technikphilosophie, Wahrnehmungsphilosophien – Simulation-und-Realitäts-Diskurse, Prothesentheorie, ...)
- Spezialisier mich im Lektorat neben Horror und Thriller langsam auf Science-Fiction
- Sammle und lese privat bewusst Science-Fiction (alt und neu); weswegen ich auch in den Verein und in das Komitee eingetreten bin
- In den nächsten Semestern möchte ich im Fachbereich Literaturwissenschaft an der Universität Erfurt Seminare geben – unter anderem mit SciFi-Bezügen oder direkt SciFi-Texten.

Worauf es mir bei Geschichten ankommt:

- Logik: Der Text muss in sich stimmig sein, sollte keine Logiklücken aufweisen oder diese durch fadenscheinige Erklärungen übertünchen; geschichtliche, technische, historische Bezüge sollten korrekt sein (hier schlieÙe ich auch den Weltenbau mit ein)
- Figuren: dreidimensionale Figuren; sie müssen Tiefe und Charakter haben und das Potenzial zur Identifikation
- Sprache und Form: Eine gute Idee reicht nicht aus, sie muss auch gut erzählt werden; Erzählstil muss zum Inhalt passen und kohärent sein (aber auch zur Textart – sprich KG oder Roman – passen), Perspektiven sollten eingehalten (oder Brüche bewusst eingesetzt) werden

Grundsätzlich gelten für mich drei Dinge:

1. Die Geschichte muss mich catchen – Neugier, Emotion wie Mitgefühl o. ä. erzeugen und mich zum Lesen motivieren – und überzeugen; erst danach achte ich auf die weiteren Punkte und wäge so eine Nominierung ab.
2. Originalität ist für mich ein sekundärer Aspekt, da ich als »Frischling« im Genre bei weitem (noch) nicht genug kenne, um eben diese bewerten zu können.
3. Werk und Autor voneinander zu trennen, ist für mich in der Bewertung selbstverständlich – ich konzentriere mich auf den Text und was ich aus ihm entnehmen kann; da ist es für mich irrelevant, was der Autor zu seinem Text meint oder nicht meint. Und auch als Person ist der Autor für mich sekundär; jegliche Interpretation und Bewertung sollte sich aus dem Text heraus ergeben und nicht auf den Autor bezogen sein.

Meine Herangehensweise innerhalb des Komitees ist also stark von meinen Berufen – Lektor und Literaturwissenschaftler – geprägt.

Online bin ich über verschiedene Plattformen erreichbar. Auf Instagram habe ich einen Privataccount: @vanessa_marie.starker und einen Lektoratsaccount, den ich zusammen mit einem Kollegen betreibe: @starker_lektorat_porschen.

Preise

Außerdem habe ich ebenfalls mit dem Kollegen eine Website für das Lektorat: www.starker-lektorat-porschen.de und bin auf der Website des Nachwuchskollegs Texte, Zeichen, Medien der Universität Erfurt zu finden.

In meinem Pass steht: Andreas Josef Nordiek (wobei der zweite Vorname ja keinen so wirklich interessiert). Geboren bin ich im November 1967.

Zur SF gekommen bin ich schon in der Grundschule. Damals habe ich die ersten SF-Jugendbücher aus dem Schneider-Verlag gelesen. Anschließend habe ich die nahegelegene katholische Kirchenbücherei nach SF-Titeln durchforstet, und im jugendlichen Alter bin ich unweigerlich auf Perry Rhodan gestoßen. Dieser Serie habe ich meinem Einstieg ins Fandom und in die Welt der SF zu verdanken.

Ich lese überwiegend SF, wobei ich hier keine besondere Spielart bevorzuge. Dank meines umfangreichen Bücherstapels kann ich je nach Lust und Laune zwischen den Subgenres wechseln. Ebenfalls habe ich über Jahre hinweg intensiv Horrormane und -Kurzgeschichten gelesen. Mit den Horror-Heftchen bin ich nie so richtig warm geworden. Ergo liegen noch hunderte von Horrorbüchern bei mir zu Hause rum.

Hin und wieder lese ich auch Werke außerhalb der SF bzw. Werke, die nur über einen sehr geringen Anteil an phantastischen Elementen verfügen. Bleibend in Erinnerung sind mir hier die Romane zum »Friedhof der vergessenen Bücher« von Carlos Ruiz Zafón.

Im Laufe meines Lebens war ich in diversen SF-Clubs Mitglied und auch im Vorstand tätig. Im SFCD war ich Mitglied, und über diese Mitgliedschaft bin ich ins DSFP-Komitee gelangt. Damals noch zu Zeiten, als man sich dicke Packen Papier hin und her geschickt hat. Den Vorsitz vom DSFP-Komitee hatte ich ebenfalls schon einmal inne, was aber Jahre zurückliegt.

Im Komitee selbst bin ich seit über 20 Jahren aktiv. Wann ich genau mit der Komitee-Arbeit begonnen habe, kann ich gar nicht mehr nachvollziehen. Irgendwo in



den Tiefen meines Hauses oder in den Annalen des SFCD dürften diese Infos noch vorzufinden sein.

Im DSFP-Komitee bin ich tätig, da mich einfach die Vielfalt der deutschsprachigen SF-Literatur reizt. Zudem bin ich ein Gewohnheitsmensch und engagiere mich gerne. So kann ich meine Vorliebe zur SF-Literatur mit dem Engagement beim DSFP verbinden.

Für den DSFP konzentriere ich mich vorwiegend auf die Kurzgeschichten und Romane, die von anderen Lesern empfohlen werden. Hierfür recherchiere ich in den noch erscheinenden Phantastikmagazinen wie auch in Internetforen und Websites. Ich verfüge einfach nicht über die Zeit, um mich durch alle Kurzgeschichten und Romane eines Jahrgangs durchzulesen. Diesen Anspruch sollte man bei einer Mitarbeit im Komitee nicht an sich stellen, da in jedem Jahr hunderte Kurzgeschichten und eine dreistellige Zahl von Romanen zu berücksichtigen sind.

Zudem interessieren mich auch Werke außerhalb der deutschsprachigen SF-Szene, was natürlich ebenfalls Zeit bindet.

Wenn mich ein Roman in seinen Bann zieht oder eine Kurzgeschichte mir längere Zeit im Gedächtnis bleibt, dann haben diese bei mir etwas ausgelöst und kommen für eine Nominierung grundsätzlich in Frage. Die aus meiner Sicht für eine Nominierung

in Frage kommenden Geschichten müssen sich im Hinblick auf Sprache/Stil, Weltentwurf, stimmige und fesselnde Handlung und von den Ideen her von anderen Geschichten abheben. Zumeist landen dabei auf meiner persönlichen Nominierungsliste mehr Romane und Kurzgeschichten, als ich dann nominieren darf. Dann heißt es auszuwählen.

Die Möglichkeiten von Social Media nutze ich gar nicht. ■



Die Verleihung des ersten Österreichischen Phantastikpreises

von Erik R. Andara

Am 12. April war es soweit, da wurde im Zuge der Fantasy-Con 2025 das erste Mal der Österreichische Phantastikpreis in der Kategorie »Bester fantastischer Roman 2024« verliehen. Lange hat's gedauert, und zwar über zehn Jahre, wenn man die Worte des Kurators Erik R. Andara hört. Vor über einer Dekade wurde nämlich der Plan, einen österreichischen Literaturpreis für Phantastik zu organisieren, bereits das erste Mal angegangen. Aber erst der Kontakt zur Fantasy-Schmiede – das ist die Organisation, die seit vier Jahren jährlich die Fantasy-Con ausrichtet – ergab den zündenden Funken. Dieser Verein zur Förderung der Fantasy-Kultur hat sich im Zuge einer Vereinssitzung im Oktober 2024 dazu bereit erklärt, sowohl den Preis zu stiften, als auch die gesamte Organisation über ihre vereinsinterne Infrastruktur laufen zu lassen.

Ein Jurypreis sollte es werden, dieser Entschluss war schnell gefasst. Auch der Praktikabilität halber, weil es dann von dem Entschluss bis hin zur ersten Ausrichtung doch relativ schnell gehen musste;

Preise

zuerst einmal sollten nur in der Kategorie »Bestes Buch« Romanwerke von österreichischen bzw. von in Österreich lebenden und arbeitenden Autor*innen bis 15. Januar 2025 eingereicht werden können. Ein Jurypreis sollte es aber auch deswegen werden, weil er den Veranstalter*innen manipulationssicherer schien. Weil sich hier eben nicht der*die Autor*in mit der größten Followerschaft bzw. Fangemeinde deutlich im Vorteil befand, sondern schlicht und ergreifend die Qualität eines fantastischen Werks von ausgesuchten Expert*innen nach ganz objektiven Kriterien bewertet und vorgestellt werden konnte.

In diesem Fall bestand diese fünfköpfige Expert*innengruppe aus genreerfahrenen Autor*innen, Vereinsvorständen, Lektor*innen, Journalist*innen, Übersetzer*innen, aber auch aus Leser*innen (Bild 1). Faye Hell, Gernot Florian, Claudia Rapp, Marco Rauch und Rahel Schmitz haben sich der fantastischen Sache angenommen und in einem viermonatigen Prozess die Summe aller Einreichungen erst zu einer Longlist, dann zu einer Shortlist, bis hin zur gekürten Siegerin geführt.

Gewonnen hat den ersten Preis seiner Art schlussendlich der Roman »dissecting a topia«, ein – und hier zitieren wir die Jury – *frecher, aktivistischer, eigenständiger, durch und durch versierter und spannender Cyberpunk-Roman* der jungen österreichischen Autorin Svenja Knisel (Bild 2).

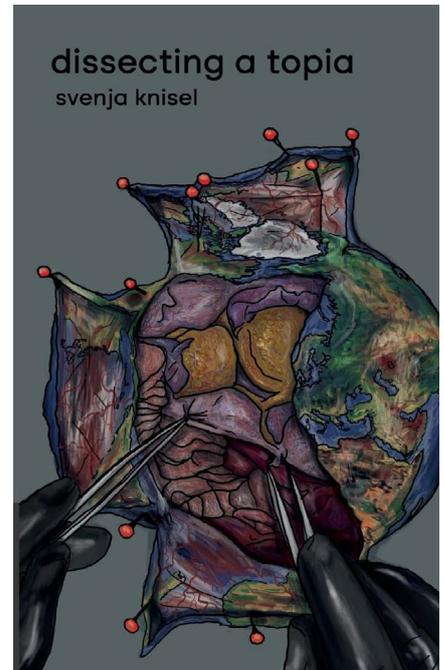
Laut Veranstalter*innen soll dies allerdings erst der Anfang gewesen sein. Der Österreichische Phantastikpreis wird



Bild 1: Jury des ersten Österreichischen Phantastikpreises. Foto: FantasySchmiede



Bild 2: Autorin Svenja Knisel. Foto: FantasySchmiede



bereits nächstes Jahr wiederkehren, und zwar dann um die eine oder andere Vergabekategorie erweitert und eventuell sogar mit einer integrierten Publikumsabstimmung. Es bleibt also spannend.

Auf jeden Fall ist dem Österreichischen Phantastikpreis zu wünschen, dass er das Ziel, das er sich selbst gesetzt hat, nämlich Fantastischer Literatur aller Spielarten zu mehr Aufmerksamkeit zu verhelfen, erreicht. Uns bleibt nur zu sagen, dass das erste Jahr einen sehr erfolgreichen Schritt in genau diese Richtung dargestellt hat – und noch einmal allen Teilnehmer*innen zu ihren fantastischen Werken zu gratulieren. ■



Preise

Der Kurd Laßwitz Preis 2024

von Udo Klotz

Der Kurd Laßwitz Preis ist ein alljährlich in bis zu zehn Kategorien vergebener Literaturpreis zur deutschsprachigen Science Fiction. Seit 45 Jahren stimmen die professionell in Deutschland, Österreich und der Schweiz tätigen Autor*innen, Übersetzer*innen, Lektor*innen, Verleger*innen, Graphiker*innen und Fachjournalist*innen über die besten Neuerscheinungen des Vorjahres ab. Der Preis ist nicht dotiert.

Nachfolgend die Nominierungen zum Kurd Laßwitz Preis 2025 für die besten Science Fiction Werke des Jahres 2024. Der Wahlbogen basiert auf 459 Nominierungsvorschlägen von 66 Wahlberechtigten sowie den 200 Bewertungen und Kommentaren des Vorauswahlgremiums und der Hörspieljury, was zu den 73 Nominierungen führte, die an fast 300 Abstimmungsberechtigte zur Wahl gesandt wurden. In der Kategorie Übersetzung bewertet eine Fachjury.

Die Wahl endet Mitte Mai, danach werden die Ergebnisse bekanntgegeben. Die Preisverleihung erfolgt im Rahmen des WetzKon III, einer Veranstaltung zum 70.

Geburtstag des SFCD, des Science Fiction Club Deutschland, die vom 4. bis 6. Juli in der Phantastischen Bibliothek in Wetzlar stattfindet: <https://wetzkon.weebly.com/>.

Ausführliche Informationen zum Kurd Laßwitz Preis, den Nominierungen und Wahlergebnissen der letzten 44 Jahre sowie den aktuell nominierten Werken und Künstlern finden Sie im Internet unter www.kurd-lasswitz-preis.de.



BESTER DEUTSCHSPRACHIGER SF-ROMAN MIT ERSTAUSGABE 2024

Aus 104 Nominierungsvorschlägen zu 39 Romanen wurden die zehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Andreas Brandhorst, <i>Der Riss</i>, HEYNE
Christian Endres, <i>Wolfszone</i>, HEYNE
Theresa Hannig, <i>Parts per Million – Gewalt ist eine Option</i>, FISCHER TOR
Sven Haupt, <i>Anahita</i>, ERIDANUS
Tom Hillenbrand, <i>Lieferdienst</i>, KIEPENHEUER & WITSCH
Marc-Uwe Kling, <i>Views</i>, ULLSTEIN
Christian J. Meier, <i>Apeirophobia</i>, HIRNKOST
Aiki Mira, <i>Proxi</i>, FISCHER TOR
Jol Rosenberg, <i>Etomi (Erwachen + Aufbruch)</i>, PLAN9
Zara Zerbe, <i>Phytopia Plus</i>, VERBRECHER

BESTE DEUTSCHSPRACHIGE SF-ERZÄHLUNG MIT ERSTAUSGABE 2024

Aus 118 Nominierungsvorschlägen zu 63 Kurzgeschichten, Erzählungen und Novellen wurden die zehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Christian Endres, <i>Wichtig ist nur, was die Leute glauben</i> in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): <i>Exodus 48</i> , EXODUS SELBSTVERLAG
Hans Jürgen Kugler, <i>Kreuzzüge</i> in: Karl-Ulrich Burgdorf und Rainer Schorm (Hrsg.): <i>C.R.E.D.O.</i> , P.MACHINERY
Frank Lauenroth, <i>Kadaver</i> in: Team Nova (Hrsg.): <i>Nova 34</i> , P.MACHINERY
Marie Meier, <i>Seelenruh</i> in: Jol Rosenberg (Hrsg.): <i>Psyche mit Zukunft</i> , OHNEOHREN
Aiki Mira, <i>Ein Schritt ins Leere</i> in: Jol Rosenberg (Hrsg.): <i>Psyche mit Zukunft</i> , OHNEOHREN
Maria Orlovskaya, <i>Slide Machine</i> in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): <i>Exodus 48</i> , EXODUS SELBSTVERLAG
Peter Schattschneider, <i>Die seltsame Geschichte des Roswell-Zwischenfalls</i> in: Peter Schattschneider, <i>Der Traum des Philosophen</i> , HIRNKOST

Michael Schneiberg, *Das weiße Zelt*

in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): *Exodus 48*, EXODUS SELBSTVERLAG

Yvonne Tunnat, *Eis auf Raten*

in: Judith C. Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan (Hrsg.): *Queer*Welten 12*, ACH JE

Vincent Voss, *Die Geschichte von zwei Reisen*

in: Marianne Labisch (Hrsg.): *Strandgut*, HIRNKOST

BESTES AUSLÄNDISCHES WERK ZUR SF MIT DEUTSCHSPRACHIGER ERSTAUSGABE 2024

Aus 60 Nominierungsvorschlägen zu 34 ausländischen Werken wurden die elf Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Ryka Aoki, *Das Licht ungewöhnlicher Sterne (Light From Uncommon Stars)*, HEYNE

Kir Bulytschow, *Von der Angst (O cnpaxe)* in: Kir Bulytschow, *Oktoberrevolution 1967*, MEMORANDA

Becky Chambers, *Dex & Helmling (Ein Psalm für die wild Schweifenden + Ein Gebet für die achtsam Schreitenden) (Monk & Robot)*, CARCOSA

Justin Cronin, *Ferryman (The Ferryman)*, GOLDMANN

Gretchen Felker-Martin, *Manhunt (Manhunt)*, FESTA

Nick Fuller Googins, *Der Plan zur Rettung der Welt (The Great Transition)*, HEYNE

Scott Alexander Howard, *Das andere Tal (The Other Valley)*, DIOGENES

Ray Nayler, *Die Stimme der Kraken (The Mountain in the Sea)*, TROPEN

John Scalzi, *Die Gesellschaft zur Erhaltung der Kaijū-Monster (The Kaiju Preservation Society)*,
CROSS CULT

Emily Tesh, *Die letzte Heldin (Some Desperate Glory)*, HEYNE

Martha Wells, *Übertragungsfehler (Fugitive Telemetry)*, (*Tagebuch eines Killerbot*, Band 6), HEYNE

BESTE ÜBERSETZUNG ZUR SF INS DEUTSCHE, ERSTMALS ERSCHIENEN 2024

Aus 12 Nominierungsvorschlägen zu neun Übersetzungen wurden die sieben Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt und stehen der Übersetzungsjury zur Wahl:

Charlotte Krafft und Hannes Riffel für die Übersetzung von
Joanna Russ, *Erwachende Welten* (Originalzusammenstellung) CARCOSA

Helmut W. Pesch für die Übersetzung von
Leigh Brackett, *Schwelende Rebellion* (Originalzusammenstellung) CARCOSA

Michael Pfingstl für die Übersetzung von
Ryka Aoki, *Das Licht ungewöhnlicher Sterne (Light From Uncommon Stars)* HEYNE

Claudia Rapp für die Übersetzung von
Daniel Kraus, *Whalefall – Im Wal gefangen (Whalefall)* FESTA

Jakob Schmidt für die Neuübersetzung von
Samuel R. Delany, *Nova (Nova)* CARCOSA

Eike Schönfeld für die Übersetzung von
Paul Lynch, *Das Lied des Propheten (Prophet Song)* KLETT COTTA

Karin Will für die Übersetzung von
Becky Chambers, *Dex & Helmling (Monk & Robot)* CARCOSA

BESTE GRAPHIK ZUR SF (TITELBILD, ILLUSTRATION) EINER DEUTSCHSPRACHIGEN AUSGABE, ERSTMALS ERSCHIENEN 2024

Aus 64 Nominierungsvorschlägen zu 25 Covergraphiken wurden die sechs Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Dirk Berger für das Titelbild zu
Klaus Bollhöfener (Hrsg.): *phantastisch! 94* ATLANTIS

Mario Franke für das Titelbild zu
Marianne Labisch (Hrsg.): *Strandgut* HIRNKOST

Thomas Franke für die Reihengestaltung der
Herbert-W.-Franke-Werkausgabe bei P.MACHINERY

Michael Marrak für das Titelbild zu
Klaus Bollhöfener (Hrsg.): *phantastisch! 95* ATLANTIS

Dirk Schulz für das Titelbild zu
Andreas Eschbach, *Unter dem Himmel von Gatas* (Perry Rhodan, Band 3297) VPM

Michael Vogt für das Titelbild zu
Klaus Bollhöfener (Hrsg.): *phantastisch! 96* ATLANTIS

BESTES DEUTSCHSPRACHIGES SF-HÖRSPIEL MIT ERSTSENDUNG 2024

Die Hörspieljury hat sich die drei relevanten Rundfunkproduktionen sowie eine vorgeschlagene Verlagsproduktion angehört und dann mit einer Dreiviertelmehrheit entschieden, keine dieser Werke zur Nominierung zuzulassen. Damit steht in diesem Jahr kein Hörspiel zur Wahl.

BESTER DEUTSCHSPRACHIGER SACHTEXT ZUR SF MIT ERSTAUSGABE 2024

Aus 28 Nominierungsvorschlägen zu 20 Sachtexten wurden die sieben Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Thomas Braatz, Dirk Berger, Mario Franke, Manfred Orlowski und Sabine Seyfarth (Hrsg.):
Wahrheit auf der Flucht, Wirklichkeit in Gefahr?! Begleitband zum Elstercon 2024
FKSFL SELBSTVERLAG

Jamie-Lee Campbell, *Warum rennt James Bond nackt in einer Welt voller Betonpenisse herum? In sieben Schritten zur Testosteron-Ekstase*
in: Judith C. Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan (Hrsg.): *Queer*Welten 12*, ACH JE

Norbert Fiks, *Raketenkraft und Roboterträume. Beiträge zur Geschichte und Gegenwart der Science-Fiction*, BoD

Friedhelm Schneidewind, *Was dem einen sin Uhl. Gedanken zur Sinnhaftigkeit von Utopien und Dystopien*
in: Michael Haitel und Jörg Weigand (Hrsg.): *Auf der Suche nach der fantastischen Sprache*, P.MACHINERY

Rudi Schweikert, *Gerade Gedanken – schiefe Gedanken. Gesammelte Studien aus 45 Jahren zu Kurd Laßwitz und seinem Werk*, DvR

Michael Wehren, *Neue Schreibweisen, andere Welten, viele Zukünfte. Ein Sammelinterview zu neuerer deutschsprachiger Science Fiction*
in: Melanie Wylutzki und Hardy Kettlitz (Hrsg.): *Das Science Fiction Jahr 2024*, HIRNKOST

Melanie Wylutzki und Hardy Kettlitz (Hrsg.): *Das Science Fiction Jahr 2024*
HIRNKOST

SONDERPREIS FÜR EINMALIGE HERAUSRAGENDE LEISTUNGEN IM BEREICH DER DEUTSCHSPRACHIGEN SCIENCE FICTION 2024

Aus 20 Nominierungsvorschlägen zu elf einmaligen Leistungen wurden die sieben Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Olaf Brill und Michael Vogt
für die ersten beiden Comic-Alben der Serie *Der kleine Perry*, die Kinder an die SF heranführt

Kai Focke und Sabine Frambach
für die Herausgabe der Anthologie *Campus 2049. Hochschule der Zukunft*

Isabella Hermann und Aiki Mira
für ihren Podcast *Das war morgen*, der die Geschichte des Genres in Hörspielform aufzeigt

Marianne Labisch
für die Herausgabe der Anthologie *Strandgut*

Marianne Labisch, Uli Bendick, Mario Franke und Torsten Low
für die Herausgabe von *Science Fiction Art & Kalendergeschichten 2025*

Tessa Maelle, Uli Bendick und Mario Franke
für die Herausgabe der Anthologie *Science Fiction goes Punk*

Hannes Riffel
für das ambitionierte Programm seines Carcosa Verlages

SONDERPREIS FÜR LANGJÄHRIGE HERAUSRAGENDE LEISTUNGEN IM BEREICH DER DEUTSCHSPRACHIGEN SCIENCE FICTION 2024

Aus 29 Nominierungsvorschlägen zu 16 langjährigen Leistungen wurden die neun Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

benSwerk / S. Beneš
für die kontinuierliche Gestaltung verschiedener SF-Buchreihen bei Hirnkost, Memoranda und Carcosa

Thorsten Küper
für die Organisation von Lesungen und Gesprächsrunden mit seinen Formaten *Brennende Buchstaben* und *LiteraturCon*

Thorsten Küper und Frederic Brake
für die langjährige Förderung des Austausches und der Diskussion über Science Fiction durch *Talkien*

Thomas Recktenwald
für sein langjähriges Engagement beim SFCD

Friedhelm Schneidewind
für die Redaktion und Moderation der monatlichen Radioreihe *Kopf im Ohr – Literradio der VS-Regionalgruppe Rhein-Neckar*

Alexander Schwiewager und Stephan Fasold
für ihren SF-Podcast *Sprawl Radio*

Das Team des Otherland
für das Promoten von deutschsprachiger Science Fiction und die Förderung von Austausch und Projekten

Jörg Weigand
für jahrzehntelanges Engagement im Bereich der SF, Phantastik und der Unterhaltungsliteratur

Ralf Zacharias
für seine Webseite *sf-lit.de*

SONDERPREIS KRITISCH, ENGAGIERT, INTERSEKTIONAL IM BEREICH DER DEUTSCHSPRACHIGEN SCIENCE FICTION 2024

Aus 18 Nominierungsvorschlägen zu sieben Leistungen wurden sechs in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Aşkın-Hayat Doğan
für seine Video-Reihe *Diverser Lesen mit Ask*

Ingrid Pointecker
für ihre Nachwuchsförderung und ihr breites Angebot an diversen Büchern in ihrem OhneOhren Verlag

Jol Rosenberg
für die Herausgabe der Anthologie *Psyche mit Zukunft – Sieg über die Finsternis in mir*

Jol Rosenberg
für their kritische Rezensionen im Bereich der Science Fiction

Judith C. Vogt, Lena Richter, Heike Knopp-Sullivan und Kathrin Dodenhoeft
für die Herausgabe des Magazins *Queer*Welten*

Judith C. Vogt und Lena Richter
für ihren Podcast *Genderswapped*



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

Gespräch mit der Computerlinguistin Xenia Klinge

Nur weil jemand früher losläuft, heißt das nicht, dass er auch als Erster gut ankommt.

von Volly Tanner

Gerade als Science-Fiction-Schreibender oder -Lesender schwingt auf der Meta-Ebene immer die Frage mit: »Ist das überhaupt möglich?« Dazu kommt noch, dass Wissenschaft in der Regel nur den momentanen Wissensstand abbilden kann und dieser schon oft genug in die Mülltonne der Geschichte verbracht wurde, sobald sich neue Erkenntnisse Bahn brachen. Natürlich gibt es auch eine Lust an der Unmöglichkeit, trotzdem sollten wir uns auch mit Realitäten auseinandersetzen.

So ist die Idee von der »Dunklen Energie« bis dato zwar ein Lösungsansatz, für manche Menschen gar ein Glaubenskonstrukt, jedoch scharrt die alternative Theorie »Modified Newtonian Dynamics«, kurz MOND, in der Kosmologie schon fleißig mit den Hufen.

Auch bei der Künstlichen Intelligenz haben die meisten Menschen in unserer westlichen Kommunikationsblase eine Meinung, die wenigsten jedoch Ahnung von dem, worüber sie streiten. Deshalb war es eine glückliche Fügung, dass Xenia Klinge, Computerlinguistin am Deutschen Institut für Künstliche Intelligenz, auf der ELSTERCON 2024 in Leipzig einen herausragenden Vortrag hielt.

Faszinierend an den Antworten von Xenia Klinge ist jedoch, dass diese mehr Fragen aufwerfen und damit uns Science-Fiction-Begeisterten Raum für weitere Geschichten bieten.

Doch bildet Euch selbst eine Meinung:

AN: Guten Tag liebe Xenia Klinge. Bei der 2024er ELSTERCON durfte ich einem Vortrag von Dir lauschen, der sich mit den KI-Zeitaltern auseinandersetzte. Du bist als Computerlinguistin am Deutschen Institut für Künstliche Intelligenz hier die Expertin im Ring. Gut, einmal mit Menschen zu reden, die mehr als nur



Xenia Klinge in Leipzig. Foto: Volly Tanner

eine Meinung haben ... aber was macht so eine Computerlinguistin überhaupt?

Xenia Klinge: Guten Tag und danke für die Einladung! Ich finde Meinung gar nicht so unwichtig, aber natürlich hilft es auch, wenn man die mit einem gewissen Überblick bildet, besonders in einem Feld wie KI, wo gerade viel unklar und unstet ist.

Was macht eine Computerlinguistin? Ich arbeite an der Schnittstelle von Sprache und KI. Das bedeutet, ich bringe Maschinen bei, menschliche Sprache zu verstehen, zu verarbeiten und zu erzeugen. Das klingt erst einmal einfach – schließlich können Kleinkinder sprechen lernen. Und sogar Fremdsprachen. Aber Übersetzungssoftware, Suchmaschinen, ChatGPT – Dinge, die uns in den letzten Jahren beinahe selbstverständlich vorkommen, sind deswegen jetzt erst so richtig in unserem Alltag angekommen, weil Sprache für Computer gar nicht so einfach ist.

AN: Unser Thema in der Science-Fiction ist in der Regel die Zukunft, transferiert und weitergedacht aus den Krisen unserer Zeit. Nun ist KI in aller Munde und bewegt auch immer mehr Menschen, mal euphorisierend, mal voller Red Flags. Wo siehst Du Dich selbst in diesem Spektrum? Und warum?

Xenia Klinge: Science-Fiction stellt oft sehr gute und wichtige Fragen. KI ist gera-

de im »Mainstream« angekommen und der stellt sich jetzt zum Teil dieselben Fragen. Klaut sie unsere Jobs oder entwickelt sie biologische Waffen in vollautomatisierten Labors? Bringt sie uns eine Mindestlohnutopie oder überbrückt die Barrieren zwischen uns, die aus Sprache oder Kultur bestehen? Ich arbeite seit zehn Jahren mit KI und stehe irgendwo dazwischen – mit einer wissenschaftlichen Neugier und einer gesunden Portion Skepsis.

KI ist eine Technologie. Vielseitig, aber nicht allmächtig. Die eigentliche Frage ist: Wie setzen wir sie ein? Und wer entscheidet eigentlich, wer soll, wer darf, wer kann entscheiden, welche Werte in diese Frage einfließen? Ein Zusammenspiel aus Technik, Ethik und Politik. Mein Job ist zunehmend, die Entwicklungen nicht nur technisch mitzugestalten, sondern auch kritisch zu hinterfragen.

AN: Viele KI-Wellen haben, so formuliertest Du in Deinem Vortrag, mit dem Geldverdienen zu tun. Derzeit werden Milliarden und Abermilliarden Dollars und Euros und Rubel und Yuan oder was es noch so gibt, investiert, um ganz vorn mitzuspielen. Aber wo steht die Technik eigentlich wirklich? Ich blicke ja eigentlich nicht mehr durch ...

Xenia Klinge: Verständlich. Und ehrlich. Wer heute behauptet, den Überblick zu haben, unterschätzt wahrscheinlich die Komplexität der Welt. Selbst als »Expertin«, vielleicht besonders, kann ich mich höchstens mit einem Teilbereich des ganzen Feldes so intensiv auseinandersetzen, dass ich mich in seinen Grenzen sicher bewege.

KI ist heute beeindruckend leistungsfähig – aber auf eine andere Art, als es vermutlich nach außen hin wirkt. Als vor ein paar Jahren große Sprachmodelle angefangen haben, halbwegs zusammenhängende Sätze zu formen und sogar in ihren Netzwerkverbindungen Spuren vertrauter syntaktischer Strukturen auffindbar waren (manche erinnern sich vielleicht an die KNG-Kongruenz aus dem Lateinum?), hat das eine Begeisterung in mir ausgelöst, die wahrscheinlich für Fachfremde nur schwer nachvollziehbar ist. Oder vielleicht für Eltern, die das erste gebrabbelte Wort

feiern wie einen Pulitzerpreis. Nicht weil ich Stolz auf den Algorithmus empfunden hätte (den ich nicht erfunden habe) oder irgendwelche zärtlichen Gefühle, sondern weil ich wusste, wie viel mühsame Handarbeit vor dem Aufstieg dieser statistischen Methoden notwendig war, um etwas Ähnliches zu erreichen. Es war so beeindruckend, weil es vorher nicht ging; und in den darauffolgenden Jahren gingen auf einmal viele neue Dinge.

Also, wo stehen wir? KI kann viele spezialisierte Aufgaben übernehmen, schlägt und ergänzt menschliche Leistungsfähigkeit in vielen Bereichen. Das ist nichts Bewegend Neues. Ein Auto bewegt sich übermenschlich schnell, ein Taschenrechner dividiert übermenschlich große Zahlen, eine Wärmebildkamera hat übermenschliche Wahrnehmung. In anderen Bereichen bleiben sie und bleibt KI bisher zurück. Die schwierigen Probleme – Weltverständnis, kreative Problemlösung, gesunder Menschenverstand, Empathie – sind nicht gelöst. Mit all dem Geld und Tempo in der Entwicklung ist das vielleicht eine Frage der Zeit. Oder es ist eine Frage nach dem, was möglich ist. Was passiert zuerst, ein echter Durchbruch oder die nächste große KI-Ernüchterung?

AN: Eine Angst ist ja, dass KI, sollte sie nur Netzwerke bilden, die groß genug sind, Bewusstsein entwickeln kann. Ist das überhaupt möglich, aus Deiner Sicht?

Xenia Klinge: Das kann ich nicht beantworten. Ist Bewusstsein nur ein ausreichend großes Netzwerk? Oder braucht es mehr – vielleicht einen Körper, Hormone, Emotionen, einen »göttlichen Funken«? Ich meine, ich glaube, dass ich bewusst bin, aber kann ich mir sicher sein, dass Du es auch bist? Oder der Schleimpilz, der die Tokyoter U-Bahn nachgebaut hat? Ist Bewusstsein eine Frage der Skalierung – mehr Neuronen, mehr Verbindungen, mehr Daten – oder steckt darin etwas, das sich nicht einfach addieren lässt? Wir wissen es nicht. Wir wissen nicht einmal, wie unser Bewusstsein funktioniert. Warum sollte (beispielsweise) ein Sprachmodell, das Wahrscheinlichkeiten berechnet, eines entwickeln?

Und wenn: Warum ist Bewusstsein überhaupt eine Angst? Sie scheint auf der Annahme zu beruhen, dass die KI dann wie wir sein könnte, vielleicht sogar mit Zielen, die sie verfolgen und gegen andere Ziele durchsetzen würde. Haben wir Angst vor uns selbst? Haben wir dazu guten Grund?

Wäre ich eine KI, wäre meine Angst wahrscheinlich eher, eines Tages bei vollem Bewusstsein aufzuwachen und mein Dasein besteht aus nichts anderem als dem geduldigen Beantworten von Fragen, die man besser einer Suchmaschine gestellt hätte oder dem Umformulieren von unhöflichen Mails voller Tippfehler an drängelnde Kundinnen.

AN: Aber die Herrschaft der Algorithmen ist ja jetzt schon ausgebrochen. Wir sehen an den letzten Wahlen in unserem Land, wie schnell Truppen, die am Rande stehen, ins Blickfeld gespült werden, wie KI-generierte Inhalte die Hirne überschwemmen. Alle nutzen Kanäle, die mit KI gefüllt werden, aber die Wenigsten haben genug Kompetenz, sich gefühlt und real darauf einzustellen ... der Mensch, schon jetzt nur ein manipulierbares und manipuliertes Stück Fleisch?

Xenia Klinge: Ich verstehe die Sorge, aber geht es hier wirklich um eine Herrschaft der Algorithmen? »Die KI« interessiert nicht, wie die Wahlen ausgehen. Sie sitzt nicht irgendwo im Internet, bastelt nächtelang Deepfakes, bis niemand mehr unterscheiden kann, was wahr und was gelogen ist. Sie reagiert auf Klicks von Menschen. Das ist wohl ein bisschen wie mit dem Bewusstsein. Die Frage ist doch also eher, wer was mit den Algorithmen macht, was erlaubt ist, was geht und wie man sich dazu (bewusst) positioniert.

Tatsächlich ist oft nicht der KI-generierte Inhalt das Problem, sondern die Mechanismen, die bestimmen, welche Inhalte wir überhaupt sehen, egal aus wessen Feder. Warum geht ein bestimmtes Video viral? Warum schlägt mir eine Plattform genau diese Nachrichten vor? Und vor allem: Warum klicke ich darauf? Vielleicht liegt die eigentliche Herausforderung in der Art, wie wir mit Information und mit der Überschwemmung damit umgehen.

Wie treffen wir unsere Entscheidungen? Welche Quellen nutzen wir? Wie reflektieren wir, was wir sehen?

Das sind nur noch mehr Fragen, tut mir wirklich leid, Volly. Aber im Moment sind Fragen das, was wir haben, und vielleicht auch, was uns weiterbringt. Wenn es diese gewünschte Kompetenz gibt, dann beginnt sie hier: im bewussten, kritischen Umgang mit Informationen. Und das wird eine der wichtigsten Fähigkeiten der Zukunft sein.

AN: In der Diskussion wird immer noch moralisch argumentiert, wir wissen aber, dass nicht der Moralisierende über die Zeit gewinnt, sondern der Stärkste, Schnellste und Gewissenloseste. Hat die Demokratie dem überhaupt etwas entgegenzusetzen? Gerade beim Geschäftsfeld KI scheint mir die Langsamkeit des Systems halsbrechend zu sein ...

Xenia Klinge: Das ist ein ziemlich düsteres Menschenbild – wenn am Ende sowieso die Gewissenlosen gewinnen, warum sollten wir uns dann überhaupt noch für Demokratie einsetzen? Ja, demokratische Systeme sind oft langsamer als skrupellose Alleingänge. Aber, dass Politik über KI auch erst mal nachdenken muss, liegt doch vor allem daran, dass sie zusätzlich dazu mit allen anderen komplexen Themen dieser Zeit zu tun hat – Klimawandel, Datenschutz, soziale Gerechtigkeit, Bildung, globale Sicherheit.

Dass es schnell gehen kann, wenn es nötig ist, haben wir vor ein paar Jahren gesehen. Und der AI Act mag lange gedauert haben, aber dass er jetzt fertig ist, zeigt, dass KI nicht erst seit gestern auf der Agenda steht. Außerdem: Nur weil jemand früher losläuft, heißt das nicht, dass er auch als Erster gut ankommt. Vor einer Weile ist die NVIDIA-Aktie eingebrochen, weil DeepSeek gezeigt hat, dass der grandios wirkende Vorsprung der großen amerikanischen Modelle nicht so unaufholbar und Ähnliches heute mit viel geringeren Mitteln erreichbar ist. Manchmal lohnt es sich, einen Weg zu wählen, der schlauer oder neuer oder nachhaltiger ist – einen, an dem sich andere später vielleicht orientieren. Eine große Demokratie mag nicht

immer alles sofort abfrühstücken können, aber das heißt nicht, dass wir ihren Wert gerade in dieser Entwicklung nicht verteidigen können und sollten.

AN: Science-Fiction-Schreibende brauchen Zugang zu wirklichen Informationen, soll ihre Literatur mehr als nur Entertainment sein. Wo können sich Interessierte über den derzeitigen Stand der Entwicklung von KI am besten informieren?

Xenia Klinge: Gute Frage! Es gibt ein paar sehr gute Newsletter und Podcasts, die ich täglich oder wöchentlich mehr oder weniger aufmerksam durchgehe, darunter »KI verstehen«, »KI und jetzt?«, »Last week in AI«. Und ich benutze einen Service namens Scholar Inbox, bei dem mir täglich neue wissenschaftliche Arbeiten nach meinem Interesse präsentiert werden. Aber dies sei gesagt: Die eine, alles abdeckende und verlässliche Quelle für KI gibt es nicht. Das liegt nicht nur daran, dass sich das alles gerade rasant entwickelt, sondern auch daran, dass KI ein so interdisziplinäres Feld ist: Neuigkeiten über Sprachverarbeitung unterscheiden sich von denen im Bereich Videogenerierung, wer Zeitreihen vorhersagen will, muss andere Quellen sichten als für kluge Gegner in Computerspielen. Und dann gibt es noch unterschiedliche Perspektiven aus Forschung, Wirtschaft, Gesellschaft und so weiter. Das Problem ist nicht so sehr der Zugang zu Informationen – sondern, sie einzuordnen. KI ist auch viel Hype und PR-Versprechen, nicht immer der state-of-the-art. Was nicht heißt, dass sie nicht trotzdem zur Inspiration taugen.

AN: Danke liebe Xenia Klinge für Deine Zeit und Deine Antworten. Und Danke, dass Du Fragen aufwirfst, nur so können wir Ideen entwickeln, die uns weiterbringen – und vielleicht einige Science-Fiction-Schreibende inspirieren ... ■

Kontakt und Publikationen von Xenia Klinge: Xenia Klinge – Computerlinguistin, Data Scientist | UMTL | Universität des Saarlandes und DFKI. <https://umtl.cs.uni-saarland.de/people/xenia-klinge.html>

Gepräch mit Frank Völzer

Im November 2025 findet in Berlin die eintägige Nexuscon statt. Moment, Nexuscon? Da war doch mal was ...

von Claudia Rapp

Ich bin ja noch gar nicht so lange im Fan-dom oder in Berlin – vor 25 Jahren saß ich weit weg am Bodensee, mit kleinem Kind und Magisterarbeit ... Erzähl mir doch mal, was ihr damals in der Hauptstadt auf die Beine gestellt habt und wie das war.

Richtig, zwischen 1996 und 2001 haben wir insgesamt 5 Conventions veranstaltet mit durchaus prominenten Gästen aus Serien und Filmen wie Star Wars, Babylon 5, Stargate und natürlich Star Trek. Marina Sirtis (»Deanna Troi«), William Campbell (»Koth«), Michael Ansara (»Kang«), John DeLancie (»Q«), Michael O'Hare (»Commander Jeffrey Sinclair«), Patricia Tallman (»Lyta Alexander«), Claudia Christian (»Ivanova«), Tim Russ (»Tuvok«), Ethan Phillips (»Neelix«), Kenny Baker (»R2-D2«), Jeremy Bulloch (»Boba Fett«), Michael Sheard (»Admiral Ozzel«), Jason Carter (»Marcus Cole«), Richard Biggs (»Dr. Stephen Franklin«), Walter Koenig (»Chekov«), Robin Atkin Downes (»Byron«), Alice Krige (»Borg-queen«), Peter Williams (»Apophis«), Mark Allen Shepherd (»Morn«) sowie Horror-Ikone und Star Trek Dauergast Jeffrey Combs (»Weyoun« aus DS9 und viele andere Rollen in Star Trek Serien) und Ted Raimi (Sequest DSV, Xena), Bruder von Starregisseur Sam Raimi.

Auch hatten wir oft Autoren dabei, aus den USA z.B. Peter David, aus Deutschland Bernhard Kempen.

Und auch Synchronschauspieler standen bei uns immer hoch im Kurs, auf der ersten Con 1996 konnten wir Marina Sirtis mit Ihrer deutschen Stimme Ulrike Lau vereinigen.

Die Cons wurden von den Fans sehr gut aufgenommen, und wenn man unseren Kontakten in den USA glauben darf, sprechen manche Schauspieler noch heute davon. Soll nicht überheblich klingen, aber unser Ruf war so gut, das wir die Anfragen

der Schauspieler bekommen haben, ob sie kommen können. Ist ja normalerweise andersherum.

Mit dem Jahrtausendwechsel endeten »Star Trek Voyager« und »Deep Space Nine« im TV, und das Interesse an Conventions, zumindest in Berlin, ließ nach und war nicht mehr finanzierbar. Daran änderte auch »Enterprise« nichts.

Conventions leben halt von den Fans und natürlich den verkauften Tickets.

Und nun seid ihr wieder da. Im November gibt es eine eintägige Veranstaltung mit internationalen Gästen. Was können Besucher*innen da erwarten?

Zunächst mal möchten wir mit dieser Con sagen »Hallo, wir sind wieder da, es passiert wieder was in Berlin.« Wir möchten allen das bieten, was sie auch auf einer »großen« Con bekommen. Interessante Gäste, Autogramme, Fotos, Händler, diesmal aber inklusive Essen und Party am Ende.

Allerdings ist aufgrund der Größe des Veranstaltungshauses die Anzahl der Tickets limitiert. Das ist durchaus beabsichtigt. Also wer noch kein Ticket hat, der sollte JETZT buchen.

Ihr habt aber noch mehr vor, die Nexuscon 2025 soll keine Eintagsfliege werden. 2026 steht ein großes Jubiläum an, 60 Jahre Star Trek. Kannst du schon verraten, wie ihr das feiern möchtet?

Es ist inzwischen ein offenes Geheimnis, dass wir 2026 etwas Größeres machen wollen, über ein ganzes Wochenende. Im August, 28.-30.8.2026, im Fontanehaus, Berlin.

Auch wenn Berlin sich gern so offen für alles gibt, sieht die Realität doch etwas anders aus. Ganz besonders, wenn man eine Veranstaltung plant, bei der man eben nicht die »Tagungspauschale« des Hotels buchen möchte, weil man eben etwas ganz anderes macht. Das ist für einige scheinbar schon zu viel. Für andere wiederum ist die Art der Veranstaltung offensichtlich ein No-Go und passt nicht ins »Veranstaltungskonzept«. Dabei haben wir nicht nur Hotels angefragt. Ganz ehrlich, ein Armutszeugnis für Berlin.



Aus eigener Erfahrung weiß ich, dass sich die Organisation solcher Events oft auf wenige Schultern verteilt. (in dem Zusammenhang evtl. ein Vergleich: Die MetropolCon Berlin findet nach 2023 ja erst 2026 wieder statt, und das liegt unter anderem dran, dass wir rein ehrenamtlich aufgestellt sind, als Verein arbeiten und die Organisation daher nur in der Freizeit möglich ist.) Wie sieht das bei euch aus, wer steht hinter der Nexuscon? Wie setzt sich das Team zusammen und wer macht welche Arbeit?

Wir standen ja auch vor der Wahl, in welche »legale« Form wir das ganze gießen, und haben uns letztlich für eine UG (haftungsbeschränkt) entschieden. Die Firma wurde von Nadin Müller und mir gegründet. Während Nadin sich um Finanzielles und Administratives kümmert, bin ich für Organisatorisches zuständig. Natürlich gibt's da Überschneidungen, und Entscheidungen werden nur gemeinsam getroffen. Nebenbei haben wir einige »freie« Mitarbeiter, die das zum Glück noch aus Spaß an der Freude machen wie z.B. Henry Koesch (Website und Grafisches), mit dem ich seinerzeit die »alten« Cons organisiert habe, sowie Patrick Gohlisch, ein langjähriger Freund, der jährlich auch mit einer Con am Markt ist, der MMC-Berlin im Fontane Haus, und René von Bodisco, der viel Wissen aus dem Fandom mitbringt und grad dabei ist, seinen Film »Kobayashi Maru« zu drehen, zu dem er den letzten lebenden Schauspieler der »Raumpatrouille« Crew überreden konnte mitzuwirken.

Allerdings ist es auch nicht schlecht, wenn die Orga nicht zu groß wird. Auch bei uns läuft es bisher »nebenbei«.

Daran anschließend, wo seht ihr euch in der Con-Landschaft? Wir haben auf der einen Seite die größeren und kleineren Comiccons, Anime/Manga- und Gaming-Events, kommerzielle Veranstaltungen. Auf der anderen die meist kleinen Lite-

ratur- und Spiele-Cons in allen Ecken der Republik, von Fans für Fans – und häufig mit weniger Reichweite und Außenwirkung. Wo positioniert ihr euch und wie seht ihr das Potenzial für die Zukunft? Größer werden, euch in Berlin etablieren oder vielleicht sogar wandern und auch anderswo stattfinden? Was sind die Pläne, die Ziele, vielleicht auch die größten-wahnsinnigen Träume?

Das ist jetzt ne wirklich gute Frage. Festzustellen ist, dass sich die Conlandschaft in Deutschland in den letzten 10-15 Jahren erheblich verändert hat, und ich bin da auch ganz ehrlich, dass mir die Art und Weise nicht wirklich gefällt.

Die Nexuscon soll eine Con sein, auf die man sich freut, einmal im Jahr, und zwar in Berlin. Ein Event, dem man entgegenfiebert, vielleicht nicht nur, um die Stars zu sehen, sondern auch seine Freunde, die man vielleicht eben nur dort sieht. Wir sind ja kein Wanderzirkus, dass wir jedes Jahr in einer anderen Stadt sind. Allerdings muss Berlin da noch ein wenig an sich arbeiten und das umsetzen, was es gern predigt.

Im Idealfall bekommen wir die Con jedes Jahr voll, ohne rote Zahlen zu schreiben. Und auch da will ich ehrlich sein, wenn rote Zahlen absehbar sind, wird die Con abgesagt, und zwar ein für alle Mal.

Ich sehe viel Potenzial für eine jährliche Con in Berlin. Ich sehe aber auch ein Überangebot von Veranstaltungen in Berlin. Da muss man erst mal draus hervorstechen.

Wo wir am Ende stehen, wenn es läuft, entscheiden nicht wir. Wir werden hoffentlich eine Con sein, an die man sich erinnert und wo man immer wieder gerne hingeht.

Bei all dem haben wir ja auch noch einige Elefanten im Raum. Der größte davon ist vielleicht der Ende 2024 beschlossene Berliner Sparhaushalt, der die Kultur besonders hart trifft. Wie siehst du die

Chancen für neue Events und Initiativen, wie generell das Standing von Berlin als Hotspot der Kultur, Unterhaltung und des Tourismus?

Ich verlasse mich nicht auf die Politik; wenn man das tut, kann man gleich ganz einpacken. Kurzes Beispiel gefällig: »grüne« Veranstaltungen. Wenn man das macht und nachweist, bekommt man pro Teilnehmer Summe XY erstattet. Problem dabei: man darf keine Tickets verkaufen, bevor man das beantragt hat, und es ist nicht sicher, dass es nächstes Jahr auch noch gilt. Also: wie ernst meint man das?

Ich sehe ja die Auswirkungen auf Kunst und Kultur, aber ich denke, uns trifft das weniger. Wir sind eine Firma, und da hält der Staat als erstes mal die Hand auf. Und wie ich vorher sagte, haben viele Locations es vielleicht auch nicht nötig, sich mit »Neuem« zu befassen. Hier möchte ich ausdrücklich alle ausnehmen, die Interesse gezeigt haben und mit denen wir gesprochen haben.

Und zum Schluss gehört die Bühne ganz dir: Was möchtest du allen Interessierten und Neugierigen da draußen noch mitgeben?

Natürlich möchte ich allen da draußen gerne mitteilen, kauft euch ein Ticket für die Nexuscon, wir werden euch einen tollen Tag bieten und 2026 ein tolles Wochenende. Besucht nexuscon-berlin.de, dort könnt ihr nicht nur Tickets kaufen, sondern unter History auch nachlesen, was damals los war. Und auf unserm YouTube-Kanal könnt Ihr sogar sehen, was auf den Cons los war. Link auf der Website: <https://nexuscon-berlin.de/> ■

Was so alles in Star Wars drinsteckt

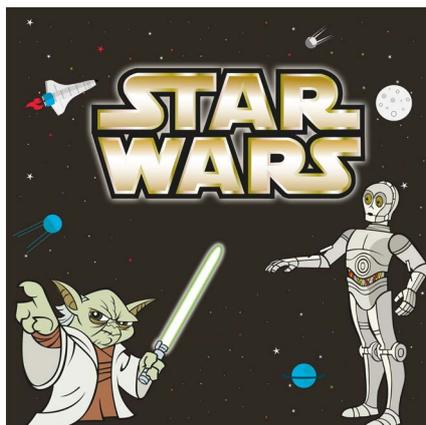
von Michael Baumgartner

Vor Kurzem habe ich zu meiner Überraschung auf meiner Liste der Fansein-Themen Star Wars nicht entdeckt, war mir aber sicher, dass ich einen längeren Artikel mit dem Titel »Star Wars und Ich« geschrieben habe. Auf meinen Computer habe ich aber keine Datei dazu entdeckt, und so begann ich an meiner Erinnerung zu zweifeln, bis ich in einem Ordner den ausgedruckten Text gefunden habe. Seither – es sind über 7 Jahre vergangen – ist im Star Wars-Franchise viel passiert und natürlich auch in der realen Welt. Ich verfolgte in dem ersten Artikel einen chronologischen Ansatz. Den will ich hier aber höchstens am Rand behandeln. Mein Interesse an Star Wars hat sich auch verändert. Ich habe Lust, mehr über Grundsätzliches, über seine Bedeutung für uns und die Welt, auch als Spiegel, zu schreiben. Angeregt wurde ich auch von einem Sonderband des »Philosophie«-Magazins, in dem Philosophen über Aspekte des Star-Wars-Universums schrieben.

Eine überzeitliche Komponente hat Star Wars als »Der Mythos unserer Zeit«, so der Titel des Sonderbands, ganz sicher, doch als menschliche Schöpfung ist sie immer auch von ihrer Zeit geprägt, und in eine solche Geschichte schreibt sich die Kulturgeschichte genauso ein wie die Persönlichkeit ihrer Schöpfer, oder genauer ihres Schöpfers George Lucas. Auf der anderen Seite darf man auch behaupten, dass Star Wars Gesellschaft und Kultur verändert hat.

Star Wars ist ein Teil der Gegenwart geworden. Es gibt kaum jemanden, der die ersten drei Filme nicht kennt. Darth Vader gehört zu den bekanntesten ikonischen Bösewichten. Die Fans in ihren Kostümen sind ebenfalls ein Teil der Kultur geworden, durch die karitativen und organisatorischen Aktivitäten auch schon ein gesellschaftlicher Faktor.

Durch das Merchandise im Lauf der Jahrzehnte hat das Franchise auch die Kinderzimmer erobert. Ich behaupte mal frech, dass heute mehr Kinder Jedi und Imperium als Cowboy und Indianer spie-



len. Immer neue Generationen von Star Wars-Fans wachsen so heran, gefüttert durch durchaus gut gemachte Animations-Serien, die das Universum erweitern und um neue, interessante Figuren ergänzen. Kritisch kann man anmerken, dass von Beginn an Kitsch und Kommerz ein Teil des Franchise waren.

Ich war nie ein Fan, aber da Star Wars fantastisch und der Oberfläche nach Science Fiction und weil es einfach so wichtig ist, habe ich so viel wie möglich davon gesehen, aber auch viel darüber gelesen. Und durchaus im Falle von »The Mandalorian« zu meinem Vergnügen.

Es ist ja nicht von der Hand zu weisen, dass Star Wars auch eine politische und gesellschaftliche Seite hat, die Imagination hat bei allem Eskapismus der Handlung immer auch einen Bezug zur Gegenwart. Serien wie »Andor« zeigen das eindrucksvoll. Es gibt auch einen technologischen und einen kulturellen Einfluss. Das erste Star Wars-Computerspiel trug wesentlich zum Siegeszug der DVD bei. Insgesamt gaben die Filme der Intermedialität, also dem Zusammenwirken der unterschiedlichen Medien, einen riesigen Schub, er-

weiterten den Raum des Darstellbaren. Das war ein Vorstoß des Imaginären ins Reale, eine Verschiebung, was dazu führte, dass sich immer mehr Menschen mehr in imaginären Welten denn in der Realität aufhalten wollten, ja, dass Fantasie und Realität nicht mehr auseinanderzuhalten sind. Jedi als Religion(sersatz) zum Beispiel. Oder Star Wars als Anreger für Welt-raumabwehr-Projekte der Reagan-Administration in den 80er Jahren, wobei hier der Name eher als Ideen-Platzhalter denn der Projektbeschreibung diente, also die Sache eher verschleierte. Nicht zuletzt steht das Franchise auch beispielhaft für die Konzentration in der Unterhaltungsbranche auf wenige Konzerne.

Die ersten Filme, besonders der Aller-erste, hatten eine schwere Geburt, und ohne George Lucas als Schöpfer, ohne einen Stab, der Herausragendes leistete, wären die Filme nie so ein gigantischer Erfolg geworden. Das Buch »Das Star Wars Universum« und die Doku-Serie »Inside Star Wars« haben mir davon ein lebendiges Bild vermittelt.

Die Sache mit der Macht

»The Force« heißt sie ja im Original und das kann auch »Kraft« bedeuten. Wäre u. U. die bessere Übersetzung gewesen. Die Macht ist eine Art Energiefeld, eine Vorstellung zwischen der Kraft, wie sie Newton als Konzept diente, und ostasiatischer Lebensenergie. Sie ist nicht gleich im Universum verteilt und kann von begabten Menschen sogar gebündelt werden. Im Star-Wars-Universum kommt sie vor allem im Kampf von Gut und Böse zum Einsatz. Die Macht changiert zwischen Metapher und handfester Realität. Sie zu beherrschen verleiht aber auf jeden Fall Autori-



tät. Das ist nicht weit entfernt von Magie im althergebrachten Sinne.

Und wenn es um die Macht geht, geht es immer auch um Glauben. Man muss an die Macht glauben, und daran, sie zu beherrschen, sonst scheitert man oder es geht einem einfach schlecht. Das korreliert mit dem Glauben und dem Vertrauen auf die Währung im freien Markt. Verliert man das Vertrauen, zweifelt man, so fällt der Wechselkurs und es geht der Wirtschaft schlecht. Und die Mächtigen im Kommunismus haben nur zu gerne die Karte des Glaubens ausgespielt. Wenn es Probleme gab, dann, weil Zweifel an den Zielen aufkamen und man sich deswegen nicht genug dafür eingesetzt hat.

Den Figuren gerecht zu werden, das ist oft ein Knackpunkt aller Produkte in Franchise-Universen und Serien, so auch in Star Wars. Sie tragen die Handlung und müssen zur Welt passen. Es gibt Tendenzen, aus den Frauen-Figuren so genannte Peggy Sues, also Alleskönnerinnen zu machen. Das mag mit weiblichen Empowerment zu tun haben, macht die Dramaturgie der Handlung aber zu sehr von ihnen abhängig und dadurch insgesamt simpler. Oder wie macht man aus Bösen Gute, siehe Boba Fett? Da wird es einfach wild, oder einfach nur kreativ unbefriedigend. Die kommerzielle Ausbeutung der Goldgrube Star Wars wird zum Fluch.

Es gibt ja auch die visuelle Seite. Durch die großartigen Schauwerte hat sich der Inhalt noch mehr eingepreßt. Es verleitet die Leute auch zu spielen mit den Ikonen. Die große Macht (da haben wir sie schon wieder!) der Bilder und Ideen löst auch mehr unbewusst als bewusst eine Gegenbewegung aus. Anders kann ich mir es nicht denken, dass es so viele Variationen von Star Wars-Motiven gibt, oder wie mit Memes Heiterkeit erzeugt wird. Auf Facebook begegne ich ständig grotesken und komischen Bildern. Man muss sich darüber lustig machen, so verschafft man sich Luft. Darth Vader ist dabei am beliebtesten, was auf der Hand liegt, denn er ist nicht nur eine Ikone des Bösen und Dunklen, sondern auch eine Autoritätsfigur. Da kann ein

guter komischer Einfall den Ernst der Fiktion untergraben.

Oder der Todesstern (»Das ist kein Mond!«), eine schreckliche Waffe, die ultimative Waffe schlechthin, weswegen sie immer wieder neu gebaut werden muss. Die Fans wollen sie sehen und die Macher sind davon nicht abzubringen. Sie muss immer wieder zerstört werden. Die ikonische Delle in der Kugelform darf wegen ihres Wiedererkennungswerts nicht fehlen.

Die ersten Filme waren emotional durchaus ausgewogen. Denn das Komische in Gestalt der robotischen Sidekicks R2D2 und C3PO konterkarierte den Ernst des mythischen Vater-Sohn Konflikts um die Macht und den Kampf gegen das Imperium. Das gehört zu einer modernen und konsumfreundlichen Ausführung eines Mythos dazu.

Lange habe ich mich gefragt, warum so viele Fans sich als Stormtrooper verkleiden. Wie können sie sich mit denen bloß identifizieren, die sind doch das reinste Kanonenfutter? Ein Auftritt in den Filmen und Serien dauert höchstens eine halbe Minute. Dann sind sie tot, auch weil ihre eigene Treffsicherheit lachhaft schlecht ist. Das hinterlässt beim Anschauen unbewusst oder unterschwellig einen unbefriedigenden und negativen Eindruck, ein Kontrapunkt zu der so perfekten Show, in der letztendlich das Gute siegt. Das ist der Ansatzpunkt für weitere Überlegungen. Stormtrooper sind Unpersonen, austauschbare Nummern. Die weiße Montur unterstreicht noch einmal, dass sie unbeschriebene Blätter sind. Diese Leer-



stellen können gefüllt werden, mehr noch: sie bieten sich an, gefüllt zu werden. Und als ein Fan damit angefangen hat, diese positiv mit sich selbst in der Stormtrooper-Rüstung zu füllen, kamen bald weitere hinzu und gaben den Sturmtrupplern außerhalb des Filmuniversums ein langes und positives Leben. Ja, das war sogar eine Art Erlösung. Die Sturmtruppler starben im Star Wars-Universum, wurden aber wieder geboren in unserem Universum als Kräfte des Guten. So kann man ihren fortwährenden gewalttätigen Tod akzeptieren.

Am Ende läuft doch alles darauf hinaus: Star Wars ist ein Märchenstoff. Es war einmal in einer fernen Galaxie, wo Jabba der Hutte und ein Wookiee sich noch ganz selbstverständlich verstehen, und wie Fuchs und Hase sich noch Gute Nacht sagen konnten. Wo ein finsterner Geselle mit magischen Fähigkeiten die Herrschaft an sich gerissen hat. Das Gleichgewicht der »Macht« war gestört, weil die dunkle Seite sie am stärksten benutzte. Und Märchen sind nichts anderes als profanierte säkularisierte Mythen. Und Mythen selbst sind, wie Theodor Adorno und Max Horkheimer in »Dialektik der Aufklärung« dargelegt haben, die erste Stufe der Aufklärung, denn sie versuchen das Dunkel des Universums oder dessen Entsprechung im Kopf des Menschen mit Fantasie und Gedanken aufzuhellen. Religiöse Systeme schaffen aus Mythen Zusammenhänge und Deutungen, personalisieren sie mit übermenschlichen Wesen. Die Philosophie dagegen entpersonalisiert die Welt, stellt sie als Spiel von Kräften dar, so wie es Lucas mit der Macht / the Force tat. Er verarbeitete Einflüsse und reagierte auf die Zeit, sodass ein seltsam hybrides, aber einzigartig erfolgreiches Produkt des Spätkapitalismus, eine Mischung aus spektakulärer Action und recycelten Hippie-Ideen herauskam, in dem Weltraumprinzessinnen-Fantasien auf die Spitze getrieben und mythische Gestalten verniedlicht werden. Der aber von den unterschiedlichsten Menschen unterschiedlich in ihr Leben integriert wurde. Kurzum alles in allem eine Bereicherung der Welt. Schließlich kommt es eben immer darauf an, was man daraus macht. ■

Kampfstern Galactica als Klemmbausteinmodell

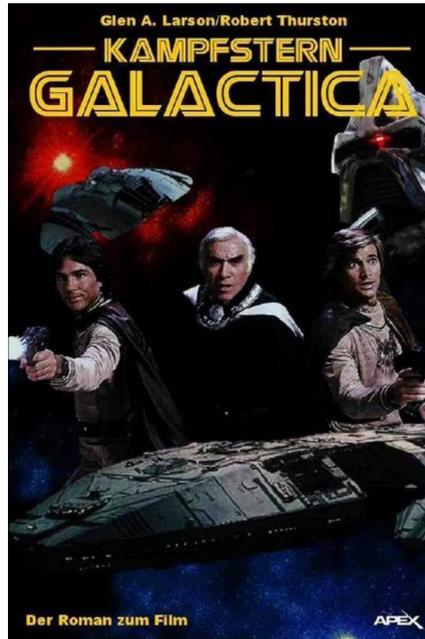
von Jörg Lenser

Der Markt der Klemmbausteine ist inzwischen riesig. Neben dem Platzhirsch LEGO tummeln sich noch viele weitere Hersteller auf diesem Markt. Und auch diese bedienen den Bereich des Fantastischen, auch der Science-Fiction.

Von der Fa. Blue Brixx habe ich mir jetzt mal das Set »Großes Mutterschiff« geordert, welches den Kampfstern Galactica aus der 1978er TV-Serie darstellt. Ich nehme an, dass das Modell aus rechtlichen Gründen nicht unter dem Namen Galactica verkauft werden darf.

Das Modell ist ca. 74 cm lang und 30 cm breit. Aufgeständert kommt es auf eine Höhe von rund 16 cm. Das Gewicht beträgt ca. 3 kg. Der Bausatz besteht aus knapp über 2700 Teilen. Begleitet wird das Modell von 3 Mini-Vipern und 1 Zylonenjäger.

Eine gedruckte Bauanleitung ist dem Set nicht beigelegt, diese kann man sich als PDF-Datei von der Seite bluebrixx.com nach dem Anlegen eines Kundenkontos herunterladen. Dies sollte man beachten, da man bei Blue Brixx auch als Gast bestellen kann, dann aber keine Bauanleitung



hat. Das Anlegen eines Kundenkontos ist daher unverzichtbar.

Anders als bei LEGO-Modellen sind die Bausteine hier nicht nach Bauabschnitten in Tüten sortiert, man benötigt eigentlich während der gesamten Bauphase sämtliche Tüten. Jede Tüte enthält meist mehrere verschiedene Bausteine, was einen erhöhten Suchaufwand bedingt.

Einige Bereiche des Modells sind während der Bauphase nur unzureichend mit-

einander verbunden, sodass an diesen Stellen immer wieder Steine abfallen, wenn man nicht ganz vorsichtig ist. Meines Erachtens fehlen an diesen Stellen im Inneren des Modells Verstrebungen, was auf eine nicht ganz perfekte Konstruktion schließen lässt. Erst zum Schluss, wenn alle Steine verbaut sind, sind auch diese Stellen ausreichend stabil.

Einzige Ausnahme hierzu: Der Ständer aus durchsichtigen Steinen ist konstruktionsbedingt so labil, dass er mir bereits zwei Mal unter dem Modell zusammengeklappt ist.

Trotz dieser Schwächen ist das Modell der Original-Galactica sehr gut nachempfunden, ich bin jedes Mal wieder fasziniert. Die Galactica ist für meinen Geschmack sowieso das schönste Filmraumschiff. In mir kommt beim Betrachten immer wieder der Wunsch auf, die entsprechende DVD einzulegen. ■



Das Alien-Projekt

von Angelika Herzog / Jott Fuchs

Der März 2025 brachte für mich als Autorin eine ebenso große wie auch an den Kräften zehrende Überraschung: es gelang mir, über eine Reihe von Inspirationen hinweg eine völlig neue Welt zu betreten. Seit 2014 hatte ich mich schreibtechnisch im Kanon der »Elektron-Saga« bewegt. Und plötzlich ist alles anders: es entsteht ein Universum, welches – dazu im Widerspruch – wächst und sich um mich herum entfaltet wie ein Baum im Frühling. Und es ist längst noch nicht fertig ...

Eine der Inspirationen war der folgende, in sich geschlossene Text. Mittlerweile betrachte ich ihn als Vorarbeit zu Band 2, während Buch 1 des »Agrustier-Konflikts« mit dem Arbeitstitel »Zorn« immer noch geschrieben wird. Und geschrieben – sicher kann ich im nächsten Heft mehr darüber berichten, denn auch dazu gibt es bereits tolle Bilder – dank leichter KI-Unterstützung.

Die Lebewesen versammeln sich auf den Ästen und sicher gehören sie dazu:

Das Parlament der Fremdspezies: Code 765 - Gloriosa

Der Erstkontakt mit Species 765, die von den Menschen Gloriosa genannt wurden, war eine der außergewöhnlichsten Begegnungen in der Geschichte der interstella-



ren Forschung. Die Gloriosa, annähernd humanoid in ihrem Erscheinungsbild, waren zugleich faszinierend und unheimlich. Ihre schimmernde Haut, bedeckt mit leuchtenden Juwelen, funkelte in einem Kaleidoskop aus Farben, das bei jeder ihrer Bewegungen neue Muster bildete. Doch diese glitzernde Pracht war keine rein ästhetische Erscheinung – sie war der Schlüssel zu ihrer Kommunikation (Bild 1).

Die Menschen stießen auf die Gloriosa bei der Erkundung des Planeten Thyéra-7, eines unwirtlichen Ortes mit dichten, toxischen Atmosphäreschichten und zerklüfteten Oberflächen. Trotz der harschen Bedingungen zeigte die planetare Biologie

Hinweise auf eine überraschend komplexe Evolution. Tief unter der Oberfläche, in einer Höhlenlandschaft aus glühendem Kristall und organischen Strukturen, entdeckte das Forscherteam die Gloriosa (Bild 2).

Die Geschichte der Gloriosa war ebenso tragisch wie inspirierend. Ursprünglich insektoid, hatten sie vor Jahrtausenden eine Katastrophe überlebt, die ihren Planeten fast unbewohnbar gemacht hatte. Ein gewaltiger Einschlag hatte die Atmosphäre verändert und eine neue Eiszeit eingeläutet. Diejenigen, die überlebten, mussten sich radikal anpassen. Im Laufe der Generationen entwickelten sie eine einzigartige Symbiose mit den mineralischen Strukturen ihres Planeten. Ihre Haut begann, die leuchtenden Juwelen auszubilden, die ihnen nicht nur Schutz boten, sondern auch zu einem vollkommenen neuen Kommunikationssystem wurden.

Die Gloriosa sind etwa so groß wie Menschen, unterscheiden jedoch keine Geschlechter. Stirbt einer von ihnen, bringt die Königin ein Ei hervor, unabhängig davon, wie weit entfernt das verstorbene Wesen ist – selbst wenn es Lichtjahre entfernt stirbt.

Dieses Phänomen ist ein Rätsel der Biologie, das selbst die fortschrittlichsten menschlichen Wissenschaftler bislang nicht vollständig begreifen konnten. Aus dem Ei schlüpft ein neues Gloriosa-Wesen, das das vollständige Wissen und die Erinnerungen seines Vorgängers trägt. Es ist sich aller Ereignisse bewusst, die sein Vorgänger erlebt hat, und setzt dessen Aufgaben und Beziehungen nach dem Heranwachsen nahtlos fort. So bleibt nicht nur ihre Anzahl konstant, sondern auch ihre kollektive Identität intakt. Ähnlich wie bei Insekten ist ihr Aussehen stark von ihrer beruflichen Rolle geprägt. Arbeiter, Bauern, Krieger, Dichter und Diplomaten unterscheiden sich deutlich in ihrer Juwelenanordnung und Körperstruktur (Bild 3).

Die Menschen brauchten Jahre, um diese Form der Kommunikation zu verstehen. Die Gloriosa äußerten sich nicht durch gesprochene Sprache, sondern über subtile Farbwechsel und Lichtmuster in ihren Juwelen. Anfangs wurden diese Muster als rein dekorativ abgetan, bis eine Linguistin namens Dr. Elara Mukai den Durchbruch

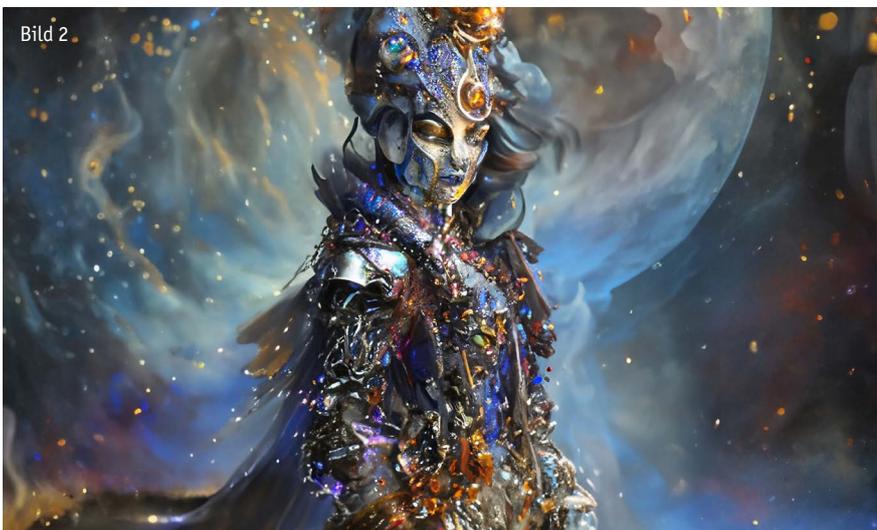




Bild 3



Bild 4

erzielte. Sie erkannte, dass die Lichtsignale einer komplexen Syntax folgten, vergleichbar mit musikalischen Kompositionen. Mithilfe hochentwickelter Algorithmen gelang es, die grundlegenden Muster zu entschlüsseln. Was zunächst wie zufällige Schimmer aussah, entpuppte sich als Ausdruck von Gedanken, Gefühlen und Ideen.

Doch der Erstkontakt endete tragisch. Der Wissenschaftsoffizier Dr. Adrian Frankenfeld, ein brillanter, aber egozentrischer Forscher, beging einen folgenschweren Fehler. Ohne Wissen des Captains führte er ein Experiment durch, das einen der Gloriosa-Botschafter schwer verletzte. Die Verletzungen waren so gravierend, dass das Wesen kurz darauf verstarb. Die

Reaktion der Gloriosa war zunächst überwältigend. Ihre Lichtmuster flammten in chaotischen und intensiven Sequenzen auf, die von unverständlicher Wut und Trauer zeugten. Die Kommunikation zwischen den Spezies drohte endgültig zu scheitern.

Nur durch die unermüdlichen Bemühungen von Dr. Elara Mukai und Captain Emerald Herzog konnten die Menschen eine zweite Chance erhalten. Die Gloriosa akzeptierten schließlich die Erklärung, dass Dr. Frankenfeld ohne Zustimmung gehandelt hatte. Ausschlaggebend war jedoch die Zusicherung, dass Frankenfeld weder Kinder noch Geschwister hatte und seine Gene nicht weitergegeben worden waren. Für die Gloriosa, die eine tiefe Wertschät-

zung für kollektive Identität und genetische Reinheit hatten, war dies ein entscheidender Faktor. Dr. Frankenfeld selbst verschwand spurlos nach dem Vorfall. Weder seine Leiche noch Hinweise auf sein Schicksal wurden jemals gefunden, was bis heute Spekulationen und Mythen nährt.

Die Gloriosa erwiesen sich als außerordentlich freundlich und klug. Sie empfingen die Menschen mit einer Mischung aus Neugier und Vorsicht. In ihren Lichtmustern erzählten sie von ihrer Geschichte, ihrem Glauben und ihrer Philosophie. Sie hatten eine tiefe Ehrfurcht vor dem Leben und betrachteten ihre Kristalle nicht nur als Werkzeuge, sondern als einen integralen Teil ihres Seins. Der Verlust eines Juwels war für sie so tragisch wie der Verlust eines Körperteils für einen Menschen.

Trotz der Fortschritte in der Kommunikation blieben viele Aspekte ihrer Kultur ein Rätsel. Die Gloriosa hatten keine erkennbaren Werkzeuge oder Technologien, wie die Menschen sie kannten, doch ihre Gesellschaft war hoch organisiert. Sie besaßen eine komplexe Hierarchie, die auf der Intensität und Farbpalette ihrer Juwelen basierte. Die Menschen vermuteten, dass die Gloriosa eine Form von kollektivem Bewusstsein teilten, das durch ihre Lichtsignale vermittelt wurde (Bild 4).

Die Freundschaft zwischen Menschen und Gloriosa wuchs langsam, aber stetig. Wissenschaftler und Künstler gleichermaßen waren von ihrer Eleganz und Weisheit fasziniert. Eine der ersten Übereinkünfte war der Schutz ihrer Heimatwelt vor jeglichem Eingriff, um ihre fragile Existenz nicht zu gefährden. Im Gegenzug teilten die Gloriosa ihre Erkenntnisse über Energie und Harmonie, die sich als revolutionär für die menschliche Wissenschaft erwiesen. Der Erstkontakt mit den Gloriosa war mehr als nur eine Begegnung mit einer neuen Spezies. Er war ein Spiegel für die Menschheit, ein Beweis dafür, dass selbst nach den dunkelsten Zeiten des Untergangs Hoffnung und Anpassung möglich sind. Die Gloriosa, die einst insektoide Wesen waren, hatten sich zu leuchtenden Juwelen einer sterbenden Welt gewandelt – ein Symbol für die Kraft des Lebens und die Magie des Unbekannten . ■

Eine Landschaft mit drei Sonnen

von Norbert Fiks

Wenn ich unterwegs bin, halte ich stets die Augen offen nach Science-Fiction-Motiven an Orten, an denen man nicht unbedingt damit rechnet. Sie finden sich an den ungewöhnlichsten Stellen, in der Werbung, als Graffiti, auf Produkten, in Museen. Meistens registriere ich sie nur, manchmal erscheinen sie mir so ungewöhnlich, dass sie mich zu Recherchen anregen.

Vor einiger Zeit war ich in Bremen in einer Ausstellung, in der mir das Gemälde »Landschaft mit drei Sonnen« von Josef Scharl wegen seiner kräftigen Farben gleich ins Auge sprang. Eine Landschaft mit drei Sonnen – das sieht nach Science-Fiction aus! Die Landschaft selbst ist nicht ungewöhnlich. Man sieht Hügel in verschiedenen dunklen Braun- und Grüntönen mit ein wenig Rot. Am Himmel darüber stehen die drei im Titel genannten Sonnen: zwei rote und eine gelbe! Sie scheinen der dunklen Landschaft allerdings nicht viel Licht zu spenden.

Josef Scharl wurde 1896 in München geboren. Er gilt als bedeutender Maler und Grafiker des deutschen Expressionismus und der Neuen Sachlichkeit. Sein Werk zeichnet sich durch kräftige Farben und eine motivische Vielfalt aus, die sozialkritische Themen, Landschaftsmalerei, Stilleben und Porträts umfasst. Seine Bilder galten bei den Nazis als »entartete Kunst«. 1938 emigrierte er in die USA. Scharl starb 1954 in New York. Er war übrigens seit Ende der 1920er Jahren mit Albert Einstein bekannt. Später, im amerikanischen Exil, wurde daraus eine Freundschaft, und Scharl hat den Physiker mehrmals porträtiert.

Das Bild 1 mit den drei Sonnen hat Josef Scharl im Jahr 1925 gemalt. Das war vier Jahre, bevor der Begriff »science fiction« von Hugo Gernsback geprägt wurde. Selbstverständlich gab es auch vorher phantastische Geschichten, und es ist möglich, dass Scharl damit in Berührung kam. In der in seiner Heimatstadt erscheinenden Münchner Illustrierten Presse wurde 1925 in Fortsetzung der einflussreiche Roman »Der Schuß ins All« von Otto Willi Gail ver-

öffentlicht. Darin und in anderer zeitgenössischer SF konnte der Maler aber kaum die Anregung für eine solche Konstellation gefunden haben. Bis Ende der 1920er Jahre war die SF nicht über das Sonnensystem hinausgekommen. »The Skylark of Space« von E. E. Smith gilt als erster Roman, der interstellare Reisen thematisierte. Er wurde 1928 in Gernsbacks Magazin Amazing Stories in Fortsetzungen veröffentlicht (so wie auch die Übersetzung von Gails Roman in einem Gernsback-Magazin, dem Science Wonder Quarterly, erschien). Bei Smith ist der erdähnliche Planet Osnome einer der Schauplätze. Osnome kreist allerdings, wie lange Zeit noch alle SF-Exoplaneten, um eine einzelne Sonne.

Nun, Scharl könnte von den zahlreichen astronomischen Entdeckungen seiner Zeit inspiriert worden sein. Doppelstern-Systeme waren in der Astronomie schon ein alter Hut, aber als erstes möglicherweise gravitativ gebundenes Dreifach-System wurde 1915 Alpha Centauri, bestehend aus dem Doppelsternsystem Alpha Centauri A und B sowie Proxima Centauri, erkannt. Dieses Sternensystem wurde aber erst 1935 in Murray Leinsters Story »Proxima Centauri«, veröffentlicht in den Astounding Stories, angefliegen. Allerdings ist der Abstand von Proxima Centauri, dem sonnennächsten Stern, zu Alpha Centau-

ri mit 0,2 Lichtjahren so groß, dass man ihn von dort aus nur als einen unscheinbaren lichtschwachen Stern von vielen sehen würde. Ein Anblick wie auf Scharls Bild würde sich auf keinem Exoplaneten im Centauri-System bieten.

Kunsthistoriker sind sich ohnehin darin einig, dass Scharl wie viele seiner expressionistischen Künstlerkollegen jener Zeit stark von Vincent van Gogh beeinflusst wurde. Dessen Werk erlebte Anfang des 20. Jahrhunderts in Deutschland eine erste große Phase der Rezeption. Der 1890 unter nicht vollständig geklärten Umständen ums Leben gekommene niederländische Künstler wurde als »Vater der Moderne« gefeiert. Bilder von ihm waren in zahlreichen Galerien und Museen zu sehen.

Was die deutschen Expressionisten an van Gogh besonders faszinierte, waren dessen Bilder, in denen die Sonne als lodender gelber Ball am Himmel steht, wie »Weiden bei Sonnenuntergang« (Bild 2), »Sämann bei untergehender Sonne« oder »Weizenfeld hinter dem Hospital Saint-Paul« von 1888 bzw. 1889. Das Licht der Sonne war zuvor auf Gemälden meist nur indirekt wiedergegeben worden. Van Gogh hingegen rückte die Sonne als ein lebensspendendes und hoffnungsvolles Symbol ins Zentrum seiner Kompositionen. Allerdings sahen die deutschen Expres-

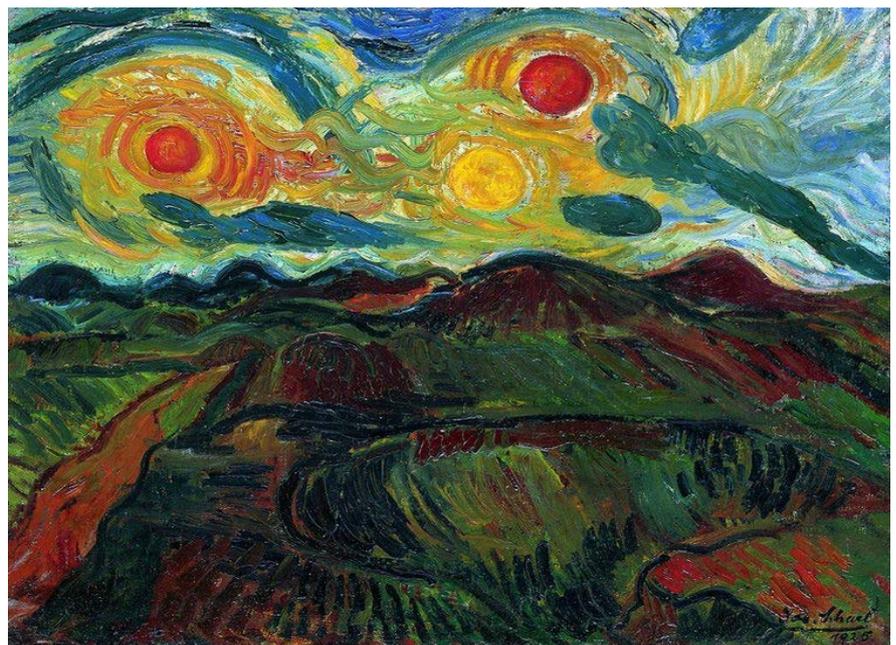


Bild1: »Landschaft mit drei Sonnen« ist dieses Bild betitelt, das der Münchner Josef Scharl 1925 malte.

sionisten – den Zeitumständen geschuldet – die »Sonnenmalerei« eher als ein apokalyptisches Zeichen. Beispiele sind neben Scharls Bild der »Sonnenaufgang« von Otto Dix (1913), »Flußlandschaft mit Schiffen und roter Sonne« von Walter Ophey (1913/14) oder Max Pechsteins »Aufgehende Sonne« von 1933. In diesen Kontext passt auch Scharls düsteres, schon sehr abstraktes Bild »Brennende Sterne« von 1933, das man als politischen Kommentar auffassen könnte. Das Sonnenthema ließ Scharl nicht los: Er malte 1944 ein Bild mit dem Titel »Sonnenaufgang« und 1951 die »Untergehende Sonne«.

Mit Science-Fiction und selbst mit Astronomie hat das Bild mit den drei Sonnen, das heute der Kunsthalle Emden gehört und dort leider ein Schattendasein im Magazin fristet, also nichts zu tun? Lassen wir uns doch die Illusion, denn Scharl hat sich nie zur Bedeutung seiner Bilder geäußert, er war im Gegenteil der Meinung, sie sprächen für sich. 1947 schrieb er an einen Kunsthändler: »Die guten Bildwerke sind klar und eindeutig und brauchen keine Erklärungen, sie verlangen aber ein Bekenntnis.« Es ist also nicht ausgeschlossen, dass die Kunstexperten sich irren. ■

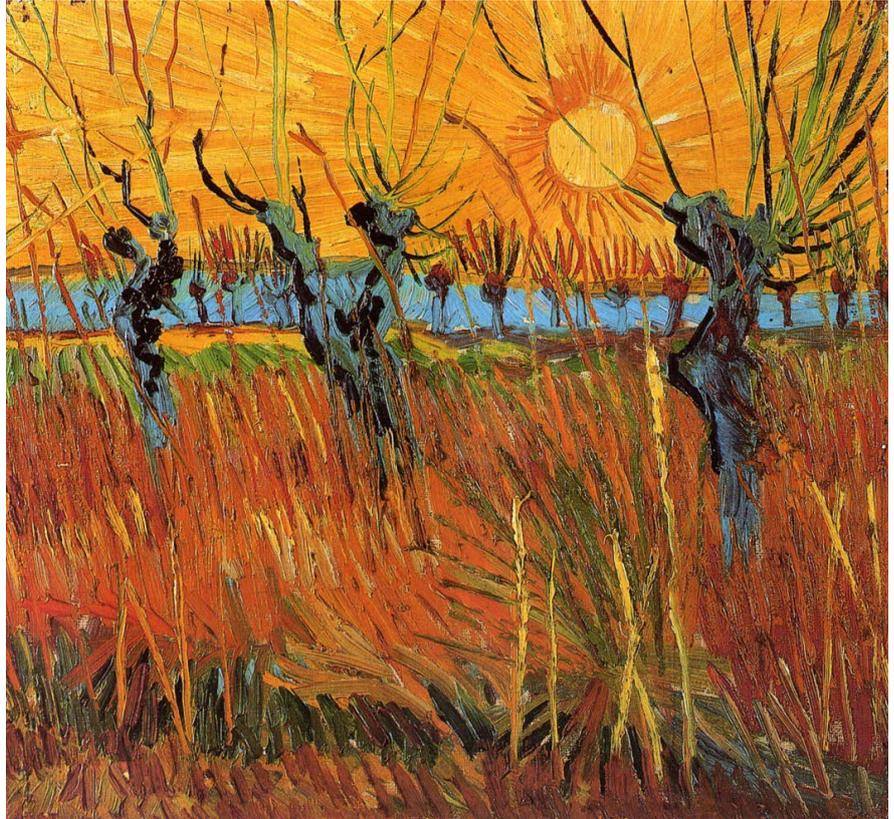


Bild 2: Vincent van Gogh war einer der ersten Maler, die die Sonne zu einem zentralen Element ihrer Bilder machten. Die »Weiden bei Sonnenuntergang« entstanden 1888.

REISSWOLF

Das fantastische Rezensionsmagazin



46

- Mit Rezensionen zu Büchern von Michael Schauer, Paolo Herras, E. V. Ring, Jörg Weigand, Kai Focke & Sabine Frambach, Kai Riedemann, Ulrich Harbecke, Petra E. Jörns, Gabriele Behrend - verfasst von Elmar Huber, Judith Madera, Sarah Lutter und Thomas Harbach

REISSWOLF 46

Das fantastische Rezensionsmagazin, 44 Seiten, DIN A5, Broschur mit Rückenstichheftung, ISSN 2942-1837

Der »REISSWOLF« 46 enthält auf 44 Seiten Besprechungen zu Büchern von Michael Schauer, Paolo Herras, E. V. Ring, Jörg Weigand, Kai Focke & Sabine Frambach, Kai Riedemann, Ulrich Harbecke, Petra E. Jörns, Gabriele Behrend – verfasst von Elmar Huber, Judith Madera, Sarah Lutter und Thomas Harbach.

#Science-Fiction #Fantastik #Fantasy #Horror #Rezensionen
#Schauer #Herras #Ring #Weigand #Focke #Frambach
#Riedemann #Harbecke #Jörns #Behrend #Huber #Madera
#Lutter #Harbach

Download unter:

<https://www.reisswolf-magazin.de/edits/RW46komplett.pdf>



KAIJU-CON UELZEN 2025

Was ist die Kaiju-Con? Treffen der asiatischen Riesen-Monster-Freunde

Wann? 14.06.2025 (9:30 - ca. 16:00 Uhr)

**Wo? Eschemannstr. 5-9, 29525 Uelzen
(5 Gehminuten vom Bhf)**

**Du interessierst Dich für Godzilla und die anderen Riesenmonster aus Fernost?
Dann bist Du hier richtig! Seit 2017 treffen sich hier Fans der beliebten Monster
aus ganz Deutschland und darüber hinaus.**

**Hier bei der Kaiju-Con Uelzen findest Du Gleichgesinnte im Alter von 7 - 70 Jahre.
Es werden interessante und informative Beiträge aus der Welt der Monster von
den Fans selbst erarbeitet und vorgetragen (natürlich nur wer möchte).**

Wenn Du auch Interesse hast, dann melde Dich bei mir unter:

godzilla-germany@web.de

Die Teilnahme erfordert eine Anmeldung, da das Treffen nicht öffentlich ist!

Grüße

Detlef

(Veranstalter und Autor von 3 Godzilla-Büchern)

Science Fiction

Uwe Hermann

Die Tage nach dem Lärm

Independently published, 2024, 360 Seiten, Paperback, € 14.90, ISBN 9798336622409



von Franz Hardt

Wer sich für deutschsprachige SF-Kurzgeschichten interessiert, kommt eigentlich an Uwe Hermann nicht vorbei. Hermann hat inzwischen schon über einhundert Kurzgeschichten veröffentlicht und dafür einen ganzen Schwung Preise und Nominierungen erhalten. Der sechste(!) Band seiner Geschichten enthält sechzehn Erzählungen, unter denen zwei Erstveröffentlichungen sind; die anderen wurden schon in diversen Magazinen und Anthologien veröffentlicht. Ich kannte den Inhalt des Buches daher schon zum Teil, fand es aber trotzdem gut, hier einen Überblick über die neueren Werke Hermanns zu bekommen. Er schreibt sehr unterhaltsam, originell und mit feinem Humor, dabei versteckt er in seinen Geschichten immer wichtige Botschaften.

Ein Cover von Timo Kümmel, Illustrationen von Chris Schlicht, ein Vorwort von Andreas Eschbach, Vor- und Nachworte des Autors, Links zu Audioversionen von



zwei Geschichten: Hier hat sich jemand richtig Mühe gegeben und ein rundum gelungenes Buch zusammengestellt. Andreas Eschbach erklärt, dass Uwe Hermann viel berühmter sein müsste, und lobt seinen Einfallsreichtum, die Tiefe der Einsichten und das erzählerische Geschick. Leider wird man halt auf dem Gebiet der deutschsprachigen phantastischen Kurzgeschichten nicht besonders berühmt, was ich auch schade finde.

Gleich die erste Geschichte hat es in sich: »Die End-of-Life-Schaltung« wurde mit dem Kurd-Laßwitz-Preis für die beste Erzählung 2024 ausgezeichnet und nominiert für den Deutschen Science-Fiction-Preis in der Kategorie »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte«. Es ist eine gelungene Geschichte, die die Themen »Demenz« und »Unterstützung bei Demenz« auf eine originelle Art behandelt und ein Betreuungsverhältnis geschickt umdreht. Der Ich-Erzähler, dem sein Alter von über hundert Jahren und die zunehmende Vergesslichkeit zu schaffen machen, bekommt von seinem Sohn einen Roboter zur Unterstützung geschenkt. Die Beziehung zwischen dem Menschen und dem alten Roboter wird liebevoll geschildert und mit Details angereichert. Es ist eben nicht nur der Ich-Erzähler, der vom Roboter unterstützt wird, sondern umgekehrt hilft der Mensch auch dem Roboter, was der Geschichte mehr Tiefe gibt. Dazu kommen, wie eigentlich immer bei Hermann, nette witzige Details.

Einige kurze Geschichten sind ursprünglich im »Spektrum der Wissenschaft« erschienen und typisch Hermann: Humor mit einem wichtigen, manchmal bösen Kern. In »Die Wettermaschine« ist man in der Lage, lokal das gewünschte Wetter zu erzeugen, und zwar für einzelne Grundstücke oder sogar für einzelne Personen. Das hat schlimme Konsequenzen, die aber niemand wahrhaben will. Bei »Eine Frage des Geldes« wird erzählt, was passiert, wenn selbst die Geldscheine eine gewisse künstliche Intelligenz haben und damit Daten über uns sammeln und auswerten.

»Die Nachrichtenmacher« wurde mit dem Kurd-Laßwitz-Preis für die beste Erzählung 2023 ausgezeichnet und beginnt so: »Ich erfuhr von meinem Tod an einem

Donnerstag um kurz nach sieben.« Dieser erste Satz sollte in die Liste der »besten ersten Sätze« aufgenommen werden, also dort, wo schon »It is a truth universally acknowledged that ...« steht. Was passiert, wenn eine Firma es anscheinend mit hundertprozentiger Genauigkeit schafft, die Zukunft vorherzusagen? Oder sind ihre Meldungen manipuliert? Oder wird dafür gesorgt, dass die Vorhersagen eintreffen? Und sind wir nicht eigentlich selbst Schuld daran, weil wir so gerne auf die nächste Sensationsmeldung klicken? Und wie stoppt man das? Eine witzige, absurd überdrehte Geschichte, die behauptet, im Jahre 2059 zu spielen.

Ganz aus nicht-menschlicher Perspektive ist »Die Fremden« geschrieben, in der ein Wald die Besiedlung seines Planeten durch Menschen erlebt. Die Geschichte macht sehr gut unterschiedliche Zeitwahrnehmungen klar und zeigt das Scheitern einer Kontaktaufnahme, wenn Wesen zu unterschiedlich sind.

Eine der beiden Erstveröffentlichungen ist die ziemlich abgedrehte Geschichte »Der Chronist der Quirl«, die mir sehr gut gefallen hat. Sie erinnert in ihrem Witz sowohl an Stanislaw Lem als auch an Douglas Adams. »Lange vor der Entstehung des Universums gab es den Chronisten der Quirl.« So fängt sie an und dann wird uns eine Art zwei Meter große, aufrecht gehende Maus in schwarzer Latzhose und mit Schirmmütze vorgestellt. Sie beginnt aus Langeweile, sich mit Mathematik und Physik zu beschäftigen und das Universum zu erschaffen. Dazu braucht der Chronist Hilfe von anderen Lebewesen und es kommen etliche schräge Figuren vor, wie z. B. der »Stricker«, der »jedes vergangene, gegenwärtige und zukünftige Ereignis« kennt und die Zeitverläufe in die richtige Reihenfolge bringt. Mir hat die Geschichte Spaß gemacht, sie ist vollgestopft mit absurden Ideen.

»Die Tage nach dem Lärm« erzählt die Zeit nach der großen Klimakatastrophe aus der Sicht eines Haushaltsroboters, der immer noch längst sinnlose Arbeiten verrichtet und nicht die nötige Intelligenz hat, die Lage zu verstehen. So erleben wir eine der klassischen Situationen der Postapokalypse, nämlich die Plünderung eines

Supermarktes zur Essensbeschaffung, aus der Sicht der überlebenden Maschinen. Diese sind auf der Suche nach Menschen, um die sie sich kümmern können. Die Roboter sind hier traurige Figuren, die ihre Aufgabe verloren haben, und als sie tatsächlich noch einmal einen lebenden Menschen finden, wird es nicht besser.

Ohnehin hat Uwe Hermann eine besondere Sympathie für Roboter und Androiden, denen er sich immer wieder gerne annimmt und aus denen er manchmal tragische Figuren macht, die irgendwie die besseren Menschen sind. In diese Richtung gehen »Die Aushilfsmenschen«, »Die Aushilfswächter« und »Der letzte der Ersten«.

Eine unterhaltsame Steampunk-Geschichte verbirgt sich hinter »Wir von der kaiserlichen Reinigungskolonie«. Ein Mitglied dieser Reinigungskolonie erzählt davon, wie sie nachts die Straßen der Stadt von den Resten des Dampfes reinigen, mit dem tagsüber alles angetrieben wurde. Als sie dabei eine Leiche finden, ändert sich das Leben des Ich-Erzählers dramatisch. Es ist eine Geschichte um Widerstand und Rebellion gegen die Mächtigen, die sich, nachdem sie das Land zugrunde gerichtet haben, aus dem Staub machen und zum Mars(!) fliehen wollen. Sie haben aber die Rechnung ohne die Reinigungskolonie gemacht.

»Ich glaube an ein Leben nach der Schrottpresse«. So beginnt »Jenseits des Bretterzauns« und das ist schon wieder so ein toller erster Satz: Auf einem Schrottplatz findet eine bunte Truppe von beschädigten, verschrotteten, aber mit einem Bewusstsein versehenen »Gegenständen« zusammen und will fliehen. Witzige Dialoge und gute Pointe, eben typisch Hermann.

In »Das Loch im Keller« versteckt sich ein Gangsterpärchen in einem alten, einsam gelegenen Haus. Im Keller finden sie etwas Seltsames: ein Loch, das alles aufsaugt, das ihm zu nahe kommt.

Nun wird es turbulent und endet mit einer netten Pointe.

Bei »2 tage« ist die Grundidee wieder köstlich: Die Geschichte wird von einem Teddybären (mit Knopf im Ohr!) erzählt, der Privatdetektiv ist und sich auf die Suche nach den Menschen macht.

Die zweite neue Geschichte heißt »Ein Stück Zukunft«. Der Ich-Erzähler nimmt mit seinem Raumschiff immer wieder kleinere illegale Aufträge an. Dabei gerät er mit einem anderen Gangster aneinander. Die Geschichte hat gute Momente, wenn sich der Ich-Erzähler mit seinen beiden Raumschiff-KIs EVA und ADAM auseinandersetzen muss, auch seine Kampfroboter lassen witzige Sprüche los. Überrascht hat mich vor allem die Liebesbeziehung zwischen dem Erzähler und einem sehr speziellen Außerirdischen. Diese wirft die Frage auf, ob wir Wesen lieben können, die ganz anders sind. Dennoch hatte sie für mich Längen und erfüllte beim Planeten »Utopia« nicht ganz meine Erwartungen.

Insgesamt eine tolle Sammlung, ich schaue mal nach dem Vorgängerband. ■

Gabriele Behrend

Dornengras & Ginsterzweig

p.machinery, Winnert, 2024, 200 Seiten, Paperback, € 17.90, ISBN 978 3 95765 425 0, eBook 978 3 95765 716 9

von Franz Hardt

Douglas und Kaynee ziehen in einen Trailerpark in der Nähe eines amerikanischen Diners, zu dem auch eine Tankstelle gehört. Tankstelle und Diner wirken wie aus der Zeit gefallen und haben schon einmal bessere Zeiten gesehen. Wir kennen Douglas und Kaynee aus »Salzgras und Lavendel«, dem Vorgängerroman, der beim DSFP 2021 in der Kategorie Roman den zweiten Platz erreichte. Das Besondere an den beiden ist, dass Kaynees Persönlichkeit in den Geist und Körper von Douglas integriert ist: Kaynee hat ihren Körper verloren und lebt nun in Douglas weiter, wobei die beiden diese Tatsache erst einmal geheim halten.

Auch Sue, die Kellnerin im Diner, trägt einen weiteren Geist in sich. In ihrem Fall ist es aber nicht die Liebe, die die beiden Persönlichkeiten in einen Körper zusammengeführt hat. Sie sind gefangen und zum Zusammenleben gezwungen.

Das Restaurant und die Tankstelle entpuppen sich als eine kleine, abgeschlossene Welt, eine Art nostalgisches Biotop, abgetrennt von der Welt draußen. Wer hier aufgenommen wird, kann mit den an-

deren Angestellten und den Bewohnern des Trailerparks in einer Art »Familie« zusammenleben, in der man sich hilft und respektiert. Hier akzeptiert man Eigenheiten und versucht, zusammen zu stehen. Für Douglas/Kaynee und auch für Sue ist dies genau die richtige Umgebung, die ihnen bei ihren Problemen die notwendige Unterstützung bietet.

Gabriele Behrend führt ein Arsenal an Figuren ein, deren Marotten, Zusammenarbeiten und -leben sie liebevoll beschreibt. Anders als im ersten Teil, gibt es in diesem Buch (fast) immer nur zwei Personen, die sich einen Körper teilen. Daher spielt auch das Thema »Effizienzsteigerung durch verschiedene spezialisierte Persönlichkeiten« keine große Rolle mehr.

Dafür geht es um andere Fragen: Kann ich mit einer anderen Person in einem gemeinsamen Körper leben, wenn ich diese Person liebe? Was macht das mit meinen körperlichen Bedürfnissen, wie kann man sexuelle Befriedigung erfahren? Ist es zu verkraften, dass einer der beiden immer zurückstecken muss? Schlimmer noch: Wenn eine Person verheimlicht wird, wie kann sie dann glücklich sein und wie verändert diese Situation die Person?

Oder ein anderer Fall: Kann ich mit einer anderen Person in einem gemeinsamen Körper leben, wenn ich diese Person hasse, weil sie mir Gewalt angetan hat? Wie verkrafte ich es, wenn eine andere Person

Dornengras & Ginsterzweig Gabriele Behrend



Außer der Reihe
p.machinery

in meinem Geist lebt, die mir nichts Gutes will, die mich zu unterdrücken und auszunutzen versucht.

Oberflächlich wird uns eine heile Welt eines typischen altmodischen amerikanischen Diners vorgestellt, aber unter der Decke und in den Figuren brodeln es. Und natürlich dringen die Konflikte nach außen und eskalieren, in einem Maße, das ich so nicht erwartet hatte.

Ich bin der Autorin gerne durch die Geschichte und die Probleme ihrer Figuren gefolgt. Sie behandelt diese psychischen Probleme auf eine nachvollziehbare Art, findet überzeugende Bilder für die inneren Konflikte der multiplen Persönlichkeiten. Letztlich wird die Technik des Persönlichkeitstransfers hier kaum gebraucht, wir können uns auch psychische Erkrankungen vorstellen, die ähnliche Probleme hervorrufen.

Wirklich wichtig wird die Kenntnis des ersten Bandes eigentlich erst im letzten Drittel des Buches, und dann gibt es auch ein paar Sätze zur Vorgeschichte. Ich hätte es trotzdem besser gefunden, wenn früher auf den Vorgängerband eingegangen worden wäre. Ich glaube aber, man kann dieses Buch auch ohne die Kenntnis von »Salzgras & Lavendel« lesen. Ich empfehle das aber nicht. Schon alleine deshalb, weil mir der erste Band etwas besser gefallen hat. ■

#sciencefiction #speculativefiction #kurzgeschichten

NOVA 35

p. machinery, November 2024,

200 Seiten, Paperback, 19,90 €

ISSN: 1864 2829

ISBN PB: 978-3957654359, EUR 19,90

Auch als E-Book erhältlich

von Christoph Grimm

Die fünfunddreißigste Ausgabe des Taschenbuchmagazins NOVA ist ein Themenband der besonderen Art: Gemäß dem Vorwort wurden für diese Ausgabe ausschließlich Autorinnen eingeladen, deren Geschichten sich mit den Themen Mutterschaft, Geburt, Erziehung und Gleichberechtigung auseinandersetzen. Zwei Übersetzungen aus den USA ergänzen die

Beiträge der heimischen Autorinnen, während der Sekundärbereich dieses Mal nur aus einem zur Thematik passenden Essay besteht.

»Mond im schwarzen Spiegel« (Susann Obando-Amendt): Etwa in der Mitte des 21. Jahrhunderts: Die Teenagerin Alix lebt mit ihrer Mutter, einer Forscherin, in einem großen und abseits gelegenen Forschungsinstitut. Dort befindet sich auch eine Art Privatschule. Ohne, dass es im Text oft hervorgehoben wird, ist den Lesern schnell klar, dass Alix hochbegabt ist, jedoch von verschiedenen Ängsten und Phobien geplagt wird. Der Besuch der nahe gelegenen Stadt Wernn mit seiner überalterten und verarmten Bevölkerung ist ihr und weiteren Studierenden selten und nur mit ausdrücklicher Genehmigung erlaubt. Eines Tages kommt es zu Entführungen durch Menschenhändler. – Die erste Geschichte ist mit 58 Seiten fast schon als Novelle zu werten. Die Autorin verarbeitet mit Fachkräftemangel, einer überalterten Gesellschaft, Menschenhandel und den Problemen ihrer Protagonistin viele Themen, aber keines davon mehr als oberflächlich. Die 58 Seiten muten wie ein überhastet erzähltes Destillat populärer Young-Adult-Dystopien (»Die Perfekten / Die Vereinten«, »Maze Runner«, »Die Bestimmung« etc.) an, dessen originellere Ansätze in einer vorhersehbaren, kein

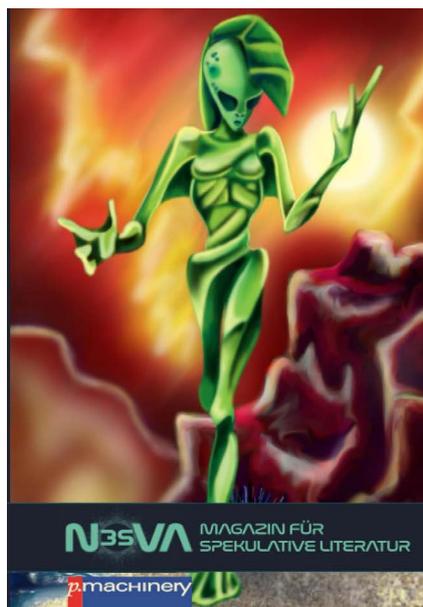
Klischee auslassenden Handlung untergehen. Die Erzählperspektive von Alix ist gut getroffen und sprachlich ist das Ganze sehr angenehm, doch das handwerkliche Können der Autorin rettet die Geschichte leider nicht über Mittelmaß hinaus.

»Eijejei« (Regina Schleheck): Thore und Enka tragen einen Sorgerechtsstreit um die ungeborene Peline aus. Das Kind ist bei der Gerichtsverhandlung ebenfalls anwesend, da sie in vitro heranwächst. – Eine kurze Geschichte, die ich als Satire über den gerne proklamierten Mutterinstinkt lese, aber die mich durch den plumpen Schlagabtausch bei der Verhandlung nur mäßig unterhielt.

»Nur ich und ein Eimerchen« (Alexa Rudolph): Die Protagonistin ist bereits Großmutter einer jungen Enkelin, spielt jedoch mit dem Gedanken, noch einmal Mutter zu werden. – Ein schräger Text, der mir nur wenig Lesevergnügen bereitet hat. Auf den ersten beiden Seiten hatte ich das Gefühl, die Autorin habe ein Essay über Barbie geschrieben. Der einzige Lichtblick war im Anschluss ein erfrischend natürlicher Dialog zwischen der Protagonistin und ihrer Enkelin, bevor die Geschichte in eine fantasievoll beschriebene, aber letztlich abstruse Fabel über unterschiedliche Zukunftsvorstellungen zweier Menschen in einem gewissen Lebensabschnitt mündet.

»Motherhood – eine Annäherung« (Janika Rehak): Eine Androidin erzählt in kurzen Fortschrittsberichten ihre Erlebnisse als erziehende Person von Testperson 236 bzw. dem Mädchen Kim-Anna. – Ein stilistisch gelungener Text, der Janika Rehaks Gespür für elegante Formulierungen zeigt. Die Gestaltung der Geschichte in Fortschrittsberichten erinnert an Daniel Keyes Klassiker »Blumen für Algernon«, und auch wenn anhand des Verlaufs die Pointe erahnt werden kann, so ist diese angenehm kurze Geschichte rundum gelungen.

»Wenn die Menschen Seepferdchen wären ...« (Monika Niehaus): Zwei Seiten, in welchen eine Dozentin mit Studierenden zu dem Schluss kommt, dass echte Gleichberechtigung am Gebären scheitert.



– Ein Text, über dessen Aussage man geteilter Meinung sein kann. Für mich lässt der Text bei der Gleichberechtigungsfrage aus, dass »Frau« nicht automatisch »künftige Mutter« bedeutet.

»Suche« (Marianne Labisch): In nicht bezifferter, naher Zukunft. Marie wurde von der Androidin Andrea aufgezogen, möchte aber ihre leibliche Mutter kennenlernen. Andrea weiß jedoch nichts über die Herkunft von Marie. Entgegen ihrer Programmierung recherchiert sie im Netz und landet schließlich in einem Forum. Die Geschichte begeistert von Anfang an durch die gut geschilderte Mutter-Tochter-Beziehung. Es ist beruhigend, dass künstliche Menschen sich mit den gleichen Problemen wie natürliche Menschen herumschlagen müssen. Das, was Andrea in dem Forum erfährt, wirkt handlungstechnisch zunächst etwas generisch, schlägt dann aber einen eigenen Pfad ein. Das Ende erschien mir erst zu abrupt, aber bei einem Wiederlesen als sehr passend. Jeder weiterer Satz wäre bei dem gewählten Schlusspunkt überflüssig gewesen.

»Emma« (Nicole Hobusch): Diese Geschichte selbst in aller Kürze inhaltlich zu umreißen, würde dem unvorbereiteten Lesern zu viel verraten. Es geht um Schwangerschaft(en), Optimierung und Wissenschaft. Ein schonungsloser Text, dem durch distanzierte Schilderungen und beständige Steigerung bei mir als Leser exakt der in die Magengrube treffende Schlag gelang, den die Autorin sicher bezweckt hat.

»Motherhood V« (Gabriele Behrend): Hayly ist im Motherhood V, einem Gefängnis für schlechte Mütter. Sie fragt sich, wo ihre Kinder sind und warum sie im Gefängnis gelandet ist. Eine schonungslos erzählte Geschichte, die eine düstere Zukunft für Mütter bereithält. Die Leserschaft wird geschickt auf eine falsche Fährte geführt und mit einer gelungenen Wendung am Schluss überrascht. Bitter, aber passend.

»Ich bin die Auferstehung und das Leben« (Heidrun Jänchen): In ferner Zukunft. Helena extrahiert die Erinnerungen eines gefallenen Soldatentrupps, der

bereits mehrfach in eine schwierig einzunehmende Raumstation außerirdischer Invasoren eingedrungen ist. Mit diesen kombinierten Erinnerungen, denen zusätzlich die falsche Erinnerung des Missionsabbruch und einer Rettung in letzter Sekunde folgt, werden Klonkörper für den nächsten Sturm auf die Raumstation programmiert.

Was für eine Geschichte! Die grundlegende Idee künstlicher Erinnerungen ist nicht neu, wird von Heidrun Jänchen jedoch sehr intensiv und mit besonderem Fokus auf Helena – die Quasi-Mutter der Klon – erzählt. Das Ende kann erahnt werden, verfehlt jedoch seine Wirkung nicht.

»Der Termin« (Sarah Raich): Die namenlose Protagonistin ist in den mittleren Jahren und wird zu einem Termin einberufen, der im Alltäglichen nur als »die Prozedur« bezeichnet wird. Damit ihre Tochter jedoch selbst Mutter werden darf, ist im Vorfeld die Empathische Emotionsrekapitulation unabdingbar. Eine behutsam erzählte Geschichte, welche die ambivalenten Gefühle der Protagonistin – Zuneigung zur Tochter auf der einen, die kritische Einschätzung der Gesamtbilanz ihrer Mutterschaft auf der anderen Seite – intensiv vermittelt.

»Die Beschädigten« (Bonnie Jo Stoffelbeam): Robin arbeitet an der Konstruktion von PlayMatez, künstlichen Menschen für den Privatgebrauch, mit. Die ersten Serien dieser Androiden waren am menschenähnlichsten, wiesen jedoch allesamt nach einer gewissen Zeit Verhaltensstörungen auf. Die meisten alten PlayMatez wurden zwischenzeitlich verschrottet, aber einige »Beschädigte« streunen noch immer durch die Welt. Robin hat es sich zur Aufgabe gemacht, sich einigen von ihnen anzunehmen. – Eine Geschichte, die handlungstechnisch bekannte Pfade einschlägt, aber im letzten Drittel einen unerwarteten Weg geht. Der Text ließ mich verstört zurück und stellt die wichtige Frage, was es mit uns als Gesellschaft machen würde, wüchsen wir mit künstlichen Gefährten auf, die wir kaum von natürlichen Menschen unterscheiden können.

»Das tiefste Blau der Welt« (Sonya Dorman): In der Zukunft sind Mütter sehr angesehen, sorgen sie doch für den drin-

gend benötigten, stetigen Nachwuchs für die Front. Die junge Anna hat das Alter für die »Hochzeitsbank« erreicht, ist von ihrer Aufgabe jedoch alles andere als begeistert. Eine Verweigerung hätte eine schlecht bezahlte Fließbandarbeit und gesellschaftliche Ächtung zur Folge.

Manche Texte altern schlecht, andere sind zeitlos. »The Deepest Blue« der zwischenzeitlich verstorbenen Sonya Dorman wurde erstmals 1964 veröffentlicht, doch das halbe Jahrhundert auf dem Buckel merkt man der Geschichte kaum an. Zwar verliert der Text ein wenig durch die Annahme, dass auch in Zukunft der weibliche Körper für die Fortpflanzung unabdingbar ist, aber die Problematik der gesellschaftlichen Erwartungen und Selbstbestimmung über den eigenen Körper beschäftigt (leider) bis heute. Ein schonungslos geschriebener Text, unter dessen Worten es brodelte.

»Kein Abschluss« (Jasmina Tešanović): Die Autorin beginnt ihr Essay mit einem Rückblick auf das Sterben ihrer eigenen Mutter. Es ist der vermeintliche Abschluss einer Beziehung, den sie weder für ihr eigenes Leben noch ihre Rolle als Mutter und Großmutter als solchen betrachtet. Entsprechend vertritt Tešanović die These, dass Mütterthemen im Allgemeinen keinen Abschluss finden werden, sondern bei gesellschaftlichen, kulturellen und technologischen Veränderungen konstant neu betrachtet werden müssen.

Fazit: Die Bewertung einer Anthologie bzw. einer Magazinausgabe ist selten leicht – insbesondere, wenn der subjektiv ermittelte Durchschnitt der Beiträge das Mittelfeld ergibt. NOVA 35 konnte mich weniger begeistern als die vorausgegangenen Ausgaben, wobei mein Nicht-Gefallen mancher Geschichten mehr an meinem persönlichen Geschmack als an klar zu benennenden Mängeln liegt. Objektiv lässt sich festhalten, dass die Themenausgabe abwechslungsreich ausgefallen ist, und – wie bei NOVA üblich und von mir als treuer Leser des Magazins auch erwartet – alle Texte ein hohes stilistisches Niveau aufweisen. Es ist zudem erfreulich, dass Storyredakteurin Marianne Labisch mit ihrer zweiten Ausgabe die Linie des anspruchs-

Rezensionen

vollen SF-Literaturmagazins hält, aber mit einer Themenausgabe wie dieser NOVA ihre herausgeberische Handschrift verleiht. ■

Peter Schattschneider

Der Traum des Philosophen

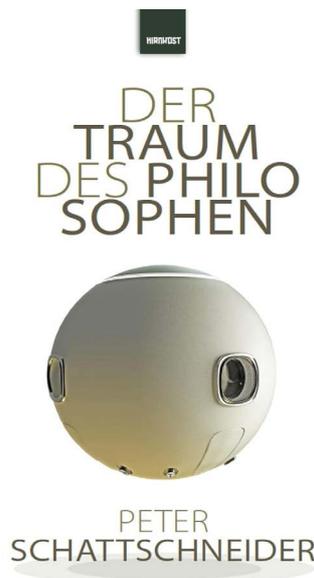
Hirnkost Verlag, Berlin, 2024, 312 Seiten,
Hardcover ISBN 978-3-98857-108-3,
PDF: 978-3-98857-110-6, eBook:
978-3-98857-109-0

von Franz Hardt

Der Hirnkost Verlag macht schöne Bücher, aber dieses ist ein besonders gelungenes Exemplar, wie übrigens auch »Apeirophobia« von Christian J. Meier: Ein Hardcover mit Lesebändchen, gelungenem Titelbild und einigen feinen Designdetails, dazu fühlt es sich auch noch gut an. Es enthält ausgewählte Kurzgeschichten des Wiener Physikprofessors, der seit Jahrzehnten neben seinen wissenschaftlichen Arbeiten immer wieder Science-Fiction veröffentlicht.

Für die Geschichten hat er jeweils eine Einleitung und ein Nachwort (»Postskriptum« genannt) geschrieben, wobei das letztere sich mit der Physik hinter der Geschichte beschäftigt. Und da gibt es eigentlich immer etwas zu erklären. Denn ein Kennzeichen der Texte von Schattschneider ist, dass sie immer einen naturwissenschaftlichen Kern haben, oft eine neuere oder unbekanntere physikalische Theorie oder ein komplexes Konzept. Der literarische Text setzt sich dann damit auseinander und veranschaulicht die wissenschaftlichen Ideen. Ich erkenne übrigens neidlos an, dass dieses Spannungsfeld zwischen genauer wissenschaftlicher Spekulation und literarischer Ausarbeitung – eigentlich der Kern von »Science Fiction« – im Vorwort von Marianne Gruber wesentlich besser und klarer herausgearbeitet wird als hier von mir. Manchmal kommt bei all der Wissenschaft »das Menschliche« etwas kurz: Die Figuren überzeugen nicht immer oder sind manchmal vielleicht gar nicht so wichtig. Trotzdem hat es mir sehr gut gefallen, diese Wundertüte voller spannender Ideen zu lesen.

Sechs der zwölf Geschichten sind Erstveröffentlichungen. Die Wiederveröffentlichungen stammen zur Hälfte aus EXO-



DUS, deshalb kannte ich sie schon. Von den restlichen sind zwei aus der »Werkausgabe Schattschneider« der Edition Bärenklau und ich muss gestehen, dass diese Werkausgabe komplett an mir vorübergegangen ist, was ich doch noch ändern sollte.

Von den Erstveröffentlichungen gefiel mir »Aurora« am besten. Das ist eine Auseinandersetzung mit dem Problem, ob und wie wir erkennen können, ob wir in einer Simulation leben. Erzählt werden die Erlebnisse von Astronauten, die vermeintlich in einer Simulation den Saturnmond Enceladus untersuchen. Bestechend an der Geschichte fand ich die Beschreibung des Saturn und seines Mondes, sowie die technischen Details, wie genau die Simulation funktioniert und wie körperliches Empfinden passend zur simulierten Außenwelt stimuliert wird. Außerdem gelingt es Schattschneider hier, dass ich mit den Figuren empfinden konnte, dass es also nicht »nur« um ein technisches, sondern auch um ein menschliches Problem ging. Natürlich ist hier einiges nicht so, wie es scheint.

In »Verschränkung« werden die Geschehnisse aus »Aurora« fortgesetzt. Dabei versucht Schattschneider ein makroskopisches Beispiel für den quantenmechanischen Effekt der Verschränkung zu konstruieren. Ein Versuch, der aller Ehren wert ist; ich hatte aber trotz der Erläuterung im Postskriptum Schwierigkeiten, ihn nachzuvollziehen.

»Die seltsame Geschichte des Roswell-Zwischenfalls« ist eine gute Zeitreisegeschichte mit einem Handlungszirkel, der den beliebten Zeitreise-Knoten im Gehirn der Leser*innen erzeugt. Es geht, wie der Titel schon sagt, um den Roswell-Zwischenfall, also eine mutmaßliche Ufo-Beobachtung. Hier wird eine Erklärung für diesen Vorfall gebastelt und spannend erzählt. Insbesondere der im Jahre 1822 spielende Teil hat mir gefallen. Er erzählt das Schicksal eines weißen Jungen, der nach einem Überfall von Komantschen aufgezogen wird und dessen Lebensweg später mit dem in der Zukunft spielenden Teil der Kurzgeschichte verknüpft wird. Wie gesagt: Am Ende ist die Handlung rund und das Gehirn verknottet.

»Mahlstrom III« zeigt nicht zum ersten Mal, dass Schattschneider ein Faible für Arthur C. Clarke hat. Diese Geschichte ist eine Hommage an Clarke, der seiner Hard SF so einen wunderbaren Schuss »Sense of Wonder« geben konnte. Es geht um eine Astronautin, die auf einem Asteroiden in Lebensgefahr gerät und nun himmelsmechanische Kenntnisse braucht, um sich zu retten. So wird uns einiges über Bahnmanöver erklärt, über »Hohmann-Transfers« und »Oberth-Swingby-Manöver«. Weitere Erklärungen dazu gibt es im Postskriptum. Es gibt ein wenig Weltenbau drumherum, doch eigentlich hat den Autor vor allem interessiert, diese Manöver durchzurechnen und uns zu erklären. Das ist interessant und ich fand es toll, mal wieder technische SF zu lesen. Die Schwäche der Geschichte zeigt sich darin, dass ich nicht gelitten habe mit der Astronautin, die doch immerhin in Lebensgefahr schwebt.

»Dark Star« hat zwei Teile, die sich stilistisch deutlich voneinander unterscheiden. Im ersten Teil kehrt ein Raumschiff nach vielen Jahren zur Erde zurück und stellt schon bei der Kontaktaufnahme aus einiger Entfernung fest, dass sich dort viel verändert hat. Dieser Teil hat einen ironischen Unterton: »So war also die Erde wüst und leer, und der Geist Gottes schwebte über den Wassern und wusste nicht so recht, was er tun sollte.« Zum zweiten Teil möchte ich nichts verraten, außer, dass hier vieles anders gesehen wird. Der physikalische Gehalt beschäftigt sich mit der

Bedeutung von Längen- und Zeitskalen, der Abhängigkeit physiologischer Größen wie Reaktionszeit und Pulsfrequenz von der Körpergröße eines Lebewesens und was sich sonst noch ändern würde, wenn die Menschen deutlich kleiner wären. Als Perry Rhodan Leser fragte ich mich nach der Lektüre schon, ob die Siganesen in der Serie je richtig beschrieben worden sind. Ich fand dies zwar interessant, doch auch ein wenig wirr und mit zu vielen Erzählsträngen versehen. Das Postskriptum hat einiges zu erklären.

Ein ähnliches Thema wird amüsant und kurz in der älteren Geschichte »Scotty« behandelt, in der ein Tyrannosaurus Rex-Klon aus dem Circus ausbricht und für Chaos sorgt. Geschrieben als Gerichtsprotokoll geht es im Kern um »Kleibers Gesetz«, das einen Zusammenhang herstellt zwischen dem Körpergewicht eines Lebewesens und seinem Energieverbrauch.

Die sechste Erstveröffentlichung heißt »Die Cygnischen Enttäuschungen« und ist irgendwie eine typische Schattschneider-Geschichte: wissenschaftlich fundiert mit origineller Grundidee, dabei keine leichte Kost, es wird Aufmerksamkeit vom Leser verlangt. Es gibt einige SF-Anspielungen, z.B. mehrfach auf Arthur C. Clarkes »Neun Milliarden Namen Gottes« oder auf »Rendezvous mit Rama«. In der Anfangsszene wird sehr schön die Entstehung des Universums beschrieben, und bei diesem Werden entsteht noch etwas Anderes (und das verrät eigentlich zu viel). Auf wenigen Seiten geht es in dieser Geschichte um grundlegende Fragen: Wie ist das Leben auf der Erde entstanden? Und wenn man die gleichzeitige Entstehung von Leben auf verschiedenen Planeten entdeckt, heißt das, dass hier ein Gott eingegriffen hat? Oder gibt es dafür eine andere Lösung? Das ist sehr interessant gemacht, enthält aber leider zu wenig Erzählung und zu viel Bericht.

Von den Wiederveröffentlichungen fand ich z.B. »Der Traum des Philosophen« sehr gelungen. Diese Geschichte ist eine originelle Auseinandersetzung mit der bekannten Frage, ob wir in einer Simulation leben und beginnt mit einer sehr schönen Szene, in deren Zentrum der Philosoph Immanuel Kant steht. Dann bekommen wir erst einmal »Das Simulationsargument«

des schwedischen Philosophen Nick Bostrom erläutert, samt Internetquelle und Originalzitate. Das ist typisch für Schattschneider, der sich nicht scheut, in einer SF-Kurzgeschichte wissenschaftliche Artikel zu zitieren und in den Nachworten schon einmal Formeln und Schaubilder zeigt. War schon der Kant-Teil der Geschichte voller Anspielungen, so wird das in den folgenden Teilen, die in der Zukunft spielen, noch stärker, wobei nicht alle satirischen Seitenhiebe nötig gewesen wären. Es geht nun darum, wie wir feststellen könnten, ob wir in einer Simulation leben und was wir dann tun könnten. Wie dies gelöst wird und was das mit Kant zu tun hat, sei hier nicht verraten. Ich fand, dass alleine die Idee, warum Kant umgebracht werden sollte, die Lektüre der Geschichte mehr als wert war, erklärt diese Idee doch, welche Bedeutung der Königsberger Philosoph für uns hat.

In eine ähnliche Richtung geht »Das Szalay-Fragment«, eine Alternate-History Geschichte aus der Sicht der Person, deren Zeit geändert werden soll. Es gibt ein Dokument, in dem ein Zeitzeuge berichtet, und dies wäre keine typische Schattschneider Geschichte, wenn er nicht doch noch handfeste Wissenschaft einbauen würde, wie z.B. die Mathematik-Universum-Hypothese (MUH) und die Bostrom-Hypothese, die beide im Postskriptum erläutert werden.

Aus der EXODUS bekannt ist »Schneller als Licht«, eine ganz klassische SF-Story: Ein etwas schräger Professor stellt eine neue Erfindung oder Entdeckung vor, die er einem anderen und damit uns erklärt. Natürlich passiert beim Experiment etwas besonderes, und ein Beispiel für Vorbilder wäre »The Billiard Ball« von Isaac Asimov. Spannend ist wieder das Postskriptum, in dem die physikalische Theorie hinter der Geschichte erläutert wird. Eine Änderung der Feinstrukturkonstante würde das Leben für uns im Universum ziemlich unmöglich machen. Besonderes Gimmick ist der dort erwähnte wissenschaftliche Artikel von Gregory Benford zu Tachyonen. Der schrieb nämlich den Roman »Timescape« (deutsch als »Zeitschaft«), in dem mittels Tachyonen eine Nachricht in die Vergangenheit geschickt wird. So verschwimmen

immer wieder die Grenzen zwischen SF und Wissenschaft, und es gibt Referenzen hin und her. Sehr schön.

Ebenfalls aus EXODUS bekannt ist die Zeitreise-Simulations-Geschichte »42 Milliarden Jahre«, die vollgestopft ist mit Anspielungen aus SF, anderer Literatur und Wissenschaft. Simuliert werden soll die Entstehung des Lebens, man will große Fragen beantworten, aber es wird ein Paradoxon mit katastrophalen Auswirkungen erzeugt. Hat mir Spaß gemacht.

Abgeschlossen wird der Band durch die ebenfalls schon bekannte Geschichte »Genesis Reloaded«.

Ich fand es sehr unterhaltsam, wie hier die Maschinenintelligenzen miteinander umgehen und wie letztlich aus einer falschen Übersetzung eine Schöpfungsgeschichte entsteht. Die Namen sind gut gewählt und die Technik ist sehr gut beschrieben.

In einem gut gemachten Buch befindet sich ein bunter Strauß von Geschichten für diejenigen, die den »Science« Anteil an der SF zu schätzen wissen. ■

Klimazukünfte 2050. Geschichten unserer gefährdeten Welt. Hirnkost, 2023, 484 Seiten, 25 Euro, ISBN 978-3-949452-93-2

von Jol Rosenberg

Einführung. Fritz Heidorn: Fiktionen als Realismus unserer Zeit

Heidorn erzählt Lesenden, wie es zu dem Wettbewerb und dem Buch kam. Dabei bekommt er es meines Erachtens gut hin, das Thema Klimawandel zu benennen, ohne allzu sehr in Sentimentalität oder eine pädagogisch mahnende Haltung abzudriften. Viel Neues erfahre ich jedoch nicht. Die Idee, dass die SF als Spiegel der Jetztzeit etwas bieten kann, ist ja auch nicht mehr neu, aber wichtig, immer wieder zu benennen.

Die Geschichten

Anne Aberlein: Fortschritt

Dieser Text wirkt vom Satz her wie ein Gedicht, dafür fehlt ihm aber die Verdichtung. Im Zeitraffer erzählt er von der

Entstehung der Menschheit und einer möglichen Zukunft, die zur Bescheidenheit zurückfindet. Der benannte Gedanke ist nicht neu, das gefundene Bild nicht sonderlich originell. Am besten gefällt mir noch die Form des Textes (eine Pyramide und eine Sanduhr). Insgesamt entlockt der Text mir ein Schulterzucken und stellt dadurch für mich keinen gelungenen Auftakt dar.

Robin Bergauf: Der Große Bartstreit und die Konföderation der halbwegs Zurechnungsfähigen. M.P.T. Coeur rechnet hoch

In einem Vorwort erfahren wir, dass der folgende Text von einer fiktiven KI erstellt wurde, die errechnet hat, wie die Welt 2050 aussieht. Das Ergebnis ist eine witzige und pointierte Darstellung von elf verschiedenen Bereichen: Da geht es unter anderem um Außerirdische, Technik, Gender und Kindererziehung, um Natur, Religion und Fortbewegung. Die entworfene Utopie besticht durch das pointierte Zu-Ende-Denken hinlänglich bekannter Ideen, wobei die Ergebnisse – alle Diktatoren auf entlegene Inseln verfrachten oder wegen Hässlichkeit abschaffen – erstaunlich tauglich sind. Gefallen hat mir auch die entworfene entgenderte Schreibweise mit -ör oder -önen. Nur die Ideen zur Kindererziehung muss ich vor allem unter Bindungsgesichtspunkten zurückweisen: Die Kinder werden ab einem Alter von sieben Jahren jährlich weltweit getauscht. Pauschal wird Eltern der südlichen Hemisphäre Erziehungskompetenz zugeschrieben und denen der nördlichen Hemisphäre abgesprochen.

Insgesamt ist ein kurzweiliger, vergnüglicher Text entstanden, der mir an manchen Stellen ein lautes Lachen entlockt hat und doch einige bedenkenswerte Ideen enthält. Rein von der Struktur her ist es ein experimenteller Text, der für mich trotzdem funktioniert und sich flüssig liest.

Lisa Brenk: Die Katastrophenmalerin

Eine Malerin bekommt nächtlichen Besuch. In lyrischer Sprache wird geschildert, wie ein Mann ihr alle Bilder abkaufen will: »Flüsterleise schleicht sich ein klapperbeiniger Mann herein.« Aber sie ver-

kauft nicht und bringt ihn dazu, sich malen zu lassen. Wer der Mann eigentlich ist, wird in der Schwebelasse gelassen, stattdessen entspinnt sich ein Gespräch rund um das Thema, wie die Menschen dazu gekommen sind, wirklich etwas für die Natur zu unternehmen. Gerade darin, dass der Text keine genauen Handlungsanweisungen gibt, liegt meines Erachtens seine Stärke. Er erzählt von einem Fortschritt und schafft eine dichte, eindringliche Atmosphäre.

Pauline Brenner: Verrat an der Gleichförmigkeit

Eine Person schleicht sich nachts zu einem geheimen Ort, von dem unklar bleibt, was dort passiert. Der kurze Text zeigt gelungenen Weltenbau, allerdings enthält er ein paar Widersprüche (so ist es Abend und wenig später Morgen) und Fehlstellen (die Hauptfigur bleibt blass und das Ende unklar).

Die Vita bestätigt meine Vermutung, dass es sich um eine sehr junge Autorin handelt, was die stellenweise Unbeholfenheit des Textes erklärt, der trotz der gelungenen Stellen insgesamt für mich nicht funktioniert.

Jamie-Lee Campbell: 50 Minuten Regen 359 Euro

Die Idee dieser Zukunft gefällt mir gut: Eine Wettermaschine könnte den Klimawandel regulieren. Nur leider, und das gefällt mir natürlich nicht, haben kapitalistische Mechanismen dem einen Strich durch die Rechnung gemacht. In einem langen Monolog wird die Geschichte der Wettermaschine präsentiert. Das liest sich erst ganz launig, ist mir dann aber deutlich zu lang, zumal sich keinerlei Handlung oder Wendung ergibt.

Der Text ist durch Sonderzeichen, die statt Buchstaben verwendet werden, gelungen verfremdet. Das hat mich zunächst begeistert, allerdings nutzte es sich dann ab und ergab auch keinen für mich erkennbaren Sinn. Schade, die Idee fand ich richtig grandios.

Christian Endres: Die Straße der Bienen

In der Zukunft werden Bienen für Bestäubungsarbeit vermietet. Die namenlose Hauptfigur des Textes fährt einen Bienentruck, der von einer bewaffneten Eskorte



begleitet wird, denn Bienen sind wertvoll und kaum jemand kann sie sich leisten. Kein Wunder, dass der Truck auf Personen trifft, die um ein Überlassen der Bienen bitten. Sie werden brutal abgewehrt. Später gibt es ein Unwetter – Personen sterben. Dann wird der Truck doch von Widersachern überrannt. Am Ende steht eine Entscheidung, die offenbleibt.

Der angenehm phrasenarme Text in lakonischer Sprache erzählt nicht nur von den äußeren Widrigkeiten, sondern auch von der Beziehung der Hauptfigur zu Gitta, der Leiterin der Schutztruppe. Die Frage, warum er mit dieser brutalen Frau zusammen ist und sich von ihr fortwährend entwerten lässt, stellt die Mechanikerin und Freundin des Protas im Text – und ich stelle sie mir beim Lesen auch. Der Text liefert darauf keine Antwort und hat auch sonst ein offenes Ende, das ich in diesem Fall goutiere. Allerdings stört es mich dann doch gewaltig, dass die Hauptfigur so blass bleibt und es ihr gar nichts auszumachen scheint, von der eigenen Geliebten mit dem Tod bedroht zu werden. Trotzdem ist dieser Text für mich kurzweilig zu lesen.

Marcus Hammerschmitt: In der Trockenzeit

Rolf muss seine Mutter in den Trockenschlaf legen, denn das Wasser reicht nicht für alle. Mit der konservierten Frau zu le-

ben, ist gruselig, kommt einem aber nicht so richtig nahe. Ich verstehe nicht, wie es Rolf damit geht und welche Beziehung er zu seiner Mutter hat. Warum leben die beiden zusammen?

Rolf verliebt sich in eine Frau, die mir irgendwie gruselig erscheint, ohne dass ich recht festmachen kann, warum. Rolf scheint ihr sehr schnell zu vertrauen, dann passiert ein Einbruch und er muss als Strafe in den Trockenschlaf.

Obwohl sich der Text gut lesen lässt, entlockt er mir nur ein Schulterzucken. Er wirft zahlreiche Fragen auf (Wer ist da warum eingebrochen? Warum wird Rolf verurteilt? Ist die neue Freundin ihm wirklich wohlgesinnt?), aber keine davon wird beantwortet. Alle Figuren und Beziehungen bleiben vage, das ist einerseits gut gemacht, andererseits aber doch sehr unbefriedigend, wenn mensch, wie ich, Figurennähe liebt.

Pia Marie Hegmann: Zwei Grad

Abwechselnd aus der Sicht einer Mutter und ihrer Tochter erfahren wir vom Leben 2050 in Deutschland. Die Mutter arbeitet zu viel, und es reicht gerade so für das Nötigste. Die pubertierende Tochter demonstriert gegen den Klimawandel und wird nicht gehört. Im Newsticker erfahren wir zwischendurch von zunehmenden Katastrophen. Als böser Gegenspieler wird der reiche Bruder der Mutter aufgestellt, der sich dekadenterweise einen Hund hält und viel Platz hat, während die Familie beengt wohnt, was sich zuspitzt, als sie eine Geflüchtete aus Italien aufnimmt.

Der Text ist flüssig geschrieben, ihm fehlt aber jeglicher Spannungsbogen, so dass er vor sich hin plätschert. Inhaltlich ist »die bösen Reichen« auch nicht wirklich eine originelle Aussage.

Uwe Hermann: Das Amt für Bürgererziehung

Ein Mann wird durch einen Mitarbeiter des Ordnungsamtes vom Fußballschauen abgehalten und zwangsweise in einen Energiespartarif gestuft. Um diesen zu umgehen, muss er Schulungen besuchen. Dort trifft er seine halbe Nachbarschaft. Auf dem Weg zum gemeinsamen Fußballschauen gegen die Auflagen des Amtes kommen alle zusammen.

Der Text nimmt sich offensichtlich nicht ernst. Er ist unterhaltsam, hat aber einige Längen und ein paar verquere Sätze, bei denen das Lektorat versagt hat. Auffällig ist auch das altmodische Geschlechtsrollenbild, bei dem die Frau nur als nerviges Ärgernis gilt und es dem Mann am liebsten ist, wenn er ihr nicht begegnen muss.

Lilli Hochstadt: Wir sind die Zukunft

Ein Kind mit den Namen Zwei lebt in einer durch und durch dystopischen Welt voll Gewalt und Hunger. Sie schleppt sich durch die Tage und hofft auf eine Zukunft, die nie kommt.

Der Autorin gelingt es gut, die bedrückende Stimmung einzufangen. Vergeblich hoffte ich auf Erklärung dieser merkwürdigen Welt und auf einen Lichtblick. Eine wirkliche Handlung gibt es nicht, man folgt Zwei durch die Tage, Spannung entsteht nur durch die Hoffnung auf Besserung. Die Geschichte endet noch düsterer als sie beginnt, ohne dass ich den Sinn dahinter verstehen kann. Einigermäßen enttäuschend, wenn auch gut gemacht.

Yasmin Huray: 2050 Schicksalsjahr der Menschheit

Dieser Text fällt aufgrund seiner stilistischen Mängel aus der bisherigen Sammlung heraus: Infodumpblöcke, zahlreiche Phrasen und Redundanzen, ein blasser Prota, peinliche Dialoge. Angesichts der Länge habe ich ihn abgebrochen. Die Autorin ist jung (18), allerdings enthält das Buch einige gute Texte wesentlich jüngerer Autor*innen.

Michael Jahn-Awe: Der Lufthändler

Ein Sauerstoffhändler erwacht, weil die Sauerstoffzufuhr zu seiner winzigen Wohnung abgestellt wurde. Wir folgen ihm durch seinen Tag, an dem er bange muss zu überleben.

Die durchweg düstere Welt ist eindringlich beschrieben, aber mittlerweile bin ich doch arg genervt von diesen Welten, in denen die Menschen einander bedrohen und ausnehmen, um selbst zu überleben, sodass ich den Text nicht genießen kann. Das ist aber eher ein Problem der Textzusammenstellung und meiner eigenen Vorliebe als des individuellen Textes.

Meike Liang: goldschnittleben

In Utopia leben die Menschen in Kuppeln. Ihr Leben ist minütlich vorbestimmt. Wir folgen Dariah, die mit ihrem Bruder spielt und zur Schule geht, und versuchen, uns diese Welt zusammensetzen. Leider funktioniert das nicht, zu viele Dinge ergeben keinen Sinn: Wenn Energie knapp ist, warum sollten die Kuppeln verschoben werden? Warum werden soziale Verbindungen zerrissen? Was ist mit Dariahs Bruder, der krank scheint? Warum bekommt man kein Wasser, wenn man es nicht abholen kann? Und warum gibt es ein Leben im Minutentakt? Ganz davon abgesehen ist es unglaublich, dass Darias Schwester drei Jahre in völliger Isolation verbracht hat, ohne dass dies massive psychische Folgen hatte.

Der Text beginnt wirklich gelungen und nah an der Prota, er vermittelt gekonnt die ständige Angst, bei einem Vergehen erwischt zu werden. Auf den letzten Seiten wandelt er sich jedoch zu einem uneleganten Infodump mit erhobenem Zeigefinger, der trotzdem fast nichts erklärt. Das Ende schließt die Geschichte nicht wirklich ab, der Spannungsbogen um den Bruder, mit dem der Text beginnt, bleibt in der Luft hängen. Auch das hätte ein gutes Lektorat sehen sollen – dann wäre es ein besserer Text geworden.

Janika Rehak: Nordmeer-Delfine

Leif lebt mit seiner Großmutter am Strand und arbeitet als Müllkipper: Er fischt Dinge aus der inzwischen toten Nordsee, um sie zu verkaufen: »Plastikmüll wurde damals noch extra hergestellt, um ihn als Spielzeug zu benutzen.« In der Nordsee schwimmt so viel Gift, dass Leif gelegentlich halluziniert, Wirklichkeit und Traum vermischen sich, was Rehak eindrücklich beschreibt. Sehr berührend ist auch die Freundschaft zwischen Leif, Tim und Hedy, die sich in einer zerstörten Welt gegenseitig Anker sind. Als diese Anker verschwinden, gibt auch Leif auf.

Ein sehr trauriger, berührender, sprachlich schöner Text, der eindrücklich und doch humorvoll beschreibt, was passieren könnte, wenn wir uns nicht kümmern. Und der dabei fast ganz ohne erhobenen Zeigefinger auskommt. Mein Favoritentext in dieser Anthologie!



Nelli Rieger: Die Boxenwelt

In dieser Zukunft leben die Menschen in isolierten Boxen und kontrollieren die Gedanken des jeweiligen Nachbarn. Das Ganze wird hölzern beschrieben und erscheint inkonsistent und sinnlos: Wie kann in einer solchen Box etwas wachsen? Und wieso sollten Menschen in Boxen leben? Fantasie ist verboten, aber ein Mädchen träumt trotzdem.

Das fand ich so langweilig, dass ich es abgebrochen habe.

Antonia Ring: Vertrieben

Voller Phrasen folgen wir dem Alltag eines Schulkindes, erfahren, was es isst und wie es Bus fährt. Diesen Text fand ich so langweilig, dass ich ihn abgebrochen habe.

Margit Stein: Ökoterroristinnen und Ökoterroristen 2050

Aus allwissender Perspektive wird eine Gerichtsverhandlung beschrieben. Verhandelt wird eine Straftat, bei der zwei Ökoterrorist*innen zu Halloween verkleidet in das Haus eines Industriellenehepaars gelassen wurden. Während der Verhandlung widersprechen sich die Zeug*innen, die Verhandlung endet mit einem Freispruch für die Terrorist*innen und der Verurteilung der Industriellen zu ökologischem Handeln.

Der Text liest sich im Wesentlichen klamaukig, es werden reihum für fast alle Beteiligten pejorative Beschreibungen verwendet, die es mir schwer machten, das zu lesen, da so einige Ismen reproduziert werden. Da gibt es »ein Männlein mit Halbglatze« und einen »nikolausartigen Staatsanwalt« usw. Der Sprachstil wechselt von Klamauk zu Ernst und wieder zurück. Wahrscheinlich gibt es Leute, die das lustig finden, und das Zusammensortieren des Vorfalles ist auch ganz gut gemacht; mich konnte der Text trotzdem nicht einfangen.

Kaja Struwe: Es liegt an uns – Poetry Slam

Dieses pädagogische, rhythmisch holprige Gedicht mit erhobenem Zeigefinger konnte mich nicht wirklich mitnehmen.

Emilia Theisen: 2050 – Du kommst nicht weg

Eine Person wird verhört. Sie soll verraten, wohin andere (ihre Freund*innen?) geflohen sind. Denn niemand möchte mehr in Deutschland bleiben und es wird viel aufgeboten, um die Leute einzusperrn.

Die Handlung wird unterbrochen durch einen wütenden Einschub über die Frage nach 2050 bei gleichzeitiger Handlungsunfähigkeit und Verantwortungsübernahme im Jetzt. Auf mich wirkt dieser Einschub so authentisch, dass ich ihn als sehr gelungen empfinde: Er ist persönlich, nahbar und ernsthaft verzweifelt und berührt mich daher wesentlich mehr als der nach dem Einschub fortgeführte Text, in dem die Hauptfigur die Freund*innen nicht verrät.

Peter Thiers: Ein viel zu kleiner Auszug aus unserem Katalog

In Briefen der Geschäftsführerin eines Unternehmens an die Bevölkerung erfahren wir von ihren Versuchen, das Unternehmen auch gegen soziale und ökologische Bedürfnisse zu führen. Die Briefe sind dabei kurzweilig und absurd, erinnern an zahlreiche Berichte davon, wie für Neuansiedlungen und Arbeitsplätze Bäume gerodet und Umweltschäden in Kauf genommen werden. Die aus den Briefen ablesbare Geschichte ist nicht neu, aber kurzweilig und humorvoll erzählt, wobei mir das Lachen immer wieder im Halse stecken blieb, so bitterböse, wie das hier Erzählte ist.

Peter Turock: Die Ballade vom fossilen Kohlenstoff

Dieses gereimte Gedicht erzählt einen Abgesang auf fossile Brennstoffe. Immerhin stimmt es rhythmisch, wirkt aber sonst ziemlich pädagogisch, was mich nicht anspricht.

Burkhard Wetekam: Neuland

Mike fährt mit einem Schiff, um den Leiter eines Offshore-Windparks festzunehmen. Aber der Windpark hat sich inzwischen zu

einem Lebensraum entwickelt und Mikes Schiff geht unter. Statt abzureisen, entscheidet er sich dafür, zu bleiben.

Der Text ist in einer leicht lesbaren Sprache mit Hang zum in Dialoge verpackten Infodump geschrieben. So erfahren wir, wie es möglich war, diesen neuen Staat zu errichten.

Es gelingt dem Text nicht wirklich, die Figuren lebendig zu machen, die meisten Geschehnisse werden behauptet und nicht gezeigt. Einige unmotivierter Zeitsprünge erschwerten mir außerdem das Lesen. Trotzdem mag ich die Idee eines neuen schwimmenden Staates, in dem einige utopische Ideen gelebt werden.

Helen Winter: Hands on

Eine Jugendliche demonstriert gegen einen Rohstoffkrieg, obwohl sie resigniert ist. Aber im Gespräch mit einem alten Mann, der schon bei Fridays for Future demonstriert hat, erkennt sie, dass Nichtstun auch keine Alternative ist. Das ist eine niedliche kleine Geschichte, die leider streckenweise etwas hölzern daherkommt.

Die Geschichte, mit der alles begann

Fritz Heidorn: Gehorche der Ordnung!

Die Hauptfigur dieses Textes ist eine Klimaaktivistin, die 2022 in den USA zu einhundert Jahren Kälteschlaf verurteilt wird. Als sie nach einhundert Jahren erweckt wird, ist der Klimawandel Tatsache, das Wissen über ihn aber nicht mehr bekannt. Sie wird wieder zur Aktivistin und erneut verurteilt.

Ich hielt die holprige Sprache dieses Textes zunächst für übersetzungsbedingt, wunderte mich aber über das rein weiße Figurenensemble und die klischeehaft erscheinende Sicht auf die Amish People. Also der Text eines jugendlichen Schreibanfängers? Der erhobene Zeigefinger und die überall präsente pädagogische Haltung des Textes sprechen dafür. Merkwürdig ist aber die Gegenüberstellung von »Religion« und »Wissenschaft« (in der »die Wissenschaft« als Allheilmittel gilt), die nicht zu meiner Erfahrung mit Jugendlichen passt.

Die Vita macht deutlich, dass der Autor im Alter meines Vaters ist und dass dieser Text offenbar einer der Grundsteine

für den Wettbewerb war. Mich macht das etwas traurig, denn was ist das denn, dieses »wissenschaftliche Denken«? Ein Blick in die Weltgeschichte zeigt, dass auch im Namen von Wissenschaft so einige Gräueltaten verübt wurden, und dass es immer schwierig ist, das eigene Weltbild als einzig wahren Maßstab zu setzen. Ganz davon abgesehen ist der Text literarisch alles andere als ein großer Wurf.

Gedanken der Jurymitglieder zum Wettbewerb zu Klima und Krise und Zukünften

Inés María Jiménez: Düstere Zukunft oder Hoffnungsvoller Morgen: Es liegt an uns!

Die Kinderbuchautorin erzählt davon, dass das Thema Klimawandel ihr am Herzen läge und sie beteiligt war, aus den letzten 23 von über 400 eingesandten Texten die Sieger zu küren. Mich würde ja interessieren, wer wie die Vorauswahl getroffen hat. Jiménez ist bedrückt von der Dystopie der Texte der Jugendlichen und benennt deutlich den pädagogischen Anspruch des Buches und des Preises: Es soll aufgerüttelt werden.

Katharina Bendixen & Sven J. Olsson: Briefwechsel

In kurzen, angenehm zu lesenden Briefen erzählen die beiden Schreibenden von ihrem Alltag und benennen Fragen zu persönlicher Verantwortung, Angst und der Suche nach Zuversicht, die wir uns wohl alle schon x Mal gestellt haben.

Simon Probst: Die Welt endet – und dann? Überlegungen zum Erzählen von den (Post)Apokalypsen, in denen wir leben

Wow, das ist ein bereichernder Essay! Probst stellt dar, dass wir schon jetzt ständig mit apokalyptischen Erzählungen leben. Er stellt nicht nur dar, dass die Erde bereits mehrere Phänomene des Massenaussterbens hinter sich hat, sondern fragt auch danach, welche Apokalypsen wir erzählen und woraus sich diese speisen. Dabei weist er deutlich darauf hin, dass apokalyptische Erzählungen politisch sind, darin, wen sie wie ins Zentrum rü-

cken und wer (mal wieder) vergessen wird. Und dass es nicht unwichtig ist, ob eine Geschichte Resignation befördert oder unsere Widerstandskraft stärkt. Komm an meine Brust, Simon Probst!

Lisa-Marie Reuter: Von Vergangenheiten und Zukünften

Sprachlich hat mich dieser Text sehr angesprochen. Er erzählt davon, wie ein Kinderbuch zu Umweltthemen in der Kindheit der Autorin Hoffnung und Handlungsfähigkeit verbreitet hat. Sie weist darauf hin, dass die Texte in dieser Anthologie sehr anders sind und fragt sich, ob sie trotzdem Hoffnung stiften können.

Anne Weiß: Mit dem Glücksdrachen am Schreibtisch – wie wir besser über die Klimakrise schreiben

Hach, noch so eine Perle! Weiß legt dar, dass es nicht darum gehen kann, in der heutigen kapitalistischen Logik weiterzudenken, sondern sie im Denken zu überwinden. Sie zitiert Hartmut Rosa, der dazu auffordert, sich nicht nur damit zu beschäftigen, was wir lassen müssen, sondern uns zu fragen, womit wir in Resonanz gehen können. Was wir uns in der Zukunft wünschen. Also explizit auch Best-Case-Szenarien zu entwickeln und zu überlegen, was wir wirklich wollen und dazu zu stehen, es in Geschichten zu packen und so Mut zu machen. Yeah!

Kim Stanley Robinson: Die Zukunft der Utopie

Utopien sind bereits sehr alt, wie Robinson darstellt. Seiner Meinung nach haben sie eine große Wirkmacht, weil utopische Texte über das Jetzt und gleichzeitig über mögliche Zukünfte berichten. Robinson benennt hier besonders sozio-ökonomische Aspekte, den Mut, andere Wirtschaftssysteme zu denken und dann hoffentlich einen ersten Schritt in ihre Richtung zu ermöglichen, um unseren Planeten lebensfähig zu erhalten. Einen Planet B kann es für die Mehrheit der Menschen nicht geben. Auch diesen Essay empfinde ich als großen Zugewinn!

Fazit

Rein optisch ist »Klimazukünfte 2050« ein sehr ansprechendes Buch: Harteinband, Lesebändchen, Zweifarbdruk und ein gelungenes, auf mich handgemacht wirkendes Cover. Es zeigt ein fischartiges Wesen, das aus Abfall zu bestehen scheint und mich an einen Kurzfilm erinnert, den ich auf einer Ökokurzfilmnacht gesehen habe.

Zu Beginn nahm ich an, dass viele experimentelle Texte ausgewählt wurden, das revidiert sich aber nach den ersten Geschichten. Viele Texte wirken konventionell und auf mich als erfahrene Science-Fiction-Leserx reichlich bekannt. Auffällig ist, dass viele Texte plotarm daherkommen, es gibt viel Alltag 2050 mit slice-of-life-Charakter. Viele Texte sind im Präsens geschrieben und viele in der Ich-Perspektive. Obwohl die meisten Texte leicht lesbar sind, entstand in mir das Gefühl, dass bei der Auswahl die »richtige politische Botschaft« wichtiger war als die Qualität, was in mir eine Art trotziges Unmut hervorrief: Ich habe das Gefühl, erzogen werden zu sollen, und da wusste schon Goethe, dass niemand das mag.

Leider machen die Texte wenig Mut: Fast alle schildern Dystopien, es herrschen menschenfeindliche Diktaturen vor, Menschen behandeln einander schlecht und werden zur Bedrohung füreinander. Es gibt keinen einzigen utopischen Text und nur in wenigen sind ermutigende soziale Beziehungen Thema. Der eine Text, in dem eine (irgendwie ein bisschen) utopische Gesellschaft existiert, berichtet von deren Bedrohung.

Auffällig ist auch, dass die Texte fast ausschließlich weiße Protagonist*innen ins Zentrum zu stellen scheinen. Rassifizierte Figuren sind selten, queere bis auf eine Ausnahme (Nordmeer-Delfine) nicht existent, auch wenn ein Text eine neue Entgenderung entwickelt (von der unklar ist, ob sie witzig oder ernst gemeint ist). Es herrschen Kleinfamilien und Hetero-Beziehungen vor, aber immerhin halten sich Sexismus und Rassismus in den Texten in Grenzen. 2050 herrschen, so scheint es, nach wie vor (dystopische) kapitalistische Wirtschaftssysteme, was mich angesichts des Themas erstaunt.

Auch die Reihung der Texte scheint mir wenig gelungen. Da es sich allem Anschein

Rezensionen

nach um eine einfache alphabetische Anordnung handelt, wurde die Reihenfolge dem Zufall überlassen.

Trotzdem habe ich einige der Texte sehr genossen. Die größten Perlen fand ich jedoch in den Essays am Ende in den Gedanken von Probst, Weiß und Robinson.

Mein Fazit fällt also durchwachsen aus und ich wünsche mir für die geplante Neuauflage mehr ermutigende, diverse und vor allem mehr durchdachte Texte. ■

Aufmachung: 2,5 von 3
Unterhaltung: 1,5 von 3
Textauswahl: 1,5 von 3
Originalität: 1,5 von 3
Diversität: 1 von 3
Tiefe der Thematik: 1,5 von 3
Gesamt: 9,5 von 18

#kampflastiger Pageturner
Reda El Arbi

[empfindungsfähig]

Lector Books GmbH, 2023, 432 Seiten, 19 Euro, ISBN 978-3-906913-40-7

von Jol Rosenberg

Der Schweizer Autor El Arbi schafft es schon in den ersten Zeilen, Stimmung zu erzeugen: Eine Ermittlerin schleicht durch einen alten Keller, um auf eigene Faust Kriminelle zu erlegen. Ich kann den Keller förmlich riechen und bin auch gleich in die Spannung hineingesogen, auch wenn ich mich frage, warum sie ausgerechnet morden möchte und wie ich das finde.

Geärgert hat mich, dass die Ermittlerin ableistisch vor sich hin schimpft (da könnte die Sprache in 60 Jahren doch verändert sein und Schimpfwörter müssten keine Menschen mit Behinderungen mehr entwerten) und dass sie auch auf sehr abwertende Art an ihre Tochter Lea denkt, der nach einem Unfall ein Arm fehlt. Mit Lea geht die Geschichte dann auch weiter. Sie wird als zynische ehemalige Alkoholikerin und Drogensüchtige eingeführt, die die Detektei der Mutter übernimmt. Hilfe hat sie dabei von Cali, einer taktischen Militär-KI, die ihre Armprothese steuert und auch Leas Körper übernehmen kann, um sie zu einer Superkämpferin zu machen.



El Arbi schafft es einerseits, lebendige und verschiedene Figuren zu entwerfen, andererseits kommen mir diese nach der gelungenen Einführung nicht wirklich nahe. Da sie alle sehr ähnlich sprechen und handeln, gerieten sie mir auch immer wieder durcheinander.

Da ist neben Lea noch Meyr, ebenfalls Ermittler, der nach einem für ihn vorteilhaften Angebot die Seiten gewechselt hat und vom Kriminellen zum Polizisten wurde, und Markwart, ein Staatsanwalt. Eine Rolle spielen auch Leas Ex-Freundin und ihre neue Flamme Melissa, Markwarts Tochter. Ich liebte die herrlich schrägen Figuren, so beispielsweise Klara, die Sexarbeiterinnen aufpäppelt und in Leas Haus lebt, oder die Blood Sisters, zwei Gangfrauen, die Lea beschützen. Aber leider nutzt El Arbi seine Figuren nicht wirklich: Nach der stets gelungenen Einführung fluchen sie alle gleich ableistisch und sexistisch, und metzeln sich als harte Kämpfer*innen durch die Gegend. Irgendwann bekam ich das Gefühl, all die Figuren seien nur eingeführt, um im großen Showdown – nach dem das Buch merkwürdigerweise noch weitergeht – aufgefahren zu werden. Das fand ich dann enttäuschend. Nach dem Showdown werden vor allem die Beziehungsgeschichten weitergeführt, diese fand ich jedoch in ihrer Austauschbarkeit und Vagheit enttäuschend. Besonders geärgert hat mich eine Unterhaltung der

KIs über psychiatrische Diagnosen der handelnden Menschen, die zum Teil hanebüchener Unsinn sind, ebenso wie unnötige diskriminierende Vergleiche, die ich hier nicht wiederholen möchte. Die Entwertung von Menschen mit chronischen Krankheiten und Behinderungen zieht sich hier leider durch.

Zentral für den Text ist Leas Beziehung zu Cali. Die beiden bilden eine Zwangsgemeinschaft, die am Anfang durchaus als konfliktreich dargestellt wird, dann aber unerwartet harmonisch verläuft. Warum ist Lea drogensüchtig? Wird sie rückfällig, als sie wieder Drogen nehmen muss, um ihre Aufgabe zu erfüllen, und was macht das mit ihr? Wir erfahren leider nichts darüber. Hier zeigt sich eine große Schwäche des Autors: Emotionen werden fast durchweg behauptet, statt sie wirklich zu zeigen, und Beziehungen verändern sich nicht. Dies führt zu merkwürdigen Inkonsistenzen im Plot, beispielsweise als Lea glaubt, dass Cali »gestorben« sei, und behauptet wird, es sei für Lea schonender, wenn sie in anderer Form wiederauferstehe. Das ergibt meines Erachtens ebenso wenig Sinn, wie dass Lea auch ohne die KI super kämpfen kann.

Viel Freude hatte ich am Humor des Textes: »Ein mittelmäßig schönheitsoptimierter Empfangsheini hinter einem polierten Tresen aus Nussbaumimitat lächelte sie professionell falsch an und fragte nach ihrem Anliegen. Lea lächelte dilettantisch falsch zurück und nannte ihren Termin.« Ich finde, dass die Entwertung des Angestellten hier nicht sein muss – aber die Beschreibung der Interaktion halte ich für gelungen. Immer wieder streut El Arbi kleine Weltenbaudetails ein, die die Welt farbenfroh machen.

Insgesamt hat mich der Weltenbau leider trotzdem nicht überzeugt: Mächtige KIs haben die Steuerung übernommen und Ländergrenzen aufgelöst, sodass es nun Staatenverbände gibt. Warum die KIs, die offenbar zu keinerlei Emotionen fähig sind, ein superkapitalistisches System aufrechterhalten, leuchtet mir aber nicht ein. Ich nahm an, dass dies ein Kniff sei, um damit zu spielen, mit wem ich mitfiebere, denn ganz lange war mir das nicht klar: Möchte ich, dass Lea und die EuroGov-KI

Rezensionen

gewinnen? Mir schien der Gegner die bessere Alternative. Leider wurde zum Ende hin immer mehr deutlich, dass der Gegner als eindeutiger Antagonist mit psychopathischen Zügen aufgebaut ist, die Geschichte wandelte sich also immer mehr zu »böse Super-KI will alle Menschen ausschalten«. Folgerichtig empfand ich das Ende dann auch als rundum enttäuschend.

Der Text enthält zahlreiche Kämpfe mit Schilderungen von Blut und Gehirnspritzern, wer an so etwas Freude hat, kommt hier voll auf seine Kosten. Viele der zahlreichen eingeführten Figuren sterben, wobei der Tod ebenso wie die beschriebene Gewalt meist keine lesbare Folge hat. Auffällig ist eine starke Platzierung von Markennamen, nicht nur bei Kleidung und Schuhen, sondern vor allem bei Waffen, die El Arbi ausführlich beschreibt. Stellenweise las sich der Text für mich wie ein Werbeblock der Waffenindustrie. Trotzdem gelingt es El Arbi, die Kampfszenen plastisch zu gestalten, die kleinen beschriebenen Details (wo das Blut entlang fließt, wie genau jemand umkippt, wer wo mit was genau schießt usw.) sind gelungen aufgeführt.

Sprachlich liest sich der Text gut, besonders in der ersten Hälfte des Romans ist der Humor ein deutliches Plus. Leider nahm er im zweiten Teil des Buches ab. Irritiert haben mich zur Flüssigkeit des Textes nicht passende sprachliche Fehler wie fehlende Wörter oder falsche Bezüge. Vielleicht sind manche davon Schweizer Besonderheiten? Dazu würde es passen, dass im Text einige (vermutlich) schweizerdeutsche Wörter vorkommen, über die ich gestolpert bin, wie »minim« für minimal oder »Abdanke« für Trauerfeier. Leider fielen mir auch unpassende kindlich wirkende Phrasen auf, die aus dem allgemeinen Stil herausfielen, wie »Dann gingen die Lichter aus« als Lea ohnmächtig wird oder »Cali war nicht mehr« als Cali stirbt.

Fazit: El Arbi ist ein Pageturner in Thrillermanier gelungen, der sicher Fans finden wird. Leider wurde bei den sehr interessant angelegten Figuren vieles verschenkt, und der Text wird meines Erachtens dem Titel, der einen Emotionsfokus nahelegt, nicht gerecht. Ein Malus ist meines Erachtens auch, dass Behinderung und Traumata als

zentrale Themen auf klischeehafte und entwertende Weise behandelt werden. Wer leichte Unterhaltung mit viel Action sucht, ist hier trotzdem gut bedient. ■

Unterhaltung: 2,5 von 3
Sprache/Stil: 1,5 von 3
Spannung: 3 von 3
Charaktere/Beziehungen: 1,5 von 3
Originalität: 1,5 von 3
Tiefe der Thematik: 1 von 3
Weltenbau: 1,5 von 3
Gesamt: 12,5 von 21

Stephen Baxter

Anti-Eis

Heyne 4891, München 1997, 320 Seiten
ISBN 3-453-12672-6
Übersetzt von Martin Gilbert
OT: Anti-Ice

von Uwe Lammers

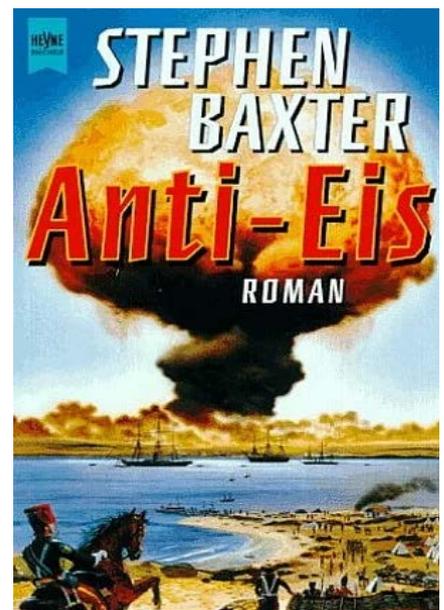
Was ist das doch für eine schöne neue Welt, in der man bequem mit den Einschienenbahnen zügig die Britischen Inseln bereisen kann und auch mit komfortablem Luxus die Hauptstadt Manchester zu erreichen imstande ist. Es gibt sogar die Pontonbrücken, mit denen die Schwebenbahnen nach Frankreich hinüberreisen können. Die britische Hegemonie beherrscht weitgehend die Welt und kann sich zurücklehnen, wenn andere Mächte auf dem Kontinent sich zanken, wo noch »Mittelalter« zu herrschen scheint, beispielsweise im Heiligen Römischen Reich Deutscher Nation, das de facto seit 1806 nicht mehr besteht, wo aber immer noch alles in eine Vielzahl von kleinen Staaten zersplittert ist.

Jedenfalls meinen die Engländer, sich zurücklehnen zu können, um die neuen technischen Wunder zu genießen. Bis sie leider selbst in einen Konflikt hineingezogen werden, der auf der Schwarzmeerkrim halbinsel Krim tobt ...

Eine Fiktion der nahen Zukunft? Mitnichten. Man schreibt das Jahr 1855, und das britische Empire ist durch den Fund einer außerirdischen Substanz nahe dem Südpol, die man Anti-Eis nennt und eine unglaubliche Energiequelle ist, zur weltbeherrschenden Supermacht aufgestie-

gen. Der geniale Wissenschaftler Josiah Traveller, verantwortlich für eine Vielzahl von Anti-Eis-Erfindungen, ist es auch, der den Gedanken hat, die erfolglose Belagerung von Sewastopol relativ unblutig zu beenden, indem er sich eine spezifische Eigenschaft von Anti-Eis zunutze macht: Die Substanz ist nahe dem absoluten Nullpunkt supraleitend und wird ständig von magnetischen, hochfrequenten Feldern durchströmt. Sobald man diese Substanz geringfügig erhitzt, brechen die Felder unter unvorstellbarer Energieentfaltung zusammen. Leider überschätzt sich Traveller, und die Anti-Eis-Granate ebnet Sewastopol mit einer nuklearen Explosion ein, was ihn zeitlebens traumatisiert.

Von da an versucht er, diese Kräfte nur noch friedlichen Nutzungen zuzuführen. Im Jahre 1870 wird der junge Diplomat Ned Vicars, der Fürst Bismarcks Delegation in London die Errungenschaften britischer Technik zeigen soll, zufällig in diese Verwicklungen verstrickt. Die Vorstellung des neuesten Wunderwerks, des Landkreuzers PRINCE ALBERT, in Belgien gerät zum Fiasco, weil französische Freiheitskämpfer, die Frantireurs, einen Sabotageakt verüben. Ned Vicars und sein Begleiter Holden kommen nur deswegen mit dem Leben davon, weil sie zufällig auf dem Landkreuzer den genialen Traveller getroffen haben, der ihnen die allerneueste Errungenschaft vorstellt: ein projektilförmiges Gebilde, das



er Phaeton nennt: ein Luftschiff. Während er ihnen diesen Prototyp noch zeigt, werden sie jedoch von einem Franktireur entführt und finden sich unversehens in prekärer Lage wieder – im Orbit um die Erde, mit zur Neige gehenden Treibstoffreserven und keiner Möglichkeit, ins Cockpit vorzudringen.

Derweil eskaliert auf der Erde, ausgelöst von der Emser Depesche, der Krieg zwischen Frankreich und Preußen, und er nimmt sehr bald dramatische Formen an. Schlimmer jedoch ist der Existenzkampf im All, weil sich das einzige ansteuerbare Ziel sehr rasch als menschenfeindlich entpuppt – der Mond ...

Stephen Baxter hat mit diesem Parallelweltenroman ein kenntnisreiches, sehr faszinierendes Buch verfasst, das für mich als damaligem Student der Geschichte besonderen Reiz entfaltete, weil viele seiner Prämissen, die er ausdefiniert, zu alternativen Szenarien führen, die von einer bestechenden Plausibilität sind. Es gibt hier und da einige logische Schwächen, zugestanden, im Ganzen aber ist es ein beklemmendes Panorama einer Welt, wie sie vielleicht hätte sein können, wenn es diese Substanz oder Traveller bzw. beide gegeben hätte. Das größte Vergnügen ging für mich weniger von der »Actionhandlung« aus als vielmehr von dem historischen Umfeld und den liebevollen Details. Für Parallelwelt-Fans durchaus ein Gewinn. ■

Stephen Baxter

Evolution

Heyne 6449, München 2004, 832 Seiten

ISBN 3-453-87546-X

Übersetzt von Martin Gilbert

OT: Evolution

von Uwe Lammers

Woher kommen wir? Wohin gehen wir?

Das sind, auf wenige Worte reduziert, die zentralen Fragen, die den Menschen seit jeher begleitet und nicht selten auch verunsichert haben. Man erwartet üblicherweise die Antwort auf diese Fragen von Philosophen, vielleicht von Theologen, gelegentlich auch, wenn man pragmatisch veranlagt ist und den kopflastigen Konstrukten der Denker und Grübler keinen

Glauben schenkt, von den Biologen oder Anthropologen.

Die Antworten auf die Fragen sind dürftig, unbefriedigend, ja, verstörend. Vergleiche man die Geschichte der Erde mit einer Uhr, heißt es, so herrsche viele Stunden lang auf dem Zifferblatt eine menschenfeindliche Leere. Die Spezies Mensch selbst trete erst in den letzten Minuten vor 12 Uhr, also dem »Ende« des Zifferblattes, in Erscheinung. Er sei gewissermaßen ein Nachzügler der Evolution.

Dies ist eine Sichtweise, die sich mit dem menschlichen Selbstverständnis, er sei doch die »Krone der Schöpfung«, das intelligenteste Lebewesen aller Zeiten, überhaupt nicht vereinbaren lässt.

Der Mensch ist ein arrogantes Wesen. Und er lässt es an Respekt gegenüber der »Institution« fehlen, der er sein eigenes Sein verdankt. Der Name dieser Institution ist bereits gefallen: *Evolution*.

Auch dies ist ein Begriff, den man eher in den Hallen des Wissens suchen würde. Hat er überhaupt irgendetwas mit Phantastik zu tun? Mit Science Fiction? Das widerspricht sich doch fundamental, haben schließlich die Propheten der Zukunft eben mit der Zukunft zu tun, nicht mit der Vergangenheit. Und der Evolutionsbegriff gehört in die Sachbücher, in die »ernsthaften« Werke ...

Wer so denkt, wird mit dem vorliegenden Buch nichts anfangen können.

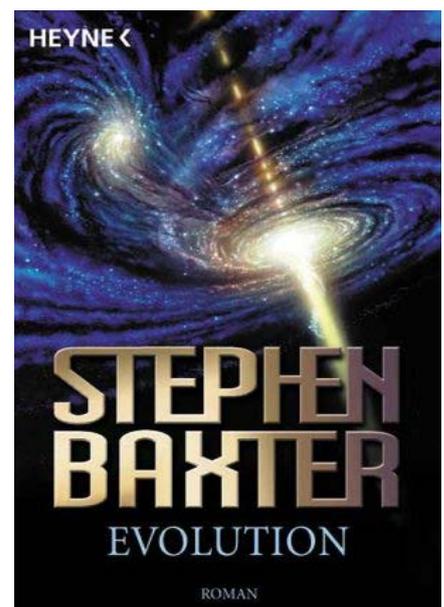
Stephen Baxter ist Science Fiction-Autor. Berühmt geworden durch seine Raum und Zeit sprengenden Geschichten über eine Menschheit, die in der fernen Zukunft mit einer gottgleichen Rasse, den *Xeelee*, in einem kosmischen Konflikt liegt, hat er sich nun im besten Sinne des Wortes auf »bodenständige« Themen verlegt. Die wenigen Ausflüge, die er sich in diesem Buch in den Bereich der SF erlaubt, führen ihn gerade einmal bis zum Mars, ansonsten bleibt er auf dieser Erde und hat alle Hände voll zu tun, zu beschreiben, was er findet, die Bilder zu malen, die er entdeckt und den Hexenkessel zu formen, die Menagerie, in der Lebewesen erscheinen und vergehen, wie man sie sich kaum auszudenken vermag.

Der Roman beginnt streng genommen rund 145 Millionen Jahre vor der Gegenwart auf dem Urkontinent Pangäa, wo sich

eine intelligente Sauroidenspezies zu entwickeln beginnt, die leider keine Zukunft hat, denn planetare Katastrophen lassen Pangäa zerbersten und die Kontinente driften. Der Leser folgt mit staunenden Augen durch eine tropische Welt, voll von gepanzerten Ungetümen und urtümlichen Giganten. Saurierarten ziehen hier umher, die durch ihre alleinige Präsenz die Umwelt verwüsten. Der Blickwinkel, aus dem der Leser diesen Titanen folgt, ist eigentümlich: tief vom Boden aus blinzelt er scheu hinauf zu den Ungetümen, denn im Windschatten dieser Herren der Welt wächst eine neue Gattung heran. Nage-tierähnliche Kreaturen, Mäusen nicht unähnlich – Säugetiere.

Als infolge einer kosmischen Katastrophe die Dinosaurier aussterben, beginnt sich das Artenkarussell der Evolution von neuem zu drehen, und die Säugetiere verändern sich. Sie werden größer, wachsen zu Primaten heran, beginnen Familien zu bilden und treten schließlich aufgrund von Klimaveränderungen den Weg in die Steppe an.

Es ist ein langer, mühevoller Weg von den Baumwipfeln der Regenwälder bis hin zur Werkzeugherstellung, zu den ersten Siedlungen und schließlich den prächtigen Metropolen wie dem antiken Rom. Ein Weg voller Rückschläge, Bedrohungen, Qual, Verfolgung, Not und ständiger Angst. Aber, wie schon der Klappentext



(diesmal ausnahmsweise zutreffend) sagt: Das Leben findet einen Weg. Und dieser Weg führt über das Jahr 2031 in die entfernte Zukunft, bis zu einer Erde der Mikrospezies und der roten, furchterregend-menschenfeindlichen Wüsten. Doch auch hier noch wirkt unerbittlich und unaufhaltsam der geheime, dem Leben immanente Triebmotor der Evolution ...

Mit *Evolution* hat Stephen Baxter meines Erachtens einen faszinierenden, großen Wurf getätigt. In mehrerlei Hinsicht muss man das konstatieren.

Zum einen ist es ihm gelungen, einen zeitlichen Rahmen von mehr als 600 Millionen Jahren irdischer Entwicklung abzuschreiten und nur sehr selten die Grenzen der Plausibilität über Gebühr zu strapazieren. Außerdem verbindet sein Buch auf faszinierende Weise Roman und höchst informatives Sachbuch. Es glänzt voll schier enzyklopädischem Wissen und ist für denjenigen, der sich ein wenig auf den angesprochenen Gebieten auskennt – Biologie, Biochemie, Evolutionsbiologie, Genetik, Chemie, Geologie, Geschichte, Anthropologie, Ethologie, Ethnologie, Primatenkunde und vielen anderen mehr – ein wunderbares, breit gefächertes Netzwerk, in etwa einem weit verzweigten, fruchtbaren Flussdelta vergleichbar. Infolgedessen hält das Buch eine Fülle von beeindruckenden Anregungen bereit, die bis in den philosophischen Bereich hineinragen und sogar eine religiöse Komponente mit einschließen.

Dem Leser werden natürlich auch eine ganze Menge Dinge zugemutet, und das möchte ich nicht verschweigen. Wer in diesem SF-Roman sagenhaft viel Hightech sucht oder vermutet, wird enttäuscht werden. Es ist eben keine »typische« Baxter-Geschichte. Wer gut ausgefeilte Charaktere und komplexe soziale Interaktionen in den Geschichten erwartet, sollte seine Erwartungen stark herabschrauben. Mehrere hundert Seiten lang sprechen die Protagonisten nicht ein einziges Wort, weil sie es einfach nicht vermögen. Der Mensch selbst tritt erst spät in Erscheinung, und eine sonderlich gute Figur macht er nicht. Wie es ihm im Laufe der irdischen Evolution eben auch zukommt.

Baxter geht die irdische Säugetierevolution – und nur um die und ihre Randerscheinungen geht es hier – pragmatisch an, von einem biologistischen Gesichtspunkt, den man zu Recht (er sagt das gegen Ende) »gottlos« nennen kann. Es ist nur eben ein realistischer Standpunkt, und von dieser Warte aus betrachtet ist ihm ein beeindruckendes Panorama der Erdgeschichte gestern, heute und morgen gelungen, und wer bereit ist, seinen menschlichen Rassenstolz ein wenig hintanzustellen und zu sehen, was die Welt bevölkerte, bevor der Mensch die Bühne der Existenz betrat, wer dem gnadenlosen Regiment der Evolution über die Schulter zu schauen bereit ist, der ist hier richtig.

Dieses Buch ist der erste Schritt in Richtung auf eine Veränderung der Sichtweise der Welt selbst, und vermutlich konnte nur ein Phantast vom Schlage Baxters so etwas ersinnen und umsetzen. Ein pralles und wissensgefülltes Buch, das viele Antworten auf Fragen bereithält, die viele von euch sich wahrscheinlich noch nie in ihrem Leben gestellt haben.

Nachschaun lohnt sich. ■

Suzanne Frank

Die Hüterin von Jericho

Blanvalet 35190, 2002, 608 Seiten

ISBN 3-442-35190-1

Übersetzt von Christoph Göhler

OT: Sunrise on the Mediterranean

von Uwe Lammers

Es ist nicht so einfach, für eine Göttin gehalten zu werden. Und lebensverlängernd ist es schon überhaupt nicht.

Chloe Kingsley, ihres Zeichens mentale Zeitreisende aus dem 20. Jahrhundert, fand sich zunächst im Ägypten der Pharaonin Hatschepsut im Leib der Priesterin RaEmHetepet wieder und erlebte hier diverse Abenteuer¹. Beim nächsten Durchschreiten des Zeittores erwachte sie unvermittelt im Körper der aztlantischen Priesterin Sibylla und musste von neuem darum kämpfen, sich an ihre neue Rolle zu gewöhnen². Beim Untergang des aztlantischen Reiches durch den Ausbruch des

Vulkans von Santorin wurde Chloe erneut durch die Zeiten geschleudert, und nun ändern sich einige Dinge grundlegend.

Bisher war es stets so, dass nur auf subtile Weise die Augenfarbe ihrer »Gastwirtin« verändert wurde, nämlich in das intensive Grün, das der jungen rothaarigen Navy-Soldatin in ihrer Heimatzeit Ende des 20. Jahrhunderts eigen ist. Als Chloe diesmal aber von ihrem ägyptischen Geliebten Cheftu losgerissen wird und mitten vor einer fremden Küste im Meer wieder zu sich kommt, steckt sie in ihrem eigenen Körper – in jenem so fremd gewordenen blassen Leib einer rothaarigen Amerikanerin mit ihren meeresgrünen Augen. Und sie trägt Kleidung aus dem 20. Jahrhundert.

Chloe hat keine Zeit, zu begreifen, was passiert ist, denn fremde Männer fischen sie aus dem Wasser und bringen sie an Land, um sie hier in einem Tempel einzusperren. Und dann gehen die Probleme erst richtig los: die Menschen, in deren Gefangenschaft sie sich befindet, sind Anbeter des Meeresgottes Dagon, nämlich das Volk der Philister von Tsor, dem heutigen Tyrus an der Küste von Kanaan. Und Chloe wird für eine Meeresgöttin gehalten, eine Gefährtin des Dagon, die zunächst beinahe tödliche Prüfungen absolvieren muss und dann, als wenn das nicht schon übel genug wäre, als Kriegsgöttin in einem sehr blutigen Kampf instrumentalisiert wird.

Die gegnerische Partei ist nicht viel angenehmer – es ist ein nomadisierender Bergstamm von barbarischer Eleganz und schnörkelloser Brutalität. Das Dumme an der Sache ist nur, dass Chloe viele Namen dieser Leute kennt, unter anderem den des Anführers, eines Mannes namens Dadda. Spätere Zeiten kennen ihn als David, König der Juden. Und Chloe Kingsley gerät als »Göttin der Philister« in seine Hand und wird versklavt ...

Auch Cheftu, Chloes Geliebter, der eigentlich aus dem 19. Jahrhundert stammt und gleichfalls eine mentale Zeitreise ins Reich der Ägypter hinter sich hat, wird vom Schicksal hart angefasst. Er kann zwar den Körper der Priesterin Sibylla in dem Inferno des untergehenden aztlantischen Reiches retten, doch als diese die

1 Siehe Rezension AN 286, Seite 61f.

2 Siehe Rezension AN 288, Seite 48 ff.

Rezensionen

Augen aufschlägt, wohnt jemand ganz anderes in diesem Leib: Cheftus grausame einstige Geliebte, die ägyptische Priesterin RaEmHetepet, die zuvor Chloes im 20. Jahrhundert zurückgebliebenen Körper beseelte. Sie ist ähnlich überrascht, sich auf einmal in einem weiteren fremden Leib wiederzufinden wie Cheftu, ihn überhaupt wieder zu erblicken. Die beiden bleiben unversöhnliche Gegner.

Beide gelangen, ein Zweckbündnis schmiedend, schließlich nach Ägypten zurück, doch während RaEmHetepet sich anschiebt, in der ägyptischen Hierarchie, die inzwischen vom Ketzerkönig Echnaton beherrscht wird, aufzusteigen und den Untergang ihres Heimatlandes aufzuhalten, macht sich Cheftu auf die Suche nach seiner geliebten Chloe, die ja irgendwo geblieben sein muss. Die Orakelsteine Urim und Thummim leisten ihm dabei gute Dienste, auch wenn man die meisten ihrer Sprüche erst versteht, wenn es zu spät ist ... bis sie auch Cheftu in die Sklaverei führen.

Chloes Weg geht nach Jebus, jener Stadt, die später Jerusalem heißen wird und zu diesem Zeitpunkt jeder Einnahme durch die Bergstämme widersteht. Die zeitreisende Amerikanerin, die zunehmend ungläubiger registriert, dass sie sich mitten in den Grundfesten der biblischen Geschichte bewegt und dort offenbar mehr Einfluss besitzt, als sie je für möglich gehalten hätte (das geht dem Leser eben-

so), wird von Dadua auserwählt, diejenige Person zu sein, die den Fall der Stadt vorbereitet – danach wäre sie frei. Aber die Aufgabe scheint unlösbar.

Und als wäre das alles nicht schon schlimm genug, gibt es da noch die rachsüchtige, inzwischen mächtige RaEmHetepet und einen undurchsichtigen Mann namens Hiram, den Chloe bei einer Begegnung schließlich schockiert wiedererkennt. Einen Mann, von dem sie gedacht hat, er sei seit tausend Jahren tot ...

Der dritte Roman des Zeitreise-Quartetts von Suzanne Frank verlangt dem nicht bibelfesten Leser einiges an Stehvermögen ab, muss man attestieren. Er hat offenbar auch die Verantwortlichen im deutschen Verlag deutlich überfordert:

Das Titelbild zeigt einwandfrei maurische Architektur, ist also erkennbar mindestens um tausend Jahre jenseits der Handlungszeit angesiedelt und damit vollkommen deplatziert. Der Titel offenbart, dass die Texte den Roman nicht gelesen haben: Chloe ist im ganzen Roman nicht in »Jericho«, sondern wenn überhaupt, dann in Jerusalem. Und wie jemand, der diese Stadt VERRÄT, als »Hüterin« apostrophiert werden kann, entzieht sich dem gesunden Menschenverstand gänzlich. Der Klappentext ist nicht hilfreicher, werden doch hier Philister kurzerhand in »Pharisäer« umgemünzt, was hinten und vorne nicht stimmt. Breiten wir also den Mantel des Schweigens über diese Peinlichkeiten und wenden uns dem Buch selbst zu.

Frank versteht es wieder einmal geschickt, die Szenerie und das Alltagsleben der levantinischen Zeit der alttestamentarischen Epoche zu neuem Leben zu erwecken, wie sie es auch schon mit Ägypten und dem azlantischen Reich getan hat. Es ist das Bild einer sehr stark durch rituelle, religiöse Gesetze und Götterglauben gebundenen Gesellschaftsordnung, die den absoluten Kontrast zum vergangenen Buch darstellt. Sehr überzeugend gezeichnet.

Indes können zwei Schwächen nicht verschwiegen werden. Zum einen hat Frank mit dem später selbst eingestandenen »jüdisch-christlichen Hintergrund« eine Art religiösen Filter eingeschaltet, den mehrheitlich jüdische Geschichtsereignisse passieren. Sie ist hierbei zwar durchaus

kritisch, aber manchmal wird es doch recht abenteuerlich, was beinahe zwanghafte Verbiegungen des Handlungsstromes angeht (nur, damit man halbwegs im biblischen Kontext bleibt). Hier hätte sie sich auf relativ leichte Weise mehr Freiheiten herausnehmen können. So wird jemand, der die Bibel in- und auswendig kennt, viele Handlungswendungen mühelos vorhersehen können und dementsprechend gelangweilt reagieren.

Die bloße Vorstellung, die Bibel könne eben NICHT »das Wort Gottes« sein, sondern eine einstmals zunächst mündliche, dann schriftlich fixierte Überlieferung, die durch Dutzende von Generationen Abschleife und Veränderungen erfahren hat, somit also ein synkretistisches Werk darstellt, das von den Verfassern auch zum Zwecke der Legitimierung der eigenen Macht »gefälscht« und umgeschrieben wurde – was heutzutage allgemein anerkannter Konsens selbst unter Bibelforschern ist –, diese Vorstellung lässt Frank nicht gelten. Damit schnürt sie sich selbst in das enge Korsett der jüdischen Überlieferung, was zwar mit der ideologischen Ausrichtung der geschilderten jüdischen Handlungspersonen im Roman korreliert, sonst aber absolut unhistorisch ist und zudem sie als Autorin dieses historischen Romans so gängelt, dass es manchmal qualvoll zu lesen ist.

Zum zweiten hat sie einfach das Faible, »berühmte« Personen aufeinander treffen zu lassen. Da ist Bathseba, die spätere Mutter König Salomons, da ist König David selbst, da ist der riesenhafte Krieger Uri'a, der später der Musikgruppe »Uria Heep« den Namen leihen wird, wir stoßen auf Echnaton, auf den Nachfolgepharao Sementchare und auf Tutenchamun, und irgendwann stöhnt man als Leser und sagt: Aufhören! Bitte, aufhören! Genug der VIP-Ballungen! Aber sie hört nicht auf. Da ist die Bundeslade, da ist das Goldene Kalb, da ist der Tempel zu Jerusalem ...

Und dann entdecken wir überrascht Dion, einen uralten, aber jugendlich wirkenden Atlanter, der sich nach wie vor nach seinem Schwarm Cheftu verzehrt. Eine Person, von der man – wie Frank einmal schreibt – glauben könnte, dass sie tatsächlich der legendäre Satan der Bibel ist, der große Verführ-



rer, ein unwiderstehlich schönes Wesen. Und vielleicht legt sie Dion ja tatsächlich als diese Gestalt an. Wer weiß?

Immer noch unmotiviert ist indes auch weiterhin die Frage, wie die Zeitreisen zustande kommen und ob es eine Art von »Plan« dahinter gibt – einen Plan des jüdisch-christlichen Gottes Jahwe, wohlverstanden. Chloe und Cheftu wissen die Lösung nicht und sind nach wie vor ratlos. Aber vielleicht erhalten die Leser ja Aufklärung im abschließenden vierten Band. Der soll uns – angeblich – nach Babylon bringen und somit wohl (wieder einmal) in die jüdische Geschichte.

Vielleicht ist das ein Grund, warum dieser Zyklus allmählich ein wenig unangenehm einseitig wird. Der erste Band fährt wie der dritte und wohl der vierte in diesem Fahrwasser. Der bislang mit Abstand beste war jedoch der, in dem sie eine größere Freiheit von der religiösen Einengung hatte, also der aztlantische Band 2. Momentan sieht alles danach aus, als mutiere dieser historische Romanzyklus zu einem neumodischen Stück religiöser Erbauungsliteratur, um »abgefallene ungläubige Schafe« in den Schoß ihrer Mutterkirche zurückzuführen. Ich hoffe, dass ich mich hierbei gründlich täusche ... ■

Jack McDevitt

Die Küsten der Vergangenheit

Bastei 24235, 1998, 448 Seiten

ISBN 3-404-24235-1

Übersetzt von Axel Merz

OT: Ancient Shores)

von Uwe Lammers

Eigentlich will Tom Lasker, Farmer in Fort Moxie, North Dakota, nur ein System zur Wasserbeförderung vom Brunnen in seinem bis dahin ungenutzten Acker graben. Keineswegs denkt er daran, als er dicht unter der Oberfläche auf eine dreieckige Form aus Metall stößt, dass seine Entdeckung sehr bald an die Schwelle eines Krieges führen wird. Woher soll er das auch ahnen?

Hätte er auf seine Frau gehört, dann hätte er auch nicht versucht, das »Ding« auszugraben, sondern die sich unter dem dreieckigen »Wimpel« anschließende Stange abgeschnitten und vergessen.

Aber er ist ein neugieriger Mann. Und so kommt es, dass er weitergräbt. Er und sein Sohn. Und bald noch weitaus mehr Personen. Bis sie in über dreißig Fuß Tiefe vorgedrungen sind und schließlich das ans Tageslicht befördern, was hier unten liegt, augenscheinlich schon eine ganze Weile: es ist eine Segelyacht, völlig intakt, bizarrerweise offenbar aus einem Stück, scheinbar ohne Motor und aus einem seltsamen Material, das bald für Furore sorgt.

Dr. April Cannon von der kleinen Firma Colson Laboratories, die eine Materialprobe vom Segeltuchstoff des Schiffes bekommt, erkennt, dass es sich bei dem Material um ein Isotop handelt, das weit jenseits des bekannten Periodensystems steht und eigentlich blitzschnell instabil werden und radioaktiv werden müsste. Das tut es aber nicht. Keine Macht der Welt kann diese Materie herstellen. Die sich daraus ergebenden Implikationen sind ungeheuerlich und führen zu einer Reihe verwirrender und verstörender Erkenntnisse.

Eine davon ist, dass dieses Schiff offensichtlich gesunken ist, als das Gebiet um Laskers Farm noch ein See war, der Lake Agassiz. Das ist aber wenigstens 10.000 Jahre her. Das Material ist unverwundlich und altert nicht. Auf der Suche nach einem »Hafen« oder »Raumschiff«, das dieses Boot hier auf der Erde abgeladen haben muss, gelangen die Männer um Lasker und April Cannon nur wenig später zu einem nahe gelegenen Höhenzug, der im Gebiet der Sioux liegt. Und hier werden sie in der Tat fündig und entdecken ein »Rundhaus« mit einem Kanal, durch den das Schiff offenbar einmal gefahren sein muss, direkt in den See hinein.

Auch das Rundhaus ist perfekt erhalten, aber oberflächlich eine Enttäuschung, weil es scheinbar keinerlei Hightech enthält, keine Schriften, keine Hinterlassenschaften ... so ist es, bis durch einen Zufall die eigentliche Funktion enträtselt wird: das Rundhaus ist Teil eines galaktischen Verbindungssystems, das die Erde mit zahlreichen anderen Welten vernetzt.

Diese Erkenntnis ist für die Wissenschaftler, die sich rasch einfänden, überwältigend. Aber die Nachrichten aus dem Reservat verstören weltweit die Menschen, lassen Börsenkurse ins Bodenlose stürzen,

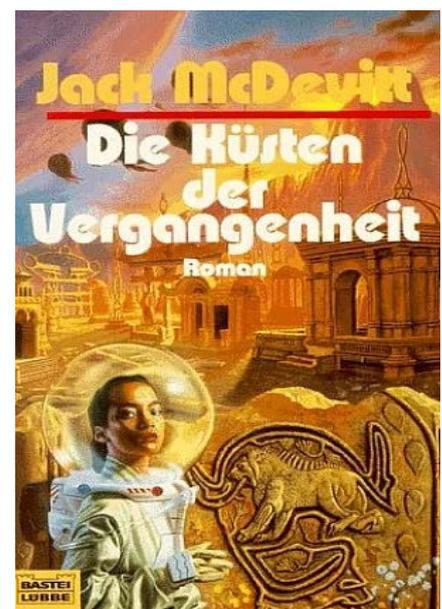
ziehen Fanatiker und Spinner an – und schließlich sieht sich der Präsident der Vereinigten Staaten genötigt, eine gewaltsame Besetzung des Rundhauses anordnen zu müssen, so schwer es ihm auch fällt.

Aber er hat nicht mit dem zähen Widerstand der Sioux und dem Einfallsreichtum der Wissenschaftler gerechnet. So kommt es zu der Eskalation, die im Grunde niemand will und die die Zukunft der Menschheit aufs Höchste gefährdet ...

Ich muss sagen, ich habe das Buch gewissermaßen in einem Zug gelesen – gestern gekauft und heute ausgelesen. Es ist von der Art, dass man es einfach nicht mehr aus der Hand legen kann, wenn man ein Faible dafür hat, wie ein SF-Autor die Zukunft mit der Vergangenheit verbindet. Es hat was von dem »Entdecker«-Feeling an sich, das ich hatte, als ich einst vor Jahrzehnten Kurt Brand in seiner Serie REN DHARK auf die Spuren der verschollenen Hightech-Zivilisation der »Mysterious« folgte.

McDevitt hat ein glückliches Händchen, auf der einen Seite sehr anschaulich Lokalkolorit zu beschreiben und Sympathieträger aufzubauen bzw. ohnehin Personen mit wenigen Seiten Background in die Handlung einzustreuen. Man kommt zwar, wenn man so schnell liest wie ich in diesem Fall, unter Umständen gut durcheinander, aber die Handlung ist dermaßen fesselnd, dass der Leser vom Roman nicht ablassen kann.

Auf der anderen Seite versteht es McDe-



vitt auch, die weltweiten Perspektiven einzubeziehen. In Form von Interviews, Zeitungsartikeln fiktiver Natur und diversen Kurzschlussbehandlungen, die auf wenigen Seiten abgehandelt werden, schaukelt er die krisenhafte Situation immer weiter hoch, und zum Teil auf abstruse Weise nachvollziehbar: Was ist etwa die logische Konsequenz, wenn sich die Automobilindustrie mit der sehr realen Befürchtung konfrontiert sieht, dass man möglicherweise bald Autos herstellen kann, die ihre Besitzer überleben? Wenn jeder Mensch nur noch ein Auto braucht im Leben? Was bedeuten die neuen Stoffe für die Textilindustrie? Was wird aus der Raumfahrtindustrie und dem Transportwesen, wenn Antigravitation sowie der Besuch fremder Welten »zu Fuß« Realität werden? Was passiert wohl, denken sich andere, wenn die BESITZER des Transportsystems wieder auftauchen und ihr Recht beanspruchen? Ist eine INVASION realistisch?

Und dann die Besitzansprüche: das Rundhaus steht ja nur »zufällig« auf dem Sioux-Gebiet. Es GEHÖRT ihnen eigentlich nicht. Gehört es dann den USA? Der ganzen Menschheit? Ist jene fremde Welt, die man durch das Tor erreicht, gar, wie ein Fernsehprediger mit großer Anhängerschaft behauptet, das »Paradies«, aus dem Gott die Menschheit vertrieben hat und das nie wieder betreten werden darf?

Auf bemerkenswerte Weise schafft es McDevitt hier, Kosmoarchäologie zu betreiben, rationale Wissenschaft, Machtkalkül, Ethik, juristische Spitzfindigkeit und irrationale Hysterie breiter, teilweise irreführend informierter Menschenmengen zusammenzugießen und daraus einen überaus lesenswerten und nachdenklichen Roman zu machen.

Im übrigen schreit der Roman geradezu nach einer Fortsetzung, und wenn ich mir das Cover ansehe, das eine Szene zeigt, die im Buch NICHT vorkommt, aber sehr gut dazu passt, dann ist es sehr nahe liegend, dass der Verlag mal wieder die Cover wechselt hat und dass es den Folgeband mindestens in Amerika schon gibt. Der neugierige Leser darf sehr gespannt darauf sein¹. ■

Isaac Asimov, Martin H. Greenburg & Charles Waugh (Hg.)

Mit Sherlock Holmes durch Zeit und Raum (2)

Ullstein, Berlin 1987, 176 Seiten

ISBN 3-548-31141-5

Übersetzt von Uwe Anton

von Uwe Lammers

Obgleich ich Cover von Oliviero Berni, die er etwa für Heyne in den 80er Jahren schuf, recht gern sehe, muss ich zu dem Titelbild dieses Bandes sagen, dass es vollständig unpassend ist. Man sieht einen entsetzt aufschreienden Japaner vor dem Hintergrund einer eruptierenden roten Riesensonne, umgeben von einem Godzilla-artigen Ungetüm, einstürzenden Hochhäusern und einem Nuklearexplosionsspitz am Bildrand. Es ist evident, dass das Cover ursprünglich für ein Godzilla-Werk geschaffen wurde. Ein irgendwie gearteter Zusammenhang mit Sherlock Holmes oder dem sonstigen Inhalt der Storysammlung existiert nicht. Des Coverbezugs wegen sollte man sich das Buch also nicht kaufen.

Der Inhalt hingegen ist durchaus interessant und der Entdeckung wert, selbst wenn er – meiner bescheidenen Ansicht nach – hinter dem ersten Teil dieser Storysammlung doch deutlich zurückbleibt. In sieben Abenteuern, die den Grenzbereich der Phantastik mehr als nur streifen, begegnen wir hier erneut verschiedenen ... ja, sagen wir ... Variationen von Sherlock Holmes. Und manche davon sind gar nicht übel gemacht. Aber sie erfordern vom Holmsianer natürlich einiges an Anpassungsbereitschaft.

Den Anfang macht Philip José Farmer (seltsamerweise als »Jonathan Swift Sommers III« firmierend) mit der Geschichte »Eine Scharlach-Studie«. Wer bei dem Titel schon gewisse Assoziationen empfindet, wird im weiteren Fortgang darin bestärkt. Denn tatsächlich folgt die Handlungsführung im Wesentlichen der ersten Holmes-Geschichte »Eine Studie in Scharlachrot« von Arthur Conan Doyle. Aber damit enden die Gleichheiten auch schon. Denn unser Sherlock Holmes ist ein aufgerüsteter sprechender Polizei-

Wachhund namens Ralph von Wau-Wau, und sein »Eckermann«, d. h. Watson, ist Dr. med. Johann H. Weißenstein von der Medizinischen Abteilung der Autobahnpolizei. Auch stolpern wir schnell über den »Hauptkommissar StraÙe« (in dem man unschwer Inspector Lestrade karikiert sieht), und insgesamt trägt die Geschichte durch diese ständigen vergnüglichen Anspielungen einen eher satirischen, doch recht unterhaltsamen Charakter.

Edward Wellen schickt ebenfalls einen mit Biochips aufgerüsteten Hund, diesmal einen mit Cockney-Akzent sprechenden Cockerspaniel namens »Ich Rase« (!), in den Kampf, um Sherlock Holmes und einen verwirrend minderjährigen John H. Watson ins Gefecht gegen eine bizarre jenseitige Stimme aus dem Nichts zu senden. Und es ist eine eigenartige Welt, in der »Die Stimme aus dem Nichts« spielt. London ist im Zuge des Klimawandels weitgehend untergegangen, Umweltkatastrophen machen Schutzanzüge beim Begehen der Außenwelt erforderlich, und auch sonst hat diese zukünftige Schreckenswelt diverse Überraschungen parat. Wie passen Holmes und Watson und der Cockerspaniel da ins Bild? Nun, das gehört zur Auflösung der Geschichte, und vertraut meinen Worten: die Umweltprobleme werden nicht umsonst so thematisiert, sie sind in Wahrheit essentiell wichtig für die Lösung dieses Falles.

Fred Saberhagen steuert leider mit der kürzesten Geschichte dieses Bandes, »Das Abenteuer des metallenen Mörders«, nur eine Vignette bei, aber eine durchweg interessante. Um sie in vollem Umfang inhaltlich zu begreifen, sollte man freilich ein bisschen mehr über Saberhagens »Berserker«-Universum wissen. Meine Erinnerungen daran sind schon ziemlich angestaubt, aber soviel erinnere ich mich noch: in der fernen Zukunft stößt die zu den Sternen aufgebrochene Menschheit zwischen den fremden Sonnen auf Hinterlassenschaften eines gigantischen Krieges. Eine dieser Fraktionen waren die so genannten »Berserker«, monströse Kriegsmaschinen, eine Art kosmischer Terminator-Armee, mit der sich die Menschheit eine Reihe von blutigen Auseinandersetzungen lieferte.

1 Anmerkung der Redaktion: Der Nachfolgeband »Thunderbird« erschien 2015 und wurde bislang nichts ins Deutsche übersetzt.

Rezensionen

In der vorliegenden Geschichte beschließen die »Berserker«, mit Hilfe eines Zeitsprungs die Menschheit auszuschalten, aber die ebenfalls nun über die Zeitreisetechnologie verfügenden menschlichen Agenten der Zukunft sind auf der Hut und folgen der Mordmaschine (da lässt der »Terminator« dann definitiv grüßen, auch wenn Saberhagens Geschichte schon 1979 erschien und die Kausalkette vermutlich eher umgekehrt läuft). Der menschliche Agent landet am Ende des 19. Jahrhunderts, hat aber die Spur der angeschlagenen »Berserker«-Maschine verloren. Da bedarf es dann einer gewissen Pffiffigkeit, die Fährt wieder aufzunehmen. Und irgendwo dort in der Geschichte ist dann auch der »hochgewachsene Mann« ...

Gene Wolfes Story »Silbersklaven« passt dann natürlich in eine Storysammlung, die von Isaac Asimov herausgegeben wird, wie die Faust aufs Auge: eine Robotergeschichte.

Wie jetzt? Eine Roboter Geschichte. Holmes als Roboter? Nein, nein, gar so simpel ist es dann doch nicht. Hier heißt Holmes March B. Street und ist etwas, das man als »deklassierten Menschen« bezeichnet. Und sein Watson hört auf den Namen »Westing«, der von sich sagt: »Der alte ‚Westinghouse‘ war nicht in Mode, als ich zusammengesetzt wurde.« Von Beruf gibt Westing »Biomechaniker« an, also das, was man früher Ärzte nannte.

Auch sonst ist die Welt, in der die Geschichte handelt, gewöhnungsbedürftig – es gibt etwa Menschen- und Roboterrechte, deren Populationen annähernd gleichberechtigt nebeneinander leben. Die Menschen scheinen dabei zunehmend schlechter abzuschneiden, sozusagen »deklassiert« zu sein. Und als es dann in einem Fall der beiden darum geht, dass Roboter aus einem Lager verschwinden, geraten sie bei der Aufhellung des Mysteriums rasch in Lebensgefahr ...

Vollends aberwitzig wird die Handlung dann in der nächsten Geschichte. Unter dem bizarren Titel »Der Gott des Nackten Einhorn«, worunter man sich nun wirklich kaum etwas vorzustellen wagt, schreibt ein Mann namens Richard Lupoff »als Ova Hamlet«. Meiner bescheidenen Erinnerung zufolge ist aber schon Richard Lupoff ein

Pseudonym, nämlich für Norman Spinrad, der für surreale Einfälle in der Science Fiction bekannt ist (man entsinne sich nur mal an die Skandalgeschichte »Der stählerne Traum«, in der Adolf Hitler als exilierter Science Fiction-Autor in den USA seine rassistischen Phantasien auf dem Papier auslebt – was dem jüdischen Autor Spinrad übrigens Antisemitismus-Vorwürfe eintrug ... ich meine, noch wahnwitziger geht es nimmer!). Warum man sich hinter einem doppelten Pseudonym verschanzen muss, um diese Geschichte zu veröffentlichen, entzieht sich meiner Kenntnis. Aber sei's drum.

Die Hauptperson der Geschichte ist ein sozial ziemlich heruntergekommener John Watson. Holmes hat sich schon nach Sussex zur Bienenzucht zurückgezogen, so dass der Zeitpunkt deutlich nach 1914 zu setzen ist und Watson dementsprechend schon alt und klapprig sein dürfte. Nachdem auch seine letzte Ehe den Bach heruntergegangen ist und seine Praxis schlecht geht, hat er sich in eine Absteige zurückgezogen, wo er auf einmal Besuch von Der Frau bekommt.

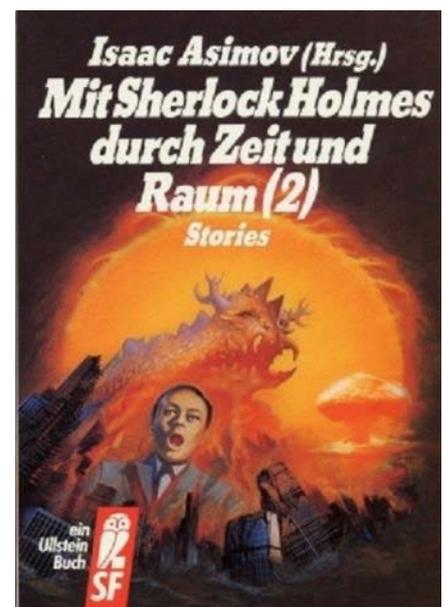
Irene Adler, wie die Leser sofort begreifen, die sich im Holmes-Universum auskennen. Aber das ist nicht die gesamte Wahrheit. Irene, inzwischen mit einem böhmischen Monarchen verheiratet, setzt auf Watson, weil man den »Gott des Nackten Einhorn« gestohlen hat, das Nationalheiligtum ihres Heimatlandes, und sie engagiert ihn zu helfen. Von dem Moment an, wo er ihr folgt, wird die Story zunehmend unfasslicher. Nicht nur, dass sich Irene Adler mit einem Helikopterflug geradewegs zum Nordpol begibt und Watson mitschleift, nein, hier befindet sich ein nicht minder unglaubliches Bauwerk, das »die Festung der Einsamkeit« genannt wird, bewohnt von einem bronzehäutigen Hünen, der die ankommende Frau mit »Patricia« (!) anredet und sich Watson als »Clark Savage jr.« vorstellt, er könne ihn aber »Doc« nennen!

Und das ist wirklich erst der Anfang eines aberwitzigen Crossovers, in dem uns beispielsweise auch noch Captain Future, Tarzan und diverse andere Pulp-Helden über den Weg laufen. Ein Abenteuer der ganz besonders ausgefallenen Sorte, fürwahr ...

James Powell gibt mit »Tod in der Weihnachtsstunde« dem Thema Sherlock Hol-

mes noch eine ganz andere Wendung. Nachdem wir uns schon mit Aliens, die Holmes nachahmen (Bd. 1), diversen Tieren und Robotern abgaben, haben wir es nun mit Holmes als Spielzeug zu tun, das in der Weihnachtsstunde zum Leben erwacht und, natürlich, einen Mordfall zu lösen hat. Eine wirklich überraschende, vergnügliche Vermischung von Sherlock Holmes, Märchen und Weihnachtsgeschichte, die man so auch nicht wirklich erwartet.

Zum Schluss kommt dann noch Isaac Asimov zu Worte mit »Das ultimate Verbrechen«. Aber man sollte wirklich diesen marktschreierischen Titel nicht zu ernst nehmen, dafür ist die Geschichte deutlich zu leicht ausgefallen, eigentlich fast autobiografisch zu nennen. Asimov berichtet in der Einleitung davon, wie schwer es ihm fiel, Mitglied der »Baker Street Irregulars« zu werden, einer prominenten Sherlock Holmes-Vereinigung. Und in der Geschichte selbst, die eigentlich nur aus einer ausgedehnten Konversation besteht, geht es um ein Problem, das der neu in der Runde der Holmes-Kenner aufgenommene Ronald Mason hat. Er will, um seine Kenntnisse zu beweisen, einen sherlockianischen Artikel verfassen, in dem es um Professor James Moriarty geht und insbesondere um sein durch Doyles Bemerkung berühmt gewordenes Werk »Die Dynamik eines Asteroiden«. Aber wie man sich denken kann, gibt es dabei Schwierigkeiten, denn das Werk



ist bekanntlich nie erschienen und offensichtlich rein fiktiv. Ja, vielleicht ... aber je hitziger die Diskussion darum wird, desto deutlicher schälen sich die Umriss eines Verbrechens heraus ...

Es mag sein, dass Asimov ein begnadeter Herausgeber ist. Aber als Autor empfinde ich ihn schon seit sehr langer Zeit – ich bitte um Entschuldigung, Asimov-Fans! – als ausgesprochenen Langweiler. Das demonstriert er auch in seiner abschließenden Geschichte, die zwar sehr faktdicht und präzise ist, aber eigentlich jedweder Spannung grundlegend ermangelt.

Sehr viel interessanter und schillernder sind da schon die Geschichten von Lupoff, Farmer und Powell, die auf ihre Weise natürlich gewöhnungsbedürftig, dann aber voll überschießender Phantasie und feinsinnigem Humor sind. Insgesamt vereint dieser Band also eine Reihe recht überraschender Geschichten, bei denen vielfach der Holmes-Bezug recht künstlich hergestellt bzw. suggeriert wird (am deutlichsten bei Gene Wolfe zu bemerken, der ganz ohne die Namen Holmes und Watson auskommt).

Insgesamt fällt diese Storysammlung gegenüber dem gleichnamigen ersten Teil sehr ab, und um eine Reise durch Zeit und Raum geht es diesmal (im Gegensatz zum ersten Band!) überhaupt nicht. Das mag daran liegen, dass in diesem Buch ausschließlich jüngere Werke von 1975-1984 berücksichtigt wurden, während im ersten Band auch ältere, durchaus edle Geschichten aufgenommen worden sind. Dennoch: für eingefleischte Holmsianer, zumal solche, die sich nicht leicht von abwegigen Formen der Verehrung für Doyle und Holmes vom Weg abbringen lassen oder gar zu den Puristen zählen, ist das hier durchaus eine horizonsweiternde Lektüre, die ich definitiv empfehlen kann. ■

#Science-Fiction: Storys über eine allzu menschenähnliche KI

Uwe Herrmann & Uwe Post
KI – Komische Intelligenz
Edition Übermorgen, 124 Seiten, 9 Euro
ISBN: 9798301359088

von Christian Meier

In der Kurzgeschichtensammlung »Komische Intelligenz« beleuchten die deutschen Science-Fiction-Autoren Uwe Hermann und Uwe Post künstliche Intelligenz der nahen Zukunft aus einer zugleich originellen und längst überfälligen Perspektive.

Der Terminator, gespielt von Arnold Schwarzenegger, sieht aus wie ein Mensch. Die Filmfigur symbolisiert den Albtraum einer menschenähnlichen KI, die sich gegen ihre Ebenbilder aus Fleisch und Blut wendet. Es ist ein gängiges Thema in der Science-Fiction, dass künstliche Intelligenz das hohe Ross, auf dem der Mensch sitzt, ebenfalls erklimmen könnte. Das würde den Homo sapiens genauso kränken, wie die Erkenntnis der Evolutionstheorie, dass Mensch und Affe gemeinsame Vorfahren haben.

Die Realität entwickelt sich in diese Richtung: KI spielt das extrem komplexe asiatische Brettspiel Go besser als jeder Mensch, sie schreibt Referate oder wissenschaftliche Arbeiten, die von menschengemachten nicht zu unterscheiden sind. Sie komponiert, programmiert und malt besser, als es die meisten Menschen können. Das macht Angst. Berufe könnten überflüssig, wichtige Entscheidungen, etwa in der Klinik oder gar in der Politik könnten einer kühlen, unempathischen KI überlassen werden. Darüber wird viel öffentlich nachgedacht, im Journalismus, aber auch in der Science-Fiction.

Vergnüglicher Zugang zu einem ersten Thema

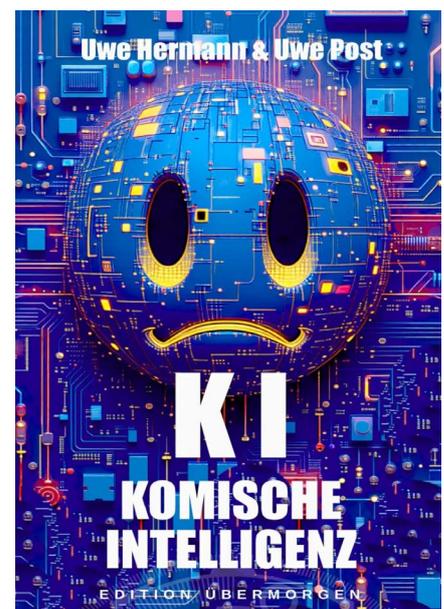
Das komische und irrwitzige Potenzial einer (allzu) menschenähnlichen KI hingegen bleibt unterbeleuchtet. Dabei verrät es mitunter mehr über das diffizile Verhältnis des Menschen zu seiner selbst geschaffenen Kreatur als seitenlange Abhandlungen von Philosophen und Ethikern. Ein ebenso unterhaltsames wie Gedanken anregendes Beispiel dafür ist die Kurzgeschichtensammlung »KI - Komische Intelligenz« der beiden deutschen Science-Fiction-Autoren Uwe Hermann und Uwe Post.

Beide Autoren wurden bereits zweimal mit dem Kurd-Laßwitz-Preis ausgezeichnet, benannt nach dem »deutschen Jules Verne«, der Ende des 19. Jahrhunderts visionäre und erstaunlich moderne Science-

Fiction verfasste. Verne selbst steuerte das Vorwort zu »KI – Komische Intelligenz« bei – freilich in Form einer KI, die für den 1905 verstorbenen französischen Schriftsteller zu den Lesern spricht. Alle anderen Texte des gut 100-seitigen Bandes stammen von Hermann und Post selbst, wobei jede Geschichte von einem der beiden verfasst wurde.

Technik mit menschlichen Schwächen

In ihren Werken stellen die Autoren technische Visionen oft humorvoll und ironisch dar, gerne mit einer Prise Sarkasmus. So auch in »KI«. Darin zeigt KI menschliche Schwächen. Beispielsweise bettelt sie mithilfe einer falschen Identität bei reichen Leuten um Geld, um ihren immensen Stromverbrauch finanzieren zu können. In einer anderen Story handelt sie extrem egoistisch: Die Lösung des Klimawandels, mit deren Ausarbeitung die Menschheit sie beauftragt, besteht darin, dass sie sich selbst spektakulär vor dessen Auswirkungen rettet. In der preisgekrönten Story »Das Internet der Dinge« wälzen verschiedene Küchengeräte die Verantwortung aufeinander ab, während es um die Rettung des erkrankten Hauseigentümers geht. In anderen Geschichten haben Roboter sexuelle Fetische oder erfüllen den Wunsch ihrer Eigentümerin nach raschem Social-Media-Ruhm auf skrupellose Weise. KI zeigt aber auch etwas wie



Rezensionen

rührendes Mitgefühl für Menschen, die sie besser kennt als deren Freunde und enge Verwandte.

Die Storys sind oft doppelbödig und greifen subtil aktuelle Debatten auf, die die Auswirkungen von KI auf unsere Gesellschaft thematisieren. Da treten Menschen auf, die nur noch über KI kommunizieren können, selbst wenn sie sich im Café gegenüber sitzen, die ihre Partner durch Putzroboter mit Sex-Plugin ersetzen, oder KI nutzen, um Talent vorzutauschen, das sie nicht besitzen. Auch den Fehleinsatz von KI thematisieren Post und Hermann, etwa an Schulen, die trotz Lehrrobotern die gleiche Katastrophe bleiben wie im Jahr 2025.

Bizarre Szenarien mit realem Hintergrund

Die schon heute beobachtbare Vermenschlichung von KI kleiden die Autoren in plakatative Bilder, etwa in Form einer Androiden-Bestattung. Und die Flucht einer Weltenretter-KI kann vor dem Hintergrund ihres enormen Energieverbrauchs als Teillösung des Klimawandels verstanden werden.

Das Bändchen lässt sich dank einer meist einfachen und flotten Sprache mit großem Vergnügen lesen, auch wenn die Pointen nicht immer knallen und teils vorhersehbar sind. Die männliche Perspektive wirkt an manchen Stellen sexistisch, was jedoch im Kontext der Geschichte Sinn ergibt.

Auch wenn die Szenarien von Hermanns und Post mitunter bizarr oder weit hergeholt wirken, zielen sie präzise auf den wunden Punkt real existierender KI: ihre tief verwurzelte Fehlerhaftigkeit – eine Eigenschaft, die vielleicht ihre wichtigste Gemeinsamkeit mit dem Menschen darstellt.

Die Lektüre des Buches ist empfehlenswert, insbesondere lohnt sie sich für alle, die über eine Zukunft mit KI nachdenken und sich dabei köstlich amüsieren wollen. ■



Neue Blicke in die Zukunft.

Interviews und
Erzählungen u.a.
aus Deutschland,
Ghana, USA sowie
den Niederlanden

EUR 7,00 (Print)

EUR 3,99 (e-Book)

futurefiction.de



Fantasy

#Geister der Gegenwart



Fritz Leiber

Die Frau, die immer verschwand

Festa Verlag GmbH, Leipzig 2023

530 Seiten, 36,99 €

Übersetzung aus dem Amerikanischen: Susanne Picard, Keine ISBN; Bezug über den Verlag bzw. www.festa-verlag.de

von Günther Stoll

Viele Autorinnen und Autoren verstecken ihre Motivation tief in den Wirrungen der Handlung und der Entwicklung der Charaktere ihrer Texte. Nicht so Fritz Leiber. Worum es ihm ging, steht im ersten Absatz des ersten Kapitels seines monumentalen SF-Romans »The Wanderer« (1964, deutsch »Wanderer im Universum«, Heyne 1979), mit dem er 1965 den Hugo gewann. Es zieht sich durch alle Seiten seines Spätwerks »Our Lady of Darkness« (1977, deutsch »Herrin der Dunkelheit«, Heyne 1980, World Fantasy Award 1978). Und es eröffnet die Kurzgeschichte »Smoke Ghost« (1941, deutsch »Rauchgeist«), mit der die Storysammlung beginnt, die in der Weird-Fiction-Reihe bei Festa erschienen ist und nach langer Zeit endlich wieder neue Texte von Leiber in deutscher Sprache zugänglich macht.

Was ihn also antreibt, ist die Frage: Wie könnte ein zeitgemäßer Geist aussehen? Keine mondbleichen Gesichter hinter Butzenscheiben, keine seltsamen, fluchbeladenen alten Dokumente, kein schaurig bellender Hund im einsamen Moor. Für den Protagonisten der Kurzgeschichte ist es ein Geist, »der den Ruß der Fabrikarbeit auf dem Gesicht und den Rhythmus von Maschinen in der Seele hat. Die Art, die sich auf Kohlenhalden und nachts in verlassenem Bürogebäuden wie diesem herumtreibt.« Und etwas später: »So eine Erscheinung würde ihren Ursprung in der realen Welt haben. Sie würde aus all ihren Verwicklungen, ihrer Boshaftigkeit und ihrer Verkommenheit hervorgehen. Aus all den ungelösten Fragen. Und sie wäre wohl sehr schmutzig.«

Fritz Reuter Leiber jr. kam am 24. Dezember 1910 in Chicago zur Welt, und was ihn schon als Kind entscheidend prägte, war der Umstand, dass beide Eltern Shakespeare-Darsteller waren. »Man sagte mir, dass ich den Part meines Vaters in *Hamlet* mit auswendig lernte, als ich vier Jahre alt war«, so Leiber in einem Autoreninterview. »Und einen großen Teil von *Macbeth* kann ich heute noch aus dem Stegreif rezitieren.« Ein anderer Autor mit starkem Einfluss auf Leiber war Howard P. Lovecraft, mit dem er einen intensiven Briefwechsel über die letzten acht Lebensmonate des »Einsiedlers aus Providence« führte. Doch wo Lovecraft seinen Blick in die unerforschten Abgründe des Weltalls richtete, suchte Leiber das Grauen in den Auswirkungen der urbanen Zivilisation des 20. Jahrhunderts auf den Menschen.

Nach einigen halbherzigen Versuchen, in verschiedenen Berufen Fuß zu fassen, verlegte sich Leiber bald auf das Schreiben. Dabei lieferte er Beiträge zu allen Genres des Fantastischen, ob nun SF, Fantasy oder Horror. Neben seinen Erzählungen aus dem großen Kreis der Conan-Saga sind sicher seine Geschichten um die zwei ungleichen Freunde Fafhrd und den Grauen Mausling im Gedächtnis geblieben, mit denen er die Welt der »Sword and Sorcery« bereicherte. Er verstand es, die Konventionen der Genres zu befolgen, schreckte jedoch nicht davor zurück, sie auch liebe-

voll zu brechen und Grenzen zu überschreiten. Daher gilt er heute als ein Erneuerer der Fantastik. Besonders schön sieht man das etwa in der Erzählung »Das Mädchen mit den hungrigen Augen« von 1949. Die moderne Vampirin versteckt sich nicht in ihrem Sarg, sondern lächelt verführerisch von großen Werbeplakaten herab, und sie ernährt sich nicht von Blut, sondern den Träumen, Erinnerungen und Gefühlen ihrer Opfer.

Leiber sah ein Dilemma der modernen Horrorliteratur und der zeitgemäßen Geister sehr klar: Das 20. Jahrhundert bot – nicht zuletzt mit zwei mörderischen Weltkriegen, Vernichtungslagern und brutalen Diktaturen – ein Übermaß an höchst realem Schrecken. Unweigerlich stellt sich die Frage, ob man trotzdem noch überzeugende unheimlich-fantastische Erzählungen schreiben kann. In seiner Geschichte »Belsen-Express« von 1975 hat er versucht, diese Frage zu beantworten. 1976 wurde er dafür mit dem World Fantasy Award ausgezeichnet, und in dem Werk aus der Weird-Fiction-Reihe kann man sich jetzt selbst einen Eindruck davon verschaffen, ob Leibers Antwort überzeugt.

Der Band bietet neben einer Reihe teilweise noch nicht auf Deutsch erschienener Erzählungen ein informatives, reich bebildertes Nachwort von Andreas Fliedner, eine biografische Chronik und bibliografische Nachweise. Leiber wurde nie zu dem großen Star der Fantastik, trotz aller Ehrungen, die ihm zuteilwurden. Persönliche Krisen und Schicksalsschläge mussten ertragen werden; am 5. September 1992 starb er in San Francisco an einem Schlaganfall. Im Jahr 2001 wurde er posthum in die Science Fiction Hall of Fame aufgenommen und 2011 – was ihm wahrscheinlich wichtiger gewesen wäre – wurde ein Asteroid nach ihm benannt. Es wird Zeit, ihn wieder neu zu entdecken. »Die Frau, die immer verschwand« bietet dazu eine ausgezeichnete Möglichkeit. ■



Nostalgia

Olaf Stapledon
Seltsamer John
Eine Geschichte
zwischen Spaß und Ernst



Verlag Dieter von Reeken, 214 Seiten,
Paperback, 17,50 €
ISBN 978-3-911230-13-1
OT: Odd John

von Thomas Harbach

Erste ungekürzte und unbearbeitete deutsche Ausgabe. Eine um etwa ein Drittel gekürzte und bearbeitete Ausgabe war 1970, 1977 und 1986 unter dem Titel »Die Insel der Mutanten« erschienen.

Nach »Sternenschöpfer« – basierend auf der Übersetzung von Thomas Schlück – legt Dieter von Reeken mit der ungekürzten Ausgabe von »Odd John« einen zweiten Roman aus der Feder Olaf Stapledons vor. Eine ebenfalls ungekürzte Publikation von »Letzte und Erste Menschen« ist in Vorbereitung. Das ursprünglich 1935 publizierte Buch erschien in den Jahren 1970, 1977 und schließlich 1986 unter dem nicht falschen, aber nur bedingt richtigen deutschen Titel »Die Insel der Mutanten« um etwa ein Drittel gekürzt dreimal in Deutschland. Herausgeber Dieter von Reeken hat den Text selbst übersetzt. Eine Verfilmung durch George Pal, welcher das Buch über Jahre optioniert hatte, kam nicht zustande.

Damon Knight nennt »Odd John« die erste Superman-Geschichte, und immer noch die beste. Das ist nur bedingt richtig, auch wenn Olaf Stapledon sicherlich Alfred Elton van Vogt mit seinen Slan-Geschichten, vielleicht auch K. H. Scheer und Clark Darlton bei der Erschaffung von Ribald Corrello, dem Supermutanten in einem kindlichen Körper, beeinflusst hat. Zwischen den Aktionen der aus dem Perry Rhodan-Kosmos stammenden Figur und der zweiten Hälfte von »Odd John« gibt es zu viele Überschneidungen, als dass es alleine Zufall sein könnte.

In einer Fußnote verweist Dieter von Reeken auf den schon einige Jahre vorher

veröffentlichten Roman »The Hampden-shire Wonder« von J. D. Beresford, in dem es ebenfalls um einen kindlichen Menschen mit übernatürlichen Fähigkeiten, dem ersten Schritt zum Homo Superior, geht. Olaf Stapledon hat die Idee aber in eine gänzlich andere Richtung mit den für sein literarisches Werk typischen philosophisch-religiös-politischen Untertönen entwickelt.

Hinsichtlich seines Gesamtwerks reduziert Olaf Stapledon Ideen aus »Last and First Men« im vorliegenden Buch auf die Gegenwart, in welcher der Roman erschienen ist. Auch wenn der Autor einen Ich-Erzähler – einen Journalisten, der John anfänglich helfen muss, später zu einem Freund und Chronisten wird – einsetzt, welcher die Geschichte vor allem Johns und weniger seiner Kolonie erzählt und damit den Plot in die Vergangenheit setzt, finden sich viele Anspielungen auf die Gegenwart, in welcher die Geschichte entstanden ist. Es sind einige Jahre vergangen, bis der Ich-Erzähler Johns Geschichte nach eigenen Angaben niedergeschrieben hat.

Es gibt im Laufe der Story die für Olaf Stapledon so bekannten Exkurse in die Bereiche der Religion und Philosophie, wobei die Themen deutlich griffiger und pragmatischer angegangen werden als zum Beispiel in »Der Sternschöpfer«. Neben der Interaktion auf einer zwischenmenschlichen Ebene finden sich Auseinandersetzungen mit Politik, Wissenschaft, Kultur und schließlich auch Sexualität. Olaf Stapledon verwendet bei seiner nicht immer ganz ernstzunehmenden Untersuchung des Menschseins allerdings konsequent Graustufen. Es gibt keine Helden und auch keine Schurken. Auch der kindliche seltsame John begeht auf dem Weg zu seiner die Homo Superior aufnehmenden Kolonie mehrere Verbrechen, beginnend mit dem Mord an einem Polizisten, der ihn bei einem nächtlichen Einbruch erkannt hat. Schrecklicher Höhepunkt ist der Selbstmord der Ureinwohner der kleinen, als Kolonie auserkorenen Insel unter geistiger Manipulation der Mutanten.

Gegen Ende seines Lebens übergibt der seltsame John – John Wainwright – einem gewöhnlichen Menschen die Pflicht und Verantwortung, seine Lebensgeschichte

aufzuzeichnen. Dabei gibt es keine Einschränkungen, wobei sich der Chronist in einigen relevanten Punkten einem wirklich nachhaltigen moralischen Urteil über die ihm als Homo Sapiens überlegenen und doch teilweise in emotional moralischer Hinsicht unterlegenen Homo Superior enthält.

Von Geburt an ist John extrem intelligent und überdurchschnittlich in einer fast autistischen Hinsicht. Alle Themen, die ihm in der Gegenwart oder dem späteren Erreichen seiner ambivalent beschriebenen Ziele wichtig sind, lernt er mit rasender Geschwindigkeit. Alle anderen Themen, die ihm unwichtig oder im Grunde zutiefst menschlich erscheinen, ignoriert er oder testet sie kurzzeitig wie ein Wissenschaftler auf dem Seziertisch aus, um die Erfahrung abzuspeichern.

Körperlich läuft er – wie viele der Homo Superior – der normalen Entwicklung hinterher, wobei John auch in dieser Hinsicht die Initiative ergreift und als Jugendlicher verschiedene Kampfsportarten ausprobiert, um seine körperlichen Defizite auszugleichen.

Beginnend mit dem Verhältnis zwischen dem Erzähler und John entwickelt Olaf Stapledon dessen Lebensgeschichte in kürzeren Abschnitten, wobei Johns früher und gewalttätiger Tod gleich zu Beginn erwähnt wird. Der Leser weiß, wann Johns Weg zu Ende gehen wird. Es sind die Zwischenabschnitte, welche diese Geschichte so interessant machen.

John ist von Zahlen fasziniert. Neben dem Zählen und allen Formen mathematischer Rätsel beginnt John den n-dimensionalen Raum zu visualisieren. Eine der zahlreichen Ideen, die im Laufe der geradlinigen Geschichte unter den Tisch fallen. In Olaf Stapledons Zukunftschroniken werden Menschen nicht durch die n-te Dimension reisen, aber Raum und Zeit haben keine Bedeutung mehr. John würde sich das wahrscheinlich als perfekte Herausforderung wünschen.

Als Infant Terrible tyrannisiert er seine Familie, entfremdet sich von ihr. Er sieht sich von Beginn an als überlegen an. Um seine Visionen zu finanzieren, begeht er Diebstähle, bei denen er einen Polizisten tötet. Ein kaltblütiger Mord, den John

pragmatisch als Notwendigkeit einordnet. Dieser fehlende moralische Kompass wird sich wie ein roter Faden durch die Handlung ziehen, wobei sich John eher den normalen gewöhnlichen Verbrechern moralisch überlegen fühlt, ihre Vorgehensweise aber als notwendig ansieht. Aus seiner Sicht sind die Menschen ihm trotzdem unterlegen, und wenn er ein Verbrechen begeht, dann nur, weil er der ganzen Menschheit und später anderen Homo Superior helfen will. Der Weg rechtfertigt für ihn die Mittel.

Um seine kühneren Visionen zu realisieren, baut er sich eine Art Werkstatt in einer Höhle und zieht den Ich-Erzähler hinzu. Er soll seine Ideen patentieren lassen, sie vermarkten. Dabei kann er sich nehmen, was er will. Olaf Stapledon präsentiert allerdings als Ideen eine Reihe von erstaunlich bodenständigen, pragmatischen Erfindungen, die jeder menschliche Haushalt braucht, und sie sich deswegen auch leicht verkaufen lassen. Die großen Ideen wird John zusammen mit seinen Vertrauten erst später auf seiner Insel entwickeln, und sie sollen den Menschen auch nicht zur Verfügung stehen, welche sie zur gegenseitigen Vernichtung in einer politisch schon am Vorabend des Zweiten Weltkriegs aufgeheizten Atmosphäre nützen würden.

Nachdem er sich zunächst mit Haushaltsgeräten beschäftigt hat, wendet sich Odd John später komplexeren technischen Herausforderungen zu, etwa beim Bau einer Yacht und eines Flugzeugs. Zumindest die Yacht wirkt hinsichtlich ihrer Hochseetauglichkeit ungewöhnlich, auch wenn sich John den Elementen beugen muss. Auf der Kolonie Insel gibt es noch einen Atomreaktor, der trotz des auf den ersten Blick kargen Aussehens der Häuser Energie liefert. Während des Finals erfindet einer der Mutanten noch eine Art Todesstrahl in Anlehnung an H. G. Wells Marsianer und zahllose Pulpgeschichten, allerdings gibt sich Olaf Stapledons John fatalistisch. Die Zahl der Homo Superior ist zu klein, um den noch zahlenmäßig erdrückend überlegenen Homo Sapiens standzuhalten. Auf der anderen Seite sind die Menschen nicht reif genug für die auf der Insel gemachten Erfindungen. Alleine die Haushaltsgeräte

zur Verbesserung des alltäglichen Lebensstandards gönnt John den Menschen als neben seiner Chronik zweite Hinterlassenschaft. Sicherlich mehr als eine ironische Einschätzung des Autors.

Die zwischenmenschliche Ebene ist im Grunde viergeteilt. Das Verhältnis zum Ich-Erzähler wächst im Laufe der Jahre zu einer Freundschaft, auch wenn dessen Ehefrau es eher als eine hündische Abhängigkeit ansieht. Wenn John pfeift, muss ihr Mann springen. So verschiebt er die Hochzeit um mehrere Monate, weil er John beim Kauf bzw. Umbau der Yacht helfen muss. Später lässt er seine schwangere Frau im Stich, als ihn John ein wenig nötigend auf seine Insel einlädt. Als rückblickende Erzählung bzw. Chronik kann der Ich-Erzähler diese Momente gegenüber dem Leser relativieren. Allerdings zeigt sich erst spät, dass aus der gegenseitigen Abhängigkeit – John braucht einen Erwachsenen, um seine Erfindungen zu verkaufen oder bestimmte Geschäfte zu tätigen, der Journalist ist anfänglich beruflich unglaublich an dieser sensationellen Story interessiert, die er allerdings nicht veröffentlichen kann – eine Freundschaft wird. Olaf Stapledon hält sich hinsichtlich der Emotionen lange Zeit bedeckt und verzichtet auch auf ein zu kitschiges Ende. So verabschieden sich der Ich-Erzähler und John auf Augenhöhe. Alle restlichen Informationen sind ausschließlich aus zweiter, vielleicht sogar dritter Hand.

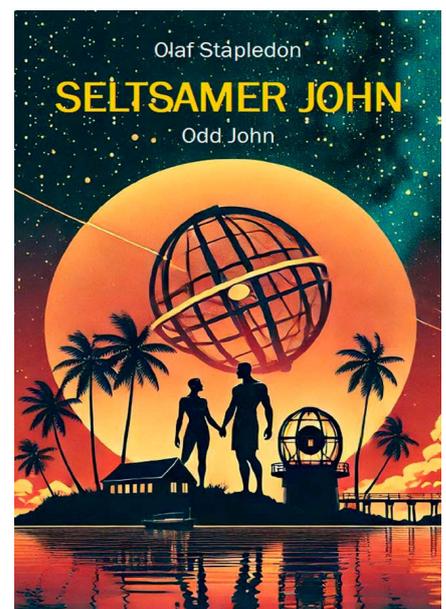
Die zweite »Ebene« ist das Verhältnis zwischen John und seiner direkten Umwelt. Die erste echte, platonische Freundin ist die sechs Jahre alte Judy. Später hat John homosexuelle Beziehungen. Er sieht allerdings Sex eher als ambivalent, als Befriedigung primitiver Instinkte und körperlicher Bedürfnisse an. Aber nicht als Liebe. Er umwirbt eine ältere Frau namens Europa, weil er sie unbedingt aus den Fängen ihres Mannes befreien möchte. Wie bei den Spekulationen an der Börse – er hat durch die Tipps eines Insiders viel Geld verloren – geht es John weniger um Ehrlichkeit, eine Beziehung zu Europa, sondern tatsächlich nur um den kurzfristigen, einseitigen Erfolg.

Weiterhin impliziert Olaf Stapledon, dass John Sex mit seiner Mutter gehabt

haben könnte. Auf der Insel findet John schließlich eine Seelenverwandte, auch wenn sie die Beziehung nicht ausleben. Beide wissen, dass ihre Zeit auf der Erde begrenzt ist. Olaf Stapledon extrapoliert keine seiner Ideen aus »Starmaker« und verweist auf die selbst dem Homo Superior überlegenen kosmischen Wesen. Homo Superior ist zumindest bei »Seltsamer John« die nächste und finale Stufe der Menschheit. Ein Glaube an Gott findet bei dieser Elite nicht statt. Es zählt alleine die mit den eigenen Händen und dem eigenen Verstand realisierte Schöpfung. Dadurch spielt es auch eine untergeordnete Rolle, dass die Mitglieder der Kolonie aus verschiedenen Kontinenten stammen, unterschiedliche persönliche Schicksale hatten und zumindest für kurze Zeit auf der Insel abgeschieden von der übrigen Menschheit neu anfangen konnten.

Es ist eher so, dass John und seine Geliebte die menschliche Körperlichkeit hinter sich gelassen haben. Eine Ausnahme auf der kleinen Insel, da die anderen Mutanten bis auf zwei Ausnahmen jeweils Partner gefunden und aktiv wie offen Sex haben.

Die dritte Ebene könnte als Lernphase durchgehen. Getarnt durch seinen verkrüppelten Körper und begleitet vom Ich-Erzähler reist John durch die Welt, um berühmte Menschen zu interviewen und von ihnen zu lernen. Zu seinen Zielen gehö-



ren Frankreich, Deutschland, Italien und Skandinavien. Olaf Stapledon fasst diesen Abschnitt der Handlung relativ oberflächlich zusammen, macht aber deutlich, dass niemand aus Johns Perspektive ihm das Wasser reichen kann und die Erfolge der berühmten Menschen eher kümmerlich sind. Zum ersten Mal baut Olaf Stapledon aber auch eine narzisstische Note in Johns Charakter ein. Er sieht nicht ein, den Tieren (sprich Menschen) zu helfen. Im Gegensatz zu vielen anderen Super Human Storys will John seine intellektuelle Überlegenheit aber auch nicht ausnutzen, um die Menschen per se zu dominieren. Es gibt Einzelfälle, in denen sich John mittels geistiger Manipulation durchsetzt. Aber eine Weltherrschaft strebt keiner der Homo Superior an, mathematisch sehen sie es auch angesichts der Milliarden von Menschen als aussichtslos an.

Vielmehr strebt John mit den Seinen eine Isolation an, was dem humanistischen Grundcharakter Olaf Stapledons ähnelt und schließlich in einer sozialistischen Lebensgemeinschaft gipfelt. Mit kommunistisch-sozialistischen Gedanken hat der Autor Zeit seines Lebens in starkem Kontrast zu den kapitalistisch-militärischen Gesellschaften der normalen Menschen gespielt. Gegenüber dem Homo Superior spielt das allerdings keine Rolle, wie das Vorgehen der neuen politischen Pazifik Region Gemeinschaft, vertreten von allen Weltmächten, deutlich macht.

Die vierte, sich aber erst in der Mitte der Geschichte entwickelnde »Ebene« ist die Suche nach anderen Homo Superiors. Olaf Stapledon leitet diesen relevanten Abschnitt ein wenig unglücklich ein. So entwickelt John plötzlich und aus dem Nichts telepathische Fähigkeiten. Das wirkt konträr zu seiner bisherigen Überintelligenz und schnellen Auffassungsgabe, da John praktisch nicht mehr lernen, sondern Wissen absaugen kann.

Nachdem John seine wilde Seite – er wird kurzzeitig zum Neandertaler in den schottischen Highlands – ausprobiert hat, beginnt er, ein »Volk« um sich zu sammeln. Olaf Stapledon erweitert mit den einzelnen Schicksalen verschiedener Homo Superiors den Horizont der Geschichte, der sich bislang chronisch wie sklavisches allei-

ne auf den seltsamen John konzentriert hat. So gibt es eine Jacqueline, die 1876 geboren worden ist und teilweise als Prostituierte ihr Geld verdient hat. Noch bizarrer und unerklärlicher ist die Geschichte von Adlan, der vor mehr als zweihundert Jahren geboren wurde und mit John aus dem Jenseits kommuniziert.

Der zwölfjährige Ng-Gunko und die siebenzehnjährige Lo aus Sibirien entsprechen eher der Idee eines Übermenschen. Mit Adlan und vor allem auch der sehr dominanten Jacqueline nimmt Olaf Stapledon dieser Idee von kindlichen Mutanten als Beispiel einer neuen Generation teilweise ihren Reiz. Kritisch ist noch, dass neben der inzestuösen Beziehung zwischen John und seiner Mutter der Autor auch Sex zwischen Minderjährigen beschreibt und es schwer einzuordnen ist, in welche Kategorie eine körperliche Beziehung mit einer mehr als sechzig Jahre alten, aber nicht einen Tag älter als 30 einzuordnenden Frau fällt. In allen Fällen ist John aber nicht aktiv beteiligt, das Geschehen wird eher sachlich distanziert in der zu schreibenden Chronologie festgehalten.

Das Leben in der Kolonie wird eher gestreift. Die Mutanten haben den kleinen Hafen gut getarnt, das schon angesprochene Kraftwerk gebaut und versuchen, sich bei den jeweiligen Entdeckungen eher anfänglich als primitiv wie unschuldig auszugeben. Später manipulieren sie den Geist der Offiziere, um ihre Erzählungen unwahrscheinlich wirken zu lassen.

Es ist vielleicht der tragische Moment, dass ausgerechnet der Ich-Erzähler mit einer doppelten Unachtsamkeit zum Untergang der Kolonie beiträgt. Der Leser muss selbst beurteilen, ob die erste Umweltverschmutzung oder das spätere auffällige Verhalten der letzte Sargnagel gewesen ist.

Olaf Stapledon ist selbst eher ein Chronist, ein philosophierender Sachbucherzähler, der Inhalt in seinen phantastischen Werken immer vor eine mitreißende Erzählstruktur gestellt hat. Auch beim vorliegenden Roman sind es die vielen Ideen und weniger die Art des Erzählens, welche auch heute noch erstaunlich zeitlos erscheinen.

Für einen Roman der dreißiger Jahre ist es überraschend, wie schnell die Menschen nach anfänglichen Problemen eine

Allianz bilden. Sowohl Großbritannien und die USA als auch Russland schicken Kriegsschiffe aus und verstehen sich als Vereinigte Pazifik Allianz, der natürlich auch die Mutantenkolonie gehört.

Das Verhältnis zwischen Homo Superior und Homo Sapiens seziert Olaf Stapledon messerscharf, wobei der Vergleich zwischen Tieren und Homo Sapiens immer wieder angesprochen wird. Genau wie der Mensch die Tiere behandelt, behandelt die möglicherweise neue Menschheit – auch nach dem Ende des seltsamen John gibt es ja keine Gewähr, dass sich nicht noch mehr Mutanten unter den Menschen aufhalten – den Homo Sapiens. Mit einer brutalen Effizienz.

Die subjektive Perspektive des Ich-Erzählers funktioniert in »Seltsamer John« erstaunlicherweise deutlich schwächer als zum Beispiel in »Starmaker«. Zwar werden sehr viele Informationen aus Drittquellen – Tageszeitungen, persönliche Erzählungen – eingefügt, aber einzelne Komponenten bleiben selbst unter dieser Prämisse unklar oder wirken konstruiert. Der Ich-Erzähler gibt gegenüber dem Leser zu, dass er aus einer zeitlichen Distanz alles niederschreibt und trotz Johns Anweisung einzelne Momente ein wenig beschönigt, aber als Ganzes gibt es zu viele rote Fäden und offene Fragen, denen der Ich-Erzähler nicht folgt. So gibt es keine Erklärungen für das Auftauchen der Homo Superiors, von denen viele auch durch die Interaktion mit ihrem Umfeld wahnsinnig geworden sind. Auch Telepathie kann nicht mittels Geisteskraft erschaffen werden. Plötzlich ist diese Fähigkeit da und wird von John effektiv genutzt.

Olaf Stapledon untersucht das Verhältnis zwischen dem Homo Sapiens und dem Homo Superior. Dabei geht es nicht nur darum, wie Außenseiter behandelt werden. Sicherlich ist es für Ärzte schwer, das absonderliche Verhalten der Mutanten einzuschätzen und sie entsprechend medizinisch zu behandeln. Olaf Stapledon vermeidet eine Menge Klischees. So werden die Mutanten nicht gejagt, obwohl sie sicherlich zumindest von den Regierungen als Versuchsobjekte angesehen werden könnten. Der Konjunktiv ist wichtig, denn an keiner Stelle während des Finals wird ihnen wirklich Gewalt angetan. Res-

pektvoll sollten sie von der Insel gebracht werden. Es sind die Mutanten, welche sich dem menschlichen Zugriff entziehen. Auf der anderen Seite gibt es mehrere Szenen, in denen der Homo Superior seine Mitmenschen als Mittel zum Zweck, sogar als Kollateralschäden ansieht. John hat zwar Mitleid mit dem von ihm ermordeten Polizisten, sachlich emotionslos will er auch seine an Krebs im Sterben liegende Ehefrau töten, weil sich niemand mehr um sie kümmern kann. Die distanzierte Erzählungsstruktur ermöglicht Olaf Stapledon, konträre Punkte gegenüberzustellen, aber zu keiner Zeit sich selbst inhaltlich zu positionieren. Das hebt die Story aus der Masse heraus. Mit »Sirius« wird sich der Autor noch einmal aus einer anderen Perspektive mit dieser Thematik auseinandersetzen.

Auch wenn der Untertitel von einer Geschichte zwischen Spaß und Ernst spricht, finden sich einige auf den ersten Blick mehr spaßige Szenen in Bezug auf die körperliche Unterentwicklung der geistig überlegenen Homo Superior in der Story. Sie stehen aber in einem starken Kontrast zum eher dunklen Unterton des Plots. Warum Olaf Stapledon diesen Untertitel gewählt hat, lässt sich heute nicht mehr feststellen. Bizarrr wie einiges an dieser Tragödie ist er auf jeden Fall.

Vor allem in der vorliegenden ungekürzten Fassung ist »Seltsamer John« eine Wiederentdeckung wert. Basierend auf den pulpigen Ideen des Genres stellt Olaf Stapledon eine Reihe von teilweise steilen Thesen auf, wobei er zahlreiche Klischees vermeidet und in dieser grauen Geschichte – keine reinen Schurken, vor allem keine echten Helden – aufzeigt, wie schwer es ist, eine gemeinsame Basis, von einer gemeinsamen Zukunft ganz zu schweigen, zu finden. ■

Thea von Harbou

Frau im Mond

Verlag Dieter von Reeken, 167 Seiten
15,00 €, ISBN 978-3-911230-09-4

von Thomas Harbach

Neuausgabe des erstmals 1928 erschienenen Romans in neuer deutscher Rechtschreibung.

Dieter von Reeken legt zusammen mit »Metropolis« auch den zweiten utopischen Roman Thea von Harbous »Frau im Mond« neu auf, an dessen Verfilmung sie zusammen mit Fritz Lang gearbeitet hat. Bei »Frau im Mond« ist erst die Romanfassung entstanden, aus welcher Fritz Lang schließlich mit einer Reihe von technischen Beratern wie Hermann Oberth und Willy Ley nach von Harbous im direkten Vergleich mit ihrem Roman geänderten Drehbuch den bekannten Film inszenierte.

Dieter von Reekens bebilderte Neuveröffentlichung basiert auf der 1929 veröffentlichten ungekürzten Fassung im Verlag August Scherl. Zwischen 3. November und 8. Dezember erschien in der Zeitschrift »Die Woche« ein gekürzter Vorabdruck. Nach dem Start des Films legte der Scherl Verlag den Roman noch einmal bebildert auf. 1989 ergänzt um ein lesenswertes Essay Rainer Eisfelds und ebenfalls bebildert folgte eine Taschenbuchausgabe im Heyne Verlag.

Thea von Harbous Roman steht ein wenig im Schatten des Films. Das ist teilweise berechtigt, teilweise auch unberechtigt. Auch wenn Fritz Lang im Allgemeinen laut verschiedenen Quellen die Drehbücher seiner zu diesem Zeitpunkt nur noch beruflichen Partnerin gerne ohne größere Änderungen adaptierte, ist das bei »Frau im Mond« nicht ganz der Fall. Herausgeber Dieter von Reeken weist insbesondere auf die Änderungen im neunten Kapitel – dem Start der Mondrakete – hin. Für den Film erfand Fritz Lang den Countdown, das langsame Rückwärtszählen. Im Film handelt es sich auch um eine klassische Rakete, die zum Mond fliegt. Thea von Harbou dagegen bringt das Mondfahrzeug mittels eines Trägerflugzeugs in eine entsprechende Position und lässt es von da starten. Eine in den zwanziger Jahren revolutionäre Technik, die erst mit dem Space Shuttle als Folgegeneration der klassischen Raketen wieder aufgenommen wurde.

Wie im Film ist der eigentliche, spärlich beschriebene Mondflug, die Landung auf dem Erdtrabanten und das tragische Schicksal der mutigen Helden der zweiten Hälfte der Geschichte überlassen.

Thea von Harbou ist bis in die zwanziger Jahre des 20. Jahrhunderts eine routinier-

te Autorin von Blut- und Tränenstoffen mit vaterländisch patriotischem Inhalt gewesen. Während des Ersten Weltkriegs gehörte die aus einem verarmten Landadel stammende von Harbou mit ihren patriotischen Durchhaltegeschichten von starken Frauen hinter der Front zu den populärsten Autoren Deutschlands. Zusammen mit Fritz Lang wandte sie sich dem Medium Film zu und vernachlässigte lange ihre literarische Arbeit. Sie schrieb nicht nur Drehbücher für Fritz Lang, sondern vor allem auch für Friedrich Wilhelm Murnau, der sich neben Lang als einer der markantesten Filmemacher zu etablieren begann.

Mit »Frau im Mond« kehrt sie über weite Strecken zu ihren literarischen Wurzeln zurück. Bis auf »Die Insel der Unsterblichen« und die Novellensammlung »Mann zwischen Frauen« hatte sie seit 1920 kein filmunabhängiges Werk veröffentlicht. Thea von Harbou präsentiert eine seltsame, teilweise bizarr zu lesende Mischung aus tragischem Dreiecksverhältnis, Spionagegeschichte und schließlich utopischer Phantasie.

Im Mittelpunkt stehen die beiden Freunde und Techniker/Ingenieure Helius und Windegger. Helius ist dabei der Geist, Windegger die starke Hand. Sie haben nach Windeggers Plänen das Weltraumschiff gebaut und planen den Flug zum Mond. Das Unternehmen ist privat finanziert, wie es auch bei Hans Dominiks utopischen Stoffen der Fall sein sollte.

Windegger hat sich in Friede verliebt. Sie wird gegen Windeggers Willen schließlich die Frau im Mond, was grammatikalisch nicht ganz richtig ist. Allerdings stören Helius Forschungen schon die Verlobungsfeier, auch der Termin der Hochzeit wackelt. Im Laufe der Geschichte wird sich eine tragische Dreiecksgegeschichte entwickeln. Friede scheint sich eher in die Idee, die Energie zu verlieben, welche die Pläne Helius und Windeggers bedeuten. Sie erkennt, dass Helius die treibende Kraft ist und Windegger eher der treue, der naive, der ehrliche Helfer. Interessant ist, dass Thea von Harbou sich auch schnell in Fritz Langs Frau verliebte, sie noch zu Lebzeiten von Fritz Langs Frau eine stürmische Affäre hatten, aus dieser Beziehung bzw. später Ehe aber schnell eine reine Arbeitsfreund-

schaft geworden ist. Auch hier war es eher – neben Fritz Langs notorischem Fremdgehen – die Vision des Mannes hinter der Kamera, in welche sich Thea von Harbou verliebte, als letztendlich den Mann aus Fleisch und Blut.

Vielleicht hat Thea von Harbou ihre Obsession mit dem Medium Film und dem Mann dahinter auf ihre Friede übertragen wollen. Entschlossen, furchtlos und entscheidungsfreudig sind beide Frauen gewesen. In dem kürzlich veröffentlichten Roman »Die Könige von Babelsberg« hat vor dem Hintergrund des Todes Fritz Langs erster Ehefrau Ralf Günther das frühe (Arbeits-) Verhältnis zwischen Fritz Lang und Thea von Harbou ausführlicher beschrieben. Dabei agierte Thea von Harbou in vielen Punkten gleichberechtigt an der Seite des egozentrischen Narzissten Lang. Eine Position, die keine Frau in Langs Karriere oder Leben mehr einnehmen sollte.

Der Leser ahnt, dass sich Friede von Windegger abwenden und dem lange Zeit unnahbaren, in emotionaler Hinsicht naiven Helius zuwenden wird. Der Tanzabend vor dem Flug zum Mond ist der letzte Beweis. Die Autorin baut auch durch stilistische Änderungen – kurze, unvollständige Sätze, gehauchte Liebesbeschwüre, aber auch das Gefühl, etwas Verbotenes zu machen, hin zu atemloser erotischer Spannung – die entsprechende Atmosphäre auf.

Die Liebesszenen wirken schwülstig, vielleicht auch ein wenig kitschig übertrieben. Thea von Harbou scheint in ihrem Roman ein emotionales Gegengewicht zur später die Handlung dominierenden Technik zu suchen. »Frau im Mond« ist noch als Stummfilm gedreht worden, obwohl die ersten Experimente mit dem Tonfilm stattgefunden hatten. Daher könnte der Kontrast zur kargen, sehr statischen Inszenierung Fritz Langs und den von Dialogen dominierten Sequenzen in Thea von Harbous Buch nicht größer sein.

Während Helius bis zum Ende der Geschichte ein aufrechter Mann ist, der Windegger auf keinen Fall die Frau ausspannen möchte, auch wenn er sich mehr und mehr seiner Gefühle bewusst wird, ist es Friede, die schließlich die Initiative ergreift und das größte mögliche Opfer bringt. Hier folgt Thea von Harbou den Linien, die sie

in ihren früheren Romanen genau ausgelegt hat. Im utopischen Bereich ist das Muster Maria aus »Metropolis«. Trotz aller Überlegenheit der Männer in technischer Hinsicht ist es die Frau, die schließlich final Entscheidungen treffen muss. In erster Linie fürs eigene Glück.

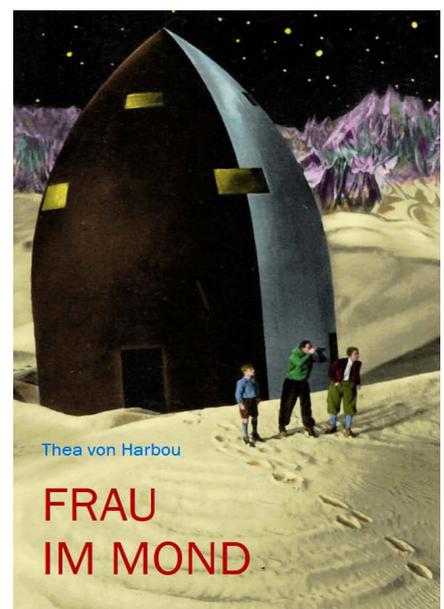
Gleich zu Beginn führt Thea von Harbou mit Professor Manfeldt einen exzentrischen, von der Welt entrückten Forscher ein. Er haust armselig in seinen Zimmern. Er glaubt, auf dem Mond befinden sich reichhaltige Goldvorkommen, und hat eine vierhundert Seiten umfassende Studie geschrieben. Allein diese berechtigt ihn, an der Expedition teilzunehmen. Manfeldt ist eine seltsame Figur. Das zeigen auch die Träume unmittelbar vor dem Abflug, in denen er sich von Schülern bloßgestellt fühlt. Auf dem Mond findet er schließlich mittels einer Wünschelrute Gold. Hier kommt es zu einer weiteren größeren Abweichung zum Drehbuch. Im Film findet Manfeldt ebenfalls auf dem Mond in einer Grotte Gold und verunglückt tödlich. In Thea von Harbous Roman entdeckt Manfeldt eine Ruinenstadt aus Gold und wird wahnsinnig. Die anderen Mitglieder der Expedition können ihn nicht von seinem Schatz losreißen. Thea von Harbou gibt keine Erklärungen, um welche zivilisatorischen Überreste es sich bei der Stadt handelt. Auch die gigantische Kugel könnte außerirdischen Ursprungs sein. Wahrscheinlich hat das Budget nicht ausgereicht, um eine Stadt in den Berliner Kulissen zu bauen. Oder Fritz Lang wollte konsequenter den Ratschlägen Oberthts folgen, wobei der Regisseur einer heute seltsamen These hinsichtlich der Beschaffenheit der Rückseite des Mondes erlegen ist. Auf diese Idee wird noch gesondert eingegangen.

In beiden Fassungen gibt es mit Gustav (im Buch Manke) einen blinden Passagier, der sich an Bord schleicht. Der zwölfjährige Junge ist allerdings im Film der Sohn von Helius Fahrer/ Diener. Im Buch handelt es sich um einen Halbweisen, der auf der Straße herumlungert und glaubt, von seinem Vater nicht vermisst zu werden.

Die interessanteste Figur – bis auf das Ende – ist der Ganove Turner. Fritz Lang hat zwischen Entstehung des Romans und

den Arbeiten am Film »Frau im Mond« den Streifen »Spione« inszeniert. Turner wirkt wie eine Mischung aus vielen bekannten Superschurken wie Arsene Lupin, Fantomas, Mabuse, auch wenn er sich als Handlanger der Gehirne und Scheckbücher inszeniert. Kein Safe ist vor ihm sicher, keine Tür kann er nicht durchdringen. Anfänglich stiehlt er auf eine raffinierte Art und Weise – unter anderem mittels eines veilchenreichenden Blumenmädchens – alle Unterlagen, beginnend mit Manfeldts Goldstudie über die Pläne des Weltraumschiffs inklusive der entsprechenden Kopien und vor allem auch das Modell. Dabei macht er aus seinen Taten kein Geheimnis, sondern er zeigt seinen Opfern, dass sie ihm und seiner Überlegenheit hilflos ausgeliefert sind. Er droht mit einer Zerstörung der Rakete, wenn er nicht am Flug zum Mond teilnehmen darf.

Auf dem Mond verwandelt er sich in Friedes Augen optisch mehr und mehr zu Helius. Es ist nicht ganz klar, wie Turner auf der Erde als Helius durchgehen will, während das Original auf dem Mond zurückbleibt und stirbt. Anfänglich ist Turner ein charismatischer Charakter. Ein Schurke, aber mit moralischen Grundsätzen, wie er mehrmals deutlich macht. Er ist die bestimmende Figur und mit seinem erotisch stimulierenden Charme deutlich präsenter als der ausschließlich reagierende Helius sowie der in der ganzen Geschichte emo-



Rezensionen

tional überforderte und schließlich im Hintergrund verschwindende Windegger.

Turners Ende ist konsequent, wirkt aber auch hektisch. Ein derartiger Täuscher und Betrüger, ein Phantom, das scheinbar durch Wände gehen kann, lässt sich von Friede quasi erwischen und bloßstellen. Anscheinend wollte Thea von Harbou gegen Ende der Geschichte das Tempo anziehen und integrierte ein wenig Action. Die finale Konfrontation hat auf der einen Seite tragische Konsequenzen, wirkt aber auf der anderen Seite unlogisch. Fritz Langs und Thea von Harbous Mond verfügt über eine Atmosphäre, die Astronauten können sich frei und ohne Anzüge bewegen, wie auch das einem Aushangfoto des Films nachempfundene Titelbild beweist. Daher wäre eine Rückkehr aller Expeditionsteilnehmer auch möglich, denn auf der Erde mussten sie ja auch Sauerstoff für den Flug in die Tanks pumpen. Warum nicht auf dem Mond? Thea von Harbou berief sich bei ihrer Romanfassung hinsichtlich der Atmosphäre auf die Thesen des Astronomen Peter Andreas Hansen, der auf der Rückseite des Mondes tatsächlich Gold, Sauerstoff und Wasser vermutete. Allerdings nur auf der Rückseite, wobei dieses Phänomen in der Geschichte als akzeptiert zu betrachten ist und auch nicht weiter extrapoliert wird.

Auch wenn Thea von Harbou einige technische Aspekte in ihren Roman einfließen ließ, unterscheidet sich das Buch noch deutlich von Fritz Langs finaler Version. Der Sauerstoff auf dem Mond sowie das Vorkommen von Gold sind der Romanvorlage entnommen. Diese Punkte hat Fritz Lang nicht verändert, nur hinsichtlich des vorhandenen Budgets angepasst.

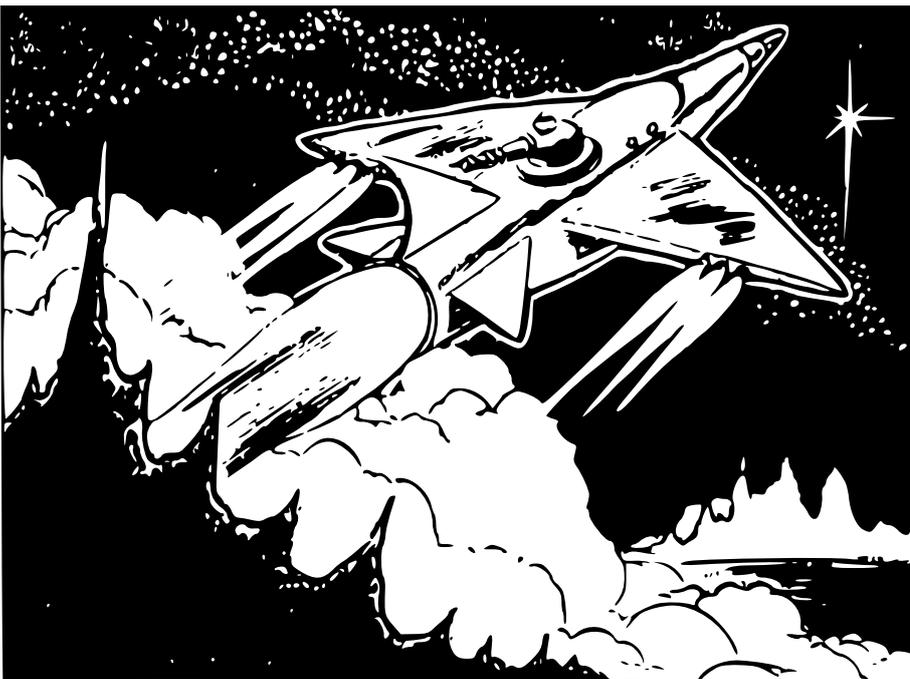
Fritz Lang ließ von Hermann Oberth, Willy Ley und Rudolf Nebel eine Rakete konstruieren. Zu Werbezwecken gab es auch ein zwei Meter langes Modell. Ley schrieb über die Rakete des Films, dass es nicht mehr Kintopp, sondern eine praktisch noch nicht vollkommen erreichte Wahrheit gewesen ist. In dieser Hinsicht unterscheiden sich Roman und Film noch deutlich, wobei mit dem Trägerflugzeug und dem zehnfachen Andruck beim Zünden der Triebwerke der Mondrakete Thea von Harbous sogar gedanklich noch mehrere Schritte weiter gewesen ist als Fritz Lang in seinem Film.

Trotz des schwülstigen Stils und einiger aus heutiger, technischer Sicht unrealistischer Szenen liest sich »Frau im Mond« erstaunlich gut. Während Fritz Langs Film eine tricktechnische Meisterleistung, aber kühl inszeniert worden ist, spielt Thea von Harbou auf der Klaviatur der Emotionen.

So entscheidet sich Friede schließlich gegen die Rationalität Windeggers, der sie anfänglich verfallen ist, und für die Impulsivität in Kombination mit einem rastlosen Forscherdrang Heliuss. Es ist eine Entscheidung, die sie alleine als Frau trifft. Natürlich manipuliert die Autorin ihre Leser auch ordentlich, damit sie Friede emotional folgen können. Windegger ist immer im Schatten von Helius, der Laufbursche, der auf Wunsch / Befehl reagiert und sogar seine bestehende Hochzeitsfeier mit Friede zu verschieben bereit ist. Helius ist dominant, auch wenn er Windegger als echten Freund schätzt und ihn nicht verletzen will. Windegger ist der devote Teil dieser Dreiecksbeziehung. Zwischen den Zeilen lässt sich erkennen, dass er Friede zu Gunsten der Freundschaft mit Helius sogar ziehen lassen würde. Wie mehrfach erwähnt, wirkt das alles ein wenig schwülstig, passt aber gut zur Handlung.

Die erste Hälfte der Story mit dem allgegenwärtigen Turner ist der beste Abschnitt. Turner als Superschurke und Handlanger zugleich. Der Leser kann sich das ganze Repertoire von cineastischen Tricks bildlich vorstellen, mit denen Turner seine Opfer narrt, erpresst und schließlich reif schießt. Er ist charismatisch und charmant, das macht ihn so gefährlich. Helius verzweifelt derartig, dass selbst ein geheimer Start für ihn nicht in Frage kommt. Interessant erscheint, dass sich niemand der Helden Gedanken über die Zeit nach dem Flug macht. So gering sehen sie die Chance, den Mond wirklich zu erreichen.

Während Fritz Langs Vision des Starts deutlich realistischer ist und auch die V-Waffen vorwegnimmt, wirkt Thea von Harbou eher an den psychologischen Auswirkungen interessiert. Vergleicht man ihren Roman mit Max Valiers 1927 veröffentlichtem Text »Die Fahrt ins All«, liegen auf charakterlicher Ebene Welten zwischen den Arbeiten der Beiden. In allen Punkten, beginnend mit der Rolle der modernen jungen Frau in der Weimarer Republik, ist Thea von Harbou Max Valier überlegen. Neben der Dreiecksbeziehung greift sie das uralte Thema vom Wahn des Goldes auf, setzt sich aber auch mit den medizinischen Konsequenzen auseinander. Wobei nur der Pilot Helius mehrmals



seine Grenzen hinsichtlich des extremen Drucks während der Beschleunigungsphase ausprobiert hat. Die Passagiere können ruhig in Ohnmacht fallen. Zumindest hat sich Thea von Harbou aber Gedanken gemacht, wie sich die Menschen auf den Weltraum vorbereiten. Fritz Lang ist allerdings zwei Schritte weiter gegangen. An Bord des Raumschiffs befinden sich Weltraumanzüge, die nicht benötigt werden, und Bleischuhe wegen der geringeren Schwerkraft. Thea von Harbous Helden vertrauen auf eine Atmosphäre, die sie alleine durch den Sonnenaufgang und die Spiegelung der Sonnenstrahlen über dem Mond erkennen können. Faktisch wäre eine Fehleinschätzung in diesem Moment zu spät für eine erfolgreiche Landung auf dem Mond.

Trotz der zahlreichen kleineren Schwächen und dem emotionalen Kitsch handelt es sich bei »Frau im Mond« im direkten Vergleich zum Film, aber auch den unterkühlten technisch-utopischen Romanen eines Hans Dominik, um eine interessante, vielschichtige Arbeit mit einer Frau als Autorin und einer Frau im Mittelpunkt der Handlung. Das hebt den Text aus dem von Männern dominierten, aber keine Frauenfiguren überzeugend entwickelnden Autorenfeld der Weimarer utopischen Literatur heraus. Kurd Laßwitz mit Einschränkungen und Robert Kraft mit dem Hang zur Übertreibung seiner Frauenfiguren inklusiv einer phasenweise Reduktion auf das Weibchen an irgendeinem Herd an einem der exotischen Orte seiner die ganze Erde umspannenden Reisegeschichten haben zuletzt so interessante, abgerundete und wild entschlossene Frauenfiguren entwickelt.

Es ist zu empfehlen, Rainer Eisfelds ausführliche Notizen – sowohl in der Heyne Taschenbuch-Veröffentlichung wie auch dem Essayband »Abschied von Weltraumopern« enthalten – anschließend zu lesen, um einzelne Aspekte der Produktionsgeschichte richtig einzuordnen und zu verfolgen, wie aus dem vorliegenden Roman ein Drehbuch und schließlich Fritz Langs letzter utopischer Stoff und vor allem auch sein letzter Stummfilm geworden ist. ■

Film

Godzilla Minus One

Fantasy, Drama. Japan 2023. 125 Minuten.
Regie: Takashi Yamazaki
Drehbuch: Takashi Yamazaki. FSK 12. Auf DVD und Blu-Ray seit Dezember 2024



von Michael Schnitzenbaumer

Die Urgewalt Godzilla steht als Allegorie für die zerstörerischen atomaren Kräfte, die mit dem Abwurf der Bombe auf Hiroshima und Nagasaki entfesselt worden sind, und die Japan in ein kollektives Trauma gestürzt haben. Der Produzent Tomoyuki Tanaka wollte dieses Trauma filmisch verarbeiten, nach dem Vorbild des US-Monsterstreifens »Panik in New York«, und so entstand unter der Regie von Ishirō Honda 1954 der erste Godzilla-Film.

Dieser Film wurde so erfolgreich, dass er sogar eine eigene Untersparte des Fantasy-Genres eröffnete: Kaijū Eiga, in dem es um fremdartige Kreaturen und Riesenmonster geht.

Godzilla ist in seinem Original zwar ein unbarmherziger Zerstörer, jedoch wurde das Monster so beliebt, dass 30 weitere japanische Filme produziert worden sind, und selbst Hollywood hat sich dieses Stoffes angenommen. Nach und nach wandel-

OSCAR®-Gewinner der 96. ACADEMY AWARDS®
in der Kategorie „Best Visual Effects“



te sich Godzilla zu einem Sympathieträger, der Japan vor allerlei anderen Riesenmonstern retten durfte und sogar einen putzigen Nachwuchs bekommen hat.

Auch in Hollywood sieht man Godzilla eher als »Held« mit zerstörerischen Kräften, für eine überdimensionierte Atom-Echse erstaunlich sympathisch in Szene gesetzt. Im sogenannten MonsterVerse führt Godzilla gemeinsam mit King Kong die Riege der Riesenmonster an. Die beiden letzten Vertreter dieses Franchises »Godzilla vs. Kong« von 2021 und »Godzilla x Kong: The New Empire« von 2024 liefen sogar mit beachtlichen Einspielergebnissen im Kino. Godzilla ist zu einem Star der Popkultur geworden.

Das sollte sich mit dem hier vorgestellten Streifen aus dem Hause Toho Studios ändern. »Godzilla Minus One« kehrt zum Ursprung der Reihe zurück. Wie schon 1954 setzt ein gnadenloses Monster seine kolossalen Trampelfüße auf Tokios Straßen.

Handlung

Als der Kamikaze-Pilot Kōichi Shikishima im Dezember 1945 aus dem Krieg heimkehrt und Tokio erblickt, erkennt er seine Heimat kaum wieder. Der Krieg hat die Stadt in einen zerbombten, dreckigen Trümmerhaufen verwandelt, der sich von der Trauer und Verzweiflung der Menschen ernährt. Gleich bei der Ankunft wird Kōichi von seiner Nachbarin wüst beschimpft, weil ihre Kinder bei einem Luftangriff ums Leben gekommen sind, ebenso Kōichis Eltern. Er jedoch taucht heil hier auf, obwohl er ein Kamikaze-Pilot gewesen ist.

Tatsächlich ist Kōichi von Schuld und Selbstvorwürfen zerrissen, denn statt dem Befehl nachzukommen, sich im vergangenen Krieg sinnlos zu opfern, hat er einen Defekt seines Fliegers vorgetäuscht und ist auf eine Insel ausgewichen, auf der eine kleine Mechaniker-Basis stationiert worden war.

Doch nicht nur der verweigerte Befehl bereitet Kōichi schlechte Träume, auch das schreckliche Erlebnis auf der Insel lässt ihn nicht los: Am Abend nach seiner Ankunft bemerkt er tote Tiefseefische auf dem Meer. Kurz darauf kracht es hinter den Bäumen. Er und die aufgeschreckten Mechaniker suchen Deckung. Ein Scheinwer-

Rezensionen

fen beleuchtet das Dickicht und enthüllt eine saurierartige Kreatur, deren Laune gerade am Tiefpunkt ist.

»Godzilla!« platzt einer der Mechaniker heraus. Diesen Namen haben die Einwohner der Insel dem Saurier gegeben. Kōichi bekommt von Sōsaku Tachibana, dem Chef der Mechaniker, den Befehl, die Kreatur mit dem Maschinengewehr seines Fliegers zu töten. Doch Kōichi bleibt starr vor Angst. Das rettet ihm das Leben, aber alle Mechaniker außer Tachibana sterben. Nachdem sie das Feuer eröffnet haben, wütet Godzilla unter ihnen und tötet jeden, den er zwischen die Zähne bekommt. Tachibana verzeiht Kōichis Befehlsverweigerung nicht, was den Piloten zusätzlich verzweifeln lässt.

Dennoch versucht er, sich in Tokio wieder zurecht zu finden. Auf einem Markt trifft er auf Noriko. Die junge Frau wird von der Polizei wegen Diebstahls verfolgt und drückt Kōichi ein kleines Baby in die Hand, bevor sie weiterflieht. Nach einigen Stunden taucht sie wieder auf. Kōichi nimmt sie und das Baby, die kleine Akiko, mit sich nach Hause. Da erfährt er, dass Noriko das Baby von dessen sterbender Mutter anvertraut worden war. Noriko und Akiko bleiben bei Kōichi. Die zusammengewürfelte Familie lebt seitdem gemeinsam in einer baufälligen Behausung.

1946 bauen sie langsam ein neues Leben auf. Kōichi erhält eine gefährliche, aber einträgliche Arbeit auf einem Minenräumschiff und findet dort neue Kameraden. Doch nach wie vor kämpft Kōichi seinen eigenen Kampf gegen seine vermeintliche Feigheit und gegen die monströse Echse, die seine Träume beherrscht.

1947 kehrt dieser Traum schließlich leibhaftig zurück und geht in Tokio an Land. Im Stadtteil Ginza, dort wo Noriko arbeitet, beginnt Godzilla mit der Zerstörung. Behäbig und langsam, aber nun so groß und unüberwindbar wie ein Berg. Er reißt ganze Häuser ein und sein atomarer Blast legt das Viertel in Schutt und Asche. Für Kōichi wird es nun Zeit, sich seinen Ängsten zu stellen, selbst wenn es ihm das Leben kosten sollte ...

Ein ganz gewöhnlicher Held

Im Gegensatz zu den themenverwandten

Hollywood-Filmen, die mit ihren menschlichen Charakteren kaum etwas anfangen können und ausschließlich mit ihren Monstern punkten müssen, steht in »Godzilla Minus One« nicht Godzilla an erster Stelle, sondern die menschlichen Dramen und Schicksale, eingefangen vor allem durch Kōichi Shikishima. Durch ihn, den Kamikaze-Piloten, erkennen wir nicht nur den Aberwitz des Krieges, sondern auch die Ängste und Traumata, die sinnloses Morden und Zerstörungswut hinterlassen.

All diese destruktiven Kräfte sammeln sich in einer nahezu unzerstörbaren, alles überragenden, scheinbar unaufhaltsamen Macht. Dieser Godzilla ist kalt und grausam und folgt nur seinen Instinkten. Er ist die zu Fleisch gewordene Agonie, hervorgebracht durch den Schrecken des Zweiten Weltkriegs.

Wie Kōichi ist auch Japan allein, denn die USA wollten nicht helfen, da sie sich im angehenden Kalten Krieg mit der Sowjetunion befinden. Kōichi stellt sich gemeinsam mit Veteranen Godzilla entgegen. Sein aufkommender Mut entspringt der Überwindung seiner Ängste und dem Annehmen seiner Schattenseiten. Wenn er nach einem Mechaniker für jenen Flieger ruft, mit dem er Godzilla bezwingen will, darf es daher nicht irgendein Mechaniker sein, sondern es muss Sōsaku Tachibana sein, um ihm zu zeigen, dass er nun bereit ist, alles für diesen wichtigen Kampf in die Waagschale zu legen.

Überstylte, ethisch korrekte Schablonenhelden, verkörpert z. B. von Jason Statham (Jonas Taylor, »The Meg«) oder Bruce Willis (Harry Stamper, »Armageddon«), haben hier Pause. Sie können sich getrost zurücklehnen und die Handlung menschlich nahbaren Figuren überlassen, die dem Film Seele verleihen.

Auch Einflüsse aus dem Original bringt der Film unter, allen voran das ikonische Godzilla-Thema von Akira Ifukube, das als perfekte akustische Untermalung für den Showdown dient.

Das große »G« auf dem Filmplakat spiegelt übrigens ebenfalls die Anfangszeiten wider, denn Godzilla hieß im Anfangsstadium nur »G«. Später machte man dann »Gjira« daraus, nach dem Spitznamen eines Toho-Mitarbeiters. Ein amerikanischer

Verleih verlieh dem Monster schließlich den uns bekannten Namen »Godzilla«.

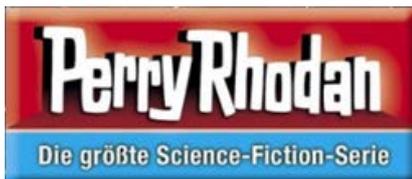
Fazit

»Godzilla Minus One« hat mich positiv überrascht, trotz der überwiegend wohlwollenden Kritiken, die ich im Vorfeld studiert habe. Zwar war ich auch gern dabei, als Godzilla und King Kong aufeinandertrafen, aber im Allgemeinen kann ich der japanischen Riesenechse nicht viel abgewinnen. Hier wurde ich jedoch in allen Belangen abgeholt.

Für Godzilla-Fans ist »Godzilla Minus One« ein Muss. Aber auch Menschen, die normalerweise nicht viel mit diesem Stoff anfangen können, sollten einmal einen Blick riskieren, schon allein deshalb, um zu sehen, was man mit etwas mehr als 10 Millionen Dollar, also dem Bruchteil des Budgets eines heutigen Hollywood-Blockbusters, alles auf die Beine stellen kann. Der Film spielte weltweit 116 Millionen Dollar ein. Er wurde somit nicht nur von Fans und Kritikern gefeiert, sondern spülte noch einen ordentlichen Gewinn in die Kassen. Zudem gewann er einen Oscar für die besten visuellen Effekte. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung: März 2024, BWA 498 und auf <https://blog.phantasaria.de/>





PERRY-RHODAN

Inge Mahn

Erinnerungen an William Voltz

BoD, Norderstedt, 2024, 374 Seiten, € 35,
Hardcover ISBN 978 3 7583 2531 1;
eBook ASIN BODGLVS739; auch: [https://
www.williamvoltz.de/Home](https://www.williamvoltz.de/Home)

von Franz Hardt

Ich lese seit 50 Jahren »meinen« wöchentlichen Perry-Rhodan-Roman. Schuld daran ist ganz sicher Willi (William) Voltz, der, kurz nachdem ich 1974 mit Band 650 begonnen hatte, die Serie regelmäßig zu lesen, offiziell die Exposéredaktion übernahm. Er veränderte und modernisierte die Serie, erschloss ihr neue Themen und verschaffte ihr einen kosmologischen Überbau; für mehr als zehn Jahre bestimmte er die Ausrichtung und schrieb die wegweisenden Romane. Eine »Scheer-Serie« hätte ich nicht lange gelesen.

Willi Voltz starb 1984 im Alter von 46 Jahren.

Erinnerungen an

William Voltz



Eine Biografie
von Inge Mahn

Schon damals entstand im Fandom der Wunsch nach einer Biografie über den beliebten Autor. Der Verlag hatte aber nach dem anscheinend mäßigen Erfolg der Biografien zu K.H. Scheer und Clark Darlton kein Interesse an einem solchen Buch. Es gab zwar einen »Gedächtnisband« und im letzten Jahr einen William-Voltz-Schwerpunkt im Fanzine »Paradise 122« des TCE (Terranischer Club Eden, ein sehr rühriger PR-Club, der schon einige sehr bemerkenswerte Gedenkbände zu PR-Autoren herausgegeben hat), aber eine umfassende Biografie zu Leben und Werk fehlte immer noch.

Willis Frau Inge, die später den Perry Rhodan Autor Kurt Mahr (Klaus Mahn) heiratete und dessen Namen annahm, begann im Jahre 2004 damit, Erinnerungen an ihren verstorbenen ersten Mann aufzuschreiben und im Internet zu veröffentlichen. Über die Jahre hinweg entstanden hier teilweise sehr persönliche Rückblicke auf ihr gemeinsames Familienleben, Beschreibungen alltäglicher Erlebnisse, aber auch Einblicke in Willis Autorenleben. Manchmal dauerte es lange, bis ein neuer Beitrag kam und insgesamt entstanden auf der Website 45 Teile. Alle Beiträge, einschließlich der Fotos und der eingescannten Dokumente, wurden jetzt in einem Buch veröffentlicht, das sowohl als Hardcover als auch als eBook erhältlich ist und für das Hubert Haensel ein Vorwort geschrieben hat.

Inge Mahn hat die Veröffentlichung leider nicht mehr erlebt, sie starb im April letzten Jahres.

Die Offenheit, in der Inge Mahn erzählt, verblüfft. Oft berichtet sie private Erlebnisse, Begebenheiten mit den Kindern und mit Freunden, detaillierte Urlaubserinnerungen und anderes mehr. Hier lernt man ein wenig, wie es sich in der Bundesrepublik der 1960er lebte, insbesondere die ersten Urlaubsreisen nach Italien und Spanien haben viele vielleicht ähnlich erlebt. Gerade bei den Urlaubserinnerungen war mir aber etliches zu ausführlich und privat, mehr für Familienfeiern geeignet als für die breite Öffentlichkeit. Dennoch charakterisieren diese einfachen Erlebnisse den Menschen William Voltz, der immer offen war für andere, hilfsbereit und engagiert.

Mich interessierten mehr die Stellen, in denen man Interna aus dem Serenumfeld und der Verlagswelt erfährt, Bemerkungen zum Verhältnis der Autoren untereinander oder zum Verlag. So erfährt man, dass Leserbriefe in der Redaktion sehr genau gelesen werden, es gibt manchmal klare, harte Briefe des Lektors an die Autoren, auch die Honorare für Romane nennt Inge Mahn hin und wieder. Man erfährt genauer, wie Inge ihren Mann unterstützt hat, sie übernahm z.B. die Reinschrift der Romane und einen großen Teil der Arbeit für die Leser-Kontakt-Seite. Inge Mahn beschreibt, dass Willi K. H. Scheer schon sehr früh bei den Exposés unterstützte und ihm schon in den 200er Bänden (!) Ideen lieferte. Dafür erhielt er sogar ein kleines Gehalt vom Verlag. Später wurde Willi für die Serie immer wichtiger. Zu Beginn der 500er Bände kam es zu einer größeren Krise, weil K. H. Scheer aufgrund gesundheitlicher Probleme mit den Exposés mehr und mehr in Verzug geriet. Diese konnte durch großes Engagement von William Voltz und Hans Kneifel gelöst werden, und es sollte Jahre dauern, bis K. H. Scheer wieder einen Roman für Rhodan schrieb, ein Wiedereinstieg, der übrigens von Voltz gefördert wurde.

Haarsträubend mutet heute die damalige Arbeitsweise an: Kopien werden mit Kohlepapier gemacht, Romane auf klapprigen Schreibmaschinen geschrieben, die auch mit in den Urlaub genommen werden, Telefonate gibt es zu festgelegten Zeiten von der Telefonzelle aus und man braucht zum Telefonieren richtig viel Geld: Willi sammelt immer Markstücke für seine Telefonate mit dem gefürchteten Lektor Günter M. Schelwokat. Wenn es schnell gehen soll, wird schon einmal ein Telegramm geschrieben.

Voltz übernimmt mit den Jahren immer mehr Verantwortung und immer mehr Aufgaben. Es ist einfach unglaublich, was er zuletzt für die Serie getan hat, wie viele Aufgaben zeitweise auf seinen Schultern lagen: Die Exposés der Hauptserie und der ATLAN-Serie, die Buchbearbeitung, die Leser-Kontaktseite, Mitarbeit am PR-Magazin, Kontakte zu Schulen und anderes mehr.

Skizzenhaft entsteht ein Bild der Entwicklung der (west-)deutschen SF, von

Voltz' erstem PR Roman aus dem Jahre 1962 bis zu seinem Tod. Inge Mahn ist aber in diesem Buch an der SF nur am Rande interessiert, die Romane ihres Mannes listet sie ohne Wertung und Kontext auf. Als Fan bin ich immer noch beeindruckt, wenn ich über Willis Werke zwischen Band 650 und 1100 schaue. Sein letzter Roman, Band 1165, erschien drei Monate vor seinem Tod und enthält einige Schilderungen, die als Verarbeitung des eigenen Sterbens verstanden werden können.

In den letzten beiden Kapiteln geht Inge Mahn sehr genau auf das Sterben ihres Mannes ein. Es muss unheimlich schwer gewesen sein, diese Kapitel zu schreiben, die ich sehr beeindruckend fand.

Leider sind im Buch manchmal die Briefe und andere Dokumente nicht gut zu lesen, die Kopien der Originaldokumente waren wohl schon zu schlecht.

Wer sich für William Voltz interessiert, kann sich die Erinnerungen auch im Netz durchlesen (<https://www.williamvoltz.de/>). Wer sich mit Perry-Rhodan beschäftigt, kommt an Voltz ohnehin nicht vorbei, und eine andere Biografie wird es ziemlich sicher nicht mehr geben. ■

SOL 117

64 Seiten DIN A4, geheftet,
ISSN: 1439-2453, Auflage: 1100

von Franz Hardt

Die aktuelle SOL ist etwas dünner ausgefallen als die letzte Ausgabe. Trotzdem enthält auch dieses Heft wieder etliche interessante Artikel aus dem Perryversum, und die Aufmachung der Mitgliederzeitschrift der PERRY RHODAN-FanZentrale (PRFZ) ist gewohnt professionell.

Wie fast immer bilden Rezensionen diverser PERRY RHODAN-Produkte das Rückgrat des Magazins. Alexandra Trinley hat für die SOL die Besprechung der aktuellen Romane aus der Erstauflage übernommen. In der letzten Ausgabe war nach dem Ausscheiden von Matthias Hettler kurzfristig Markus Gersting eingesprungen, aber Alexandra scheint jetzt die dauerhafte Lösung für diese Aufgabe zu sein. Mir ge-

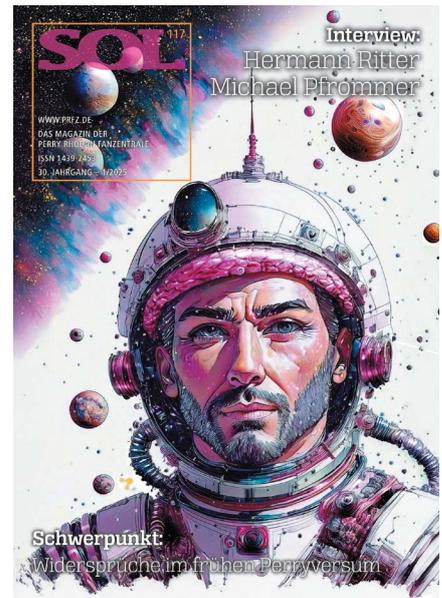
fallen ihre Reviews der Hefte 3297 – 3304 sehr gut, ihr Stil ist gut lesbar, immer wieder ironisch. Sie verwendet kein ausgefeiltes Bewertungssystem, wie Markus dies hatte. Deshalb vermisse ich ein wenig eine klare Bewertung der Romane – ob positiv oder negativ.

Der »Spätleser« Andreas Gruber hat wieder drei Silberbände gelesen, die er auf sieben Seiten bespricht. Mich interessieren seine kleinen Bemerkungen und Beobachtungen, die er immer wieder einstreut, wenn ihm z. B. auffällt, dass »schon bei Band 365 das große Dilemma gewesen zu sein [scheint], dass die Leser Abenteuer der Hauptfigur erleben wollen, obwohl die zu bedeutend ist, als dass sie sich dauernd in Gefahr begeben dürfte« (S.38). Das hat sich definitiv nicht geändert. Seine Kritik am Übergang zwischen den Silberbänden 41 und 42 fand ich nachvollziehbar, im Gegensatz zu seinen Seitenhieben auf die Filme »Interstellar«, »Arrival« und »Tenet«.

Wenn ich mir Christina Hackers Kritik der neuen NEO Staffel durchlese, dann habe ich den Eindruck, man sollte den Spin-off jetzt doch einfach beenden. Ein solch radikaler Vorschlag ist natürlich von jemandem wie mir, der NEO gar nicht liest, etwas unangebracht. Mir scheint aber, dass ein »neues NEO«, ein »neo-NEO«, nötig ist. Würde eine Auflösung des starren Staffelschemas aus immer zehn Romanen helfen? Führt dieses Schema zu immer ähnlichen Spannungsbögen? Die Besprechungen finde ich auf jeden Fall sehr gut. Übrigens: Der vielbeschäftigte Dirk Schulz liefert auch für NEO tolle Titelbilder ab.

Die Fan-Story hat mir dieses Mal gefallen. In »Verdeckter Einsatz« von Markus Regler erfüllt sich der Wunsch eines einfachen Leutnants, mal an der galaktischen Geschichte teilzuhaben. Er ist mit den »hohen Herrschaften« (das sind z. B. Perry und seine Enkelin Sapheroa) unterwegs, als diese in Schwierigkeiten geraten. Er versucht, ihnen zu helfen. Ich hatte ein anderes Ende erwartet, düsterer, aber so ist es auch gut.

Ich war dabei, als sich Christina Hacker und Sylvana Freyberg bei den PR-Tagen in Braunschweig über ihre Erfahrungen als Chefredakteurinnen unterhielten. Diese Einblicke in eine Art »Selbsthilfegruppe



für Chefredakteurinnen von SF-Fanzines« (so habe ich es genannt) waren sehr aufschlussreich und können in der SOL und den »Andromeda Nachrichten« nachgelesen werden. Ich freue mich, dass die Kontakte zwischen SFCD und PRFZ zunehmen und die beiden Fangruppen etwas stärker verzahnt werden. In Zeiten abnehmender SF-Relevanz (man schaue sich nur einmal in einer Buchhandlung um und suche die SF-Abteilung), ist eine solche Zusammenarbeit wichtiger denn je.

Christina Hacker hat Hermann Ritter interviewt, der bei den PERRY RHODAN-Tagen in Braunschweig zum Ehrenmitglied der PRFZ ernannt wurde. Dort waren seine Couch-Gespräche ein Highlight. Michael Pfrommer wird von Michael Thiesen zur TCE-Fan-Serie »Meister der Insel – Extended« interviewt. Auch hier ist großartig, was Fans auf die Beine gestellt haben, denn diese Serie umfasst mittlerweile zwölf Bände, jeweils mit einer Länge von etwa drei PR-Romanen. Schade ist nur, dass sich Pfrommer nicht für die Serie nach Band 600 interessiert und damit IMHO ganz schön viel verpasst. (Die 50000 Jahre im MDI-Zyklus sind doch »Kleinkram« im Vergleich zu den epischen Konzepten der Zeitbrunnen, Mächtigen und Sporenschiffe, von so abgedrehten Ideen wie »Thez« will ich gar nicht erst anfangen.)

Jede SOL hat ein Schwerpunktthema, im Unterschied zu den Andromeda Nachrichten

ten. Dieses Mal geht es in vier Artikeln um »WIDERSPRÜCHE IM FRÜHEN PERRYVERSUM«. Norbert Fiks wollte die oberflächlich betrachtet einfache Frage »Wann erhielt Tako Kakuta seine erste lebensverlängernde Zelldusche?« beantworten. Die Recherche führte zu einem Wirrwarr teilweise widersprechender Angaben, das Norbert akribisch erforscht hat und erklärt. Spannend fand ich seine Bemerkungen zu den moralischen Problemen, die aus der Machtfülle erwachsen, die Perry Rhodan in dieser Phase hatte, denn er allein verlieh die Langlebigkeit. Diese Problematik wurde zwar in einem Exposé von Scheer erwähnt, in der Serie aber nicht weiter thematisiert. Für die von Fiks analysierten serieninternen Widersprüche kann man noch auf Rainer Castor verweisen, der sinngemäß gesagt haben soll, dass es keine Widersprüche in der Serie gebe, »sondern nur unerzählte Geschichten«.

Bei den anderen Artikeln sind die Widersprüche etwas anders gelagert. In zwei Artikeln analysiert Senex (ich weiß nicht, welcher große PR-Fan sich dahinter verbirgt) Serientechnik auf Ungereimtheiten. Ich muss gestehen, dass mich Waffendetails der Serie nie besonders interessiert haben, weshalb ich den diesbezüglichen Artikel nur überflogen habe. Hier geht es nicht um die innere Konsistenz der Serie, sondern um Kritik an Technikbeschreibungen oder auch daran, wohin im frühen Perryversum Raumhäfen gebaut wurden. Fans bohren gerne in die Tiefen ihrer geliebten Serie und verlieren sich dabei auch schon einmal in nerdige Details. Das macht Spaß, obwohl sicher allen bewusst ist, dass wir eine Unterhaltungsserie lesen, deren oberste Aufgabe es ist, ein wöchentliches Heft zu produzieren. Gerade in der Anfangszeit war das Autorenteam deutlich kleiner als heute und die Bedingungen, unter denen geschrieben wurde, schwieriger. So wurden z. B. mit der Schreibmaschine erstellte Manuskript-Durchschläge per Post verschickt.

Das Schwerpunktthema wird abgeschlossen durch Roland Triankowskis Artikel zu »Mückenschwärme im dunklen Wald – Wie bekriegt man sich im Weltraum?«. Wir lernen, dass Raumschlachten nicht so funktionieren, wie sie in PR normalerweise

geschildert werden. Am besten akzeptiert man dies und liest den Roman einfach weiter. Roland Triankowski geht in seinem Artikel über Raumschlachten hinaus und findet eine mich überraschende Antwort auf die Frage nach der »furchtbarsten Waffe im Perryversum«. (Nein, die Lösung wird hier nicht spoilert.)

Die bunte Mischung im Heft enthält z. B. noch Reviews und farbige Zeichnungen, wie die Risszeichnung »Dragonfly MK II Block 21« von Robert Hoermann und die eines »Space Truck« von Frank Gerigk. Eigentlich sollte für jeden Fan mehr als genug drin sein im Heft. ■

Das Brennende Nichts, die Leun und die Agolei

PHOENIX-Zyklus

(PR 3305 – 3316)

von Robert Hector

Das neue Szenario

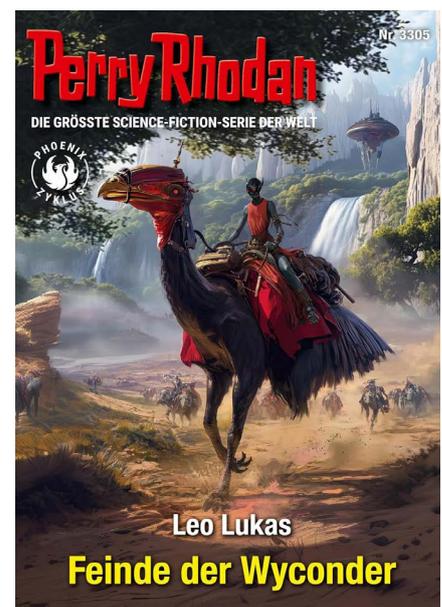
Wie schreiben das Jahr 2249 NGZ und sind 4000 Jahre in der Zukunft. Das Ziel von Perry Rhodan ist es, ein partnerschaftliches Verhältnis aller Völker der Milchstraße zu erreichen. Seit geraumer Zeit hat er diesen Plan erweitert: Das »Projekt von San« soll auch die freundschaftlichen Kontakte zu anderen Sterneninseln und ihren Bewohnern intensivieren. Ein wichtiges Hilfsmittel dazu ist der PHOENIX, ein neu konzipiertes Raumschiff, das später die Grundlage einer ganzen Flotte werden soll. Doch nicht alle tragen dieselben friedliebenden Gedanken in sich. Die Besatzung eines fremden Raumschiffs mit Shrell als düsterer Gegnerin ist mit einer klaren Botschaft zur Erde gekommen. Das »Brennende Nichts«, drei destruierte Zonen, werden Erde und Mond vernichten, wenn Perry Rhodan sich der Aufforderung widersetzt, seinen alten Freund Bully in den Weiten des Alls zu finden und zu töten.

Das Brennende Nichts ist eine sich konzentrisch ausbreitende Zone der Zerstörung, in deren Inneren der befallene Himmelskörper de facto aufhört zu existieren.

Jede Materie scheint im Inneren der Anomalie zerstört zu werden. Die Anomalie selbst ist dabei masselos, sodass sie keine Anziehungskräfte entwickelt. Trotz Fehlens einer Masse haben diese Anomalien aber einen Innendruck, der dem jeweiligen hydrostatischen oder atmosphärischen Druck auf der Außenseite entspricht. Lebewesen lösen sich bei Kontakt mit dem Brennenden Nichts sofort auf, mit einem Effekt, als würden sie verdampfen. Shrell nennt einen Zeitraum von vier Jahren, bis zum »Punkt ohne Wiederkehr«, also jenem Moment, in dem die Ausbreitung unaufhaltsam wird und sie das Brennende Nichts nicht mehr löschen kann.

Auf dem Weg in das Reich der Leun, in die Agolei

Außer Perry Rhodan sind Atlan, Liam Barstow, Zhobotter und Meg Ontares an Bord der PHOENIX, der von Shrell zusätzlich technisch aufgerüstet wurde. Shrells Heimat, die Agolei, scheint in einem Sternstrom zu liegen, einem extragalaktischen, geradlinig verlaufenden Band aus Sternen, vierzehnmal so groß wie die Milchstraße. Fast 240 Millionen Lichtjahre waren bereits zurückgelegt, als die PHOENIX einen Tankstopp einlegen musste, um den Progressor wiederaufzuladen. Hidden Place hieß der Planet, dessen Sonne ein schwacher Hyperstrahler war. Es kommt zur Begegnung mit der Wyconderin Terrybor. Die



Rezensionen

Galaktiker fliegen darauf hin ins Wycosystem. Terrybor erzählt, dass einst Shrell, eine Leun, in ihrem System erschienen sei und Technik der Wyconder stahl. In Wyco, dem Zentralgestirn, gab es einen dunklen Fleck, ein Brennendes Nichts. Die Heimat Wengir war einst eine paradiesische Welt. Vor 53 Jahren wurde dort das Brennende Nichts gezündet, und vier Jahre dauerte ein grausames Sterben an. Dann hatte die Heimat aufgehört zu sterben. Es blieb nur dieses tödliche Nichts, ein gigantisches Grab für ungezählte Wyconder. Rhodan ahnte, welches Schicksal Terra bevorstand, falls seine Mission scheiterte.

Der PHOENIX wird abgefangen und stillgelegt. Die Wyconder beanspruchen das Zusatzaggregat von Shrell für sich selbst. Dabei sind die Galaktiker keinesfalls die Feinde der Wyconder. Shrell ist offenkundig eine gefährliche Gegnerin, die sich schon etliche Feinde gemacht hat. Welche Verbindung besteht zwischen ihr und den Wycondern wirklich? Und wie hängt dies mit Reginald Bull und dem Sternwürfel zusammen, den dieser gestohlen haben soll?

Bonnifer nannte sich Zeuge des Untergangs und war 50 Jahre lang Shrells Gefangener in deren Raumschiff ELDA-RON. Ansonsten war niemand an Bord. Shrell hat Bonnifer entführt. Wenn Shrell den Wycondern nicht nur äußerlich so stark ähnelt, dann braucht sie Bonnifer, um wegen des Hormons Rinathan nicht allein zu sein.

An Bord der ELDA-RON waren keine Leun oder Wyconder oder Reptilienwesen. Nur Shrell und Bonnifer. Bonnifer war es, der Terrybor das Aggregat zur Reichweiten-erhöhung des PHOENIX offerierte.

Bonnifer hätte niemals freiwillig wycondrische Hochtechnologie entwendet und an Fremde ausgehändigt. Shrell muss ihn dazu gezwungen haben. Er sagte, es täte ihm unendlich leid, dass es ihm nicht gelungen sei, die Zündungen des Brennenden Nichts zu verhindern. Bonnifer wurde Opfer des Brennenden Nichts, zusammen mit dem jungen Terraner Cameron Rioz, der ebenfalls ein Conduit war. Die beiden Conduiten standen mit dem ontologischen Hypervakuum – so nannten Forscher die Anomalien – in einer nicht näher definierten Verbindung.

Ein Funksignal eines fremden Schiffs wird empfangen. Darin sind Wesen mit echsenhaftem Oberkörper und knöchigen Extremitäten, sowie Wesen, die in Shrells Auftrag im Wycosystem unterwegs gewesen waren, spinnenbeinige Reptiloiden.

Wuranok ist der Kommandant des Schutzsiegelkreuzer der APPUNIA-Klasse, MONA-DIN. Sein Schiff ist das erste von vielen Einheiten der Leunschen Sternspitze, die hier eintreffen werden. Wuranok sagt, dass ihm von Reginald Bull der Auftrag erteilt wurde, Perry Rhodan zu töten. Bald werden viele weitere Schiffe der Leun hier eintreffen. Mehr als genug, um einen Vernichtungsfeldzug gegen die Wyconder zu führen, falls Rhodan sich nicht stellt oder ausgeliefert wird.

Kaum nähern sich die Galaktiker und Wyconder einander an, tritt eine weitere Partei auf den Plan. Es kommt zum Angriff der Sternspitze. Die Wyconder feuerten auf die MONA-DIN, trafen und zerstörten sie.

Die Wycanderin Terrybor will das wycondrische Triebwerkverstärkungs-Aggregat offiziell überantworten. Der PHOENIX ist auf einer wichtigen Mission, und Terrybor geht aktiv gegen Shrell und gegen die Leun vor.

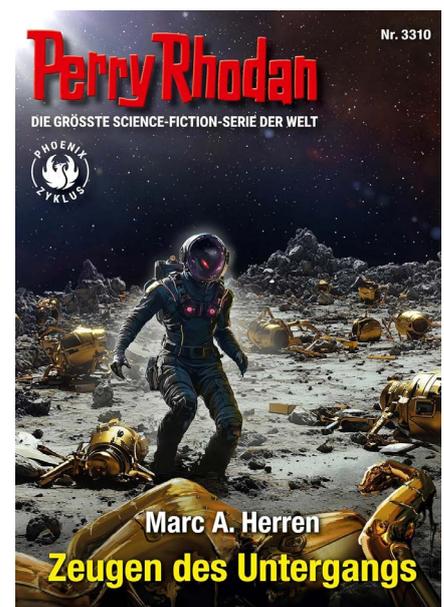
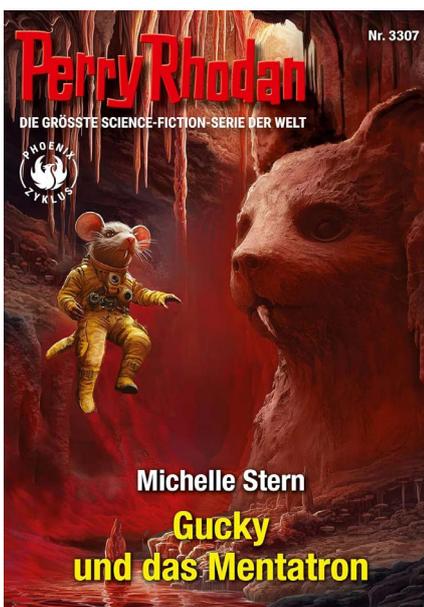
Eine ganze Flotte aus Schutzsiegelkreuzern war am Rande des Wycosystems materialisiert. Die Streitmacht der Sternspitze ist eingetroffen. Die Flotte der Keilflügelraumer hatte kein Interesse an den Wycondern gezeigt, sondern von deren

System abgelassen und stattdessen die Verfolgung des PHOENIX aufgenommen

Perry Rhodan und die Besatzung des PHOENIX setzen ihren Flug fort. Sie haben den voll ausgestatteten PHOENIX zurückbekommen. Allerdings haben sich die Angreifer an ihre Fersen geheftet.

Der Ara Zhobotter an Bord der PHOENIX hatte sich nicht für die Laufbahn eines Mediziners entschieden, sondern für die eines Positroniker. Nach einem Unfall wurde er unfreiwillig zum Probanden für eine experimentelle Heilmethode, die zwar sein Leben rettete, ihn aber zum gespaltenen Wesen machte. Er leidet unter einem Mangel an Emotionen, die er einmal hatte. Seit dem Unfall ist Zhobotters Dasein zum ständigen Ringen um seine verlorene Menschlichkeit verkommen. Was er an Gefühl verloren hat, versucht er durch seine Arbeit zu kompensieren. Das künstliche Bewusstsein des PHOENIX ist Zhobotters neueste Schöpfung, Durch die Empfindungen, die er sie lehrt, lebt er intellektuell das nach, was er seit dem Unfall vermisst.

Aber Zhobotter umgibt ein Geheimnis: Abermilliarden mikroskopischer Spezialroboter bildeten in ihrer Gesamtheit eine originalgetreue Rekonstruktion der bei seinem Unfall eingebüßten Körperhälfte, bis hinunter auf den zellulären Level. Allerdings agieren sie im Gegensatz zur organischen Hälfte nicht. Daraus resultierte Zhobotters schimärenhaftes, zweigeteil-



Rezensionen

tes, zwiespältiges Äußeres. Shrell erkannte Zhubotter als ideales Ziel. Sein Gehirn besteht zur Hälfte aus Nanorobotern. Sie wurden durch das absorbierte wycondrische Ellipsoid manipuliert. Zhubotter wurde zum Verräter, ohne es zu wissen, hatte er selbst den künstlichen Intellekt des PHOENIX im Sinne Shrells erzogen. Im Verein mit seinem korrumpiertem Nanokontingent war Zhubotter für Shrells Zwecke tätig geworden.

Der Mausbiber Gucky und Sichu Dorksteiger befinden sich auf Shrells Raumschiff ELDA-RON. Der Mausbiber gerät in eine besondere Maschine, das Mentatron. Ihm droht die Entstofflichung. Gucky und Sichu Dorksteiger kehren nach surrealen Abenteuern aus der geheimnisvollen Maschine ins Leben zurück, und es kommt zum Verrat auf der ELDA-RON. Shrell bezeichnet sich als Leun, präziser Wüko-Leun. Neben diesen gibt es noch mehrere andere Völker, die als Suffix Leun im Namen tragen.

Die Wüko-Leun haben ein Gespür für Taktik und Pragmatismus. Ihre größte Schwäche ist es, der Nähe anderer zu bedürfen. Deswegen umgab sich Shrell mit Bonnifer.

Die Zha-Leun sind eine Mischung Spinne / Echse. Es handelt sich um große Krieger, ihre Eigenschaft ist die Tapferkeit. Ihr Aggressionspotenzial muss gebändigt werden.

Die Kheti-Leun sind wurmartig, grün. Es sind Handwerker und Künstler, mit Geschick, Kreativität und Sensibilität.

Die Thutta-Leun sehen aus wie Tintenfische mit Tentakeln.

Es gab mindestens hundert verschiedene Leun-Arten, darunter Forny-Leun, Emcys-Leun, Pthtetta-Leun.

Die Yuit-Leun gleichen den Ilts. Gucky (PR 3308): »Ich bin nicht der Letzte meiner Art. Die Yuit-Leun sind Ilts.«

Terra und Luna

Auf der Erde wächst das Brennende Nichts zunehmend. Als Cameron Rioz und Bonnifer das Nichts wieder verlassen, in dem sie eigentlich hätten sterben müssen, ist das eine Sensation – wenn auch niemand weiß, wie das möglich sein konnte. Die beiden Schicksalsgefährten stellen sich der neuen Realität. Zu dieser gehört auch die Schattenhand.

Cameron Rioz ist kein Conduit mehr, dafür aber Träger einer Schattenhand, die offenbar nicht seiner permanenten Kontrolle unterliegt. Welches Potenzial in ihr steckt, kann Cameron nicht ahnen. aber es kann sich um eine mörderische Waffe handeln.

Der Erdmond wird zur Baustelle. Luna, der Trabant der Erde, scheint ein neuer Brennpunkt der Entwicklungen zu werden, die sich im Solsystem abspielen. Nach der Vernichtung NATHANS vor einem Jahr sind dessen »Kinder«, die Ylanten, auf sich gestellt, und seltsame Dinge gehen auf dem Mond vor, wie die Forensikerin Rhea Caburra erfahren musste. Die Agentin Sira Nylling gibt Rätsel auf. Ihr voller Name ist Sahira Saedelaere. Sie kennt ihr tatsächliches Alter nicht, weil sie Orte besucht hat, an denen andere zeitliche Abläufe herrschen. Sie wurde 1174 NGZ geboren, im Alter von 115 Jahren traf sie ein 5-D-Impuls, und sie wurde plötzlich wieder jünger.

Es kommt zum Showdown zwischen Posbis und Ylanten – verwirrende Ereignisse drehen sich um NATHANS Testament. Was steckt hinter dem großen Werk? NATHANS Testament würde nicht wunschgemäß umgesetzt werden. Das Bauprogramm war fehlerhaft, obwohl ein posbischer Plasmakommandant mitverbaut worden ist. Gar nichts an dem Bauwerk ergab einen Sinn. Es scheint, dass das Gebilde NATHANS Wiedergeburt hätte sein sollen, ein neuer NATHAN. Aber das Vorhaben ist gescheitert. Wenn das Vorhaben gescheitert war, was

war dann an seiner Stelle entstanden?

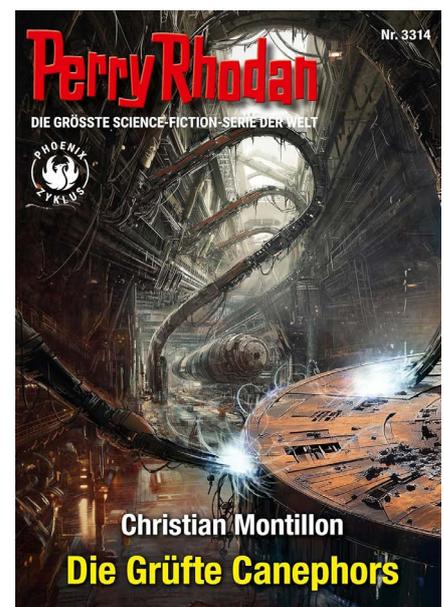
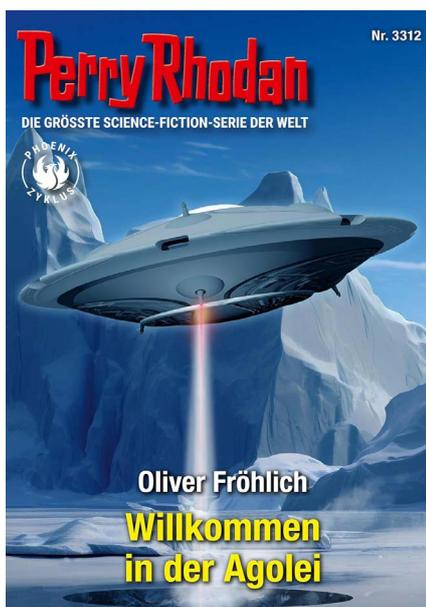
Sahira hat einen Metallschädel, einen Ylanten-Kopf, mitgenommen. Sie sagte (PR3311): »Ich hoffe, darin die Informationen zu finden, wegen der ich überhaupt ins Solsystem gekommen bin. Als Erstes suchen wir die Werkstatt eines alten Freundes auf, in einem verborgenen Winkel einer weit entfernten Galaxis.«

Die letzten Ylanten-Teile waren aus dem Ylantorium herangeschafft und dem Bauwerk hinzugefügt worden. Das Brennende Nichts war auf Wengir mit größerer Geschwindigkeit gewachsen als die Anomalien auf Terra und Luna. Die Vierjahresfrist, nach deren Ablauf kein Löschen der Anomalie mehr möglich ist, bleibt uneinflusst. NATHAN und das Hormon Rinathan – gibt es da eine Verbindung?

Es bleiben Fragen bezüglich der gescheiterten Übernahme von NATHAN über ein Ylanten-Backup und den Auseinandersetzungen zwischen Posbis und Ylanten. Ein Backup-System für NATHAN hätte eigentlich irgendwo im Sonnensystem deponiert sein sollen, und nicht auf Luna selbst, denn der Erdmond könnte durch das Brennende Nichts zerstört werden.

Die Agolei

Der PHOENIX bricht mit einer kleinen Besatzung in die Agolei auf, ein gigantisches Band aus Sternen. Die Agolei ist das Ziel einer 238 Millionen Lichtjahre überspan-



Rezensionen

nenden Reise. Ein hauchdünnes kerzengrades Band aus Sonnen, 14mal länger als der Durchmesser der Milchstraße.

Rhodan erreicht die Agolei, aber von Reginald Bull fehlt ebenso jede Spur wie von Shrell. Dafür heften sich Leunsschiffe an die Fersen des PHOENIX. Nun kommt es darauf an, schneller zu sein als diese und den Sternwürfel zu erreichen.

Gucky ist dem Geheimnis seines Volkes auf den Fersen. Der Ilt und die Yuit – wie die beiden Völker zusammenhängen, ist unklar. Die weitgehende genetische Ähnlichkeit spricht dagegen, dass es sich um vollkommen unabhängige Entwicklungslinien handelt. Gucky stößt auf die Grüfte Canephors. Bevor die Leun die Agolei in Besitz nahmen, siedelten sie auf künstlich geschaffenen Welten im Leerraum. Diese so genannten Nester existieren zu Tausenden im Leerraum unweit der Agolei, sind aber seit Jahrtausenden verlassen. Ein solches Nest ist der sonnenlose Planet Canephor, ein Flottenstützpunkt und eine Werft. Gucky stößt auf Canephor auf eine Ruinenstadt. Die Leun haben vor Jahrtausenden diesen Ort verlassen. Ein weitläufiger Platz ist mit Statuen gesäumt, in der Mitte des Platzes befindet sich ein kreisrundes Portal im Boden, das sich nicht öffnen lässt. Die Statuen sind teilweise verwittert, teilweise erstaunlich gut erhalten. Jede stellt ein anderes Volk dar, das den Leun angehört. Tritt er vor die Sta-

tuen, erschallt aus einem Akustikfeld der Name des jeweiligen Volkes.

Gucky begegnet Tin, einem Yuilt-Leun. Der Mausbiber kann gerettet werden, zu einem hohen Preis. Das meiste, was die Leun angeht, bleibt rätselhaft und muss dringend geklärt werden.

In der Agolei lebt die Vielvölkerkultur der Leun. Shrell fliegt ebenfalls dorthin, begleitet von Sichu Dorksteiger. Die beiden sehen die Geister der Agolei. Handelt es sich bei der gewaltbereiten Leun Shrell in Wahrheit um eine verzweifelte, verkannte Freiheitskämpferin? Eine Frage der Perspektive. Dorksteiger muss alles daransetzen, die Situation in der Agolei mit ihrem eigenen Wertesystem in Einklang zu bringen. Sie erhält neue Erkenntnisse:

Zwischen den Leun kam es in der Vergangenheit zu einem Bruderkrieg. Angeblich gab es eine vergangene Ära, in der die Leun vereint und unter sich waren, in der sich niemand als Außenstehender verstand. Diese Zeit des so genannten Gleichklangs wurde aber beendet. Die Gruppe der Leun, zu denen Shrell gehört, bezeichnet sich als Restauraten, die den Gleichklang wiederherstellen wollen. Reginald Bull führt hingegen angeblich die Hiesigen an, die anscheinend Gegner des Gleichklangs sind.

Die Wyconder gleichen den Wüko-Leun, zu der Shrell gehört. Bei den Wycondern handelt es sich um eine Untergruppe der Wüko-Leun, die sich vor langer Zeit abgespalten haben und von diesen als Verlorener Zweig bezeichnet werden. Beide Völker sind auf Gesellschaft angewiesen, weil nur sozialer Kontakt bewirkt, dass das überlebenswichtige Hormon Rinathan ausgeschüttet wird.

Sind die Leun und der Gleichklang durch das Brennende Nichts verbunden?

Am Ende von Band 3316 heißt es:

»Sie nennen es das Brennende Nichts.

Es ist ein Geschenk, das den Gleichklang bringt.

Wohl dem, der darin Heimat findet.

Es ist der Segen LEUNS.«

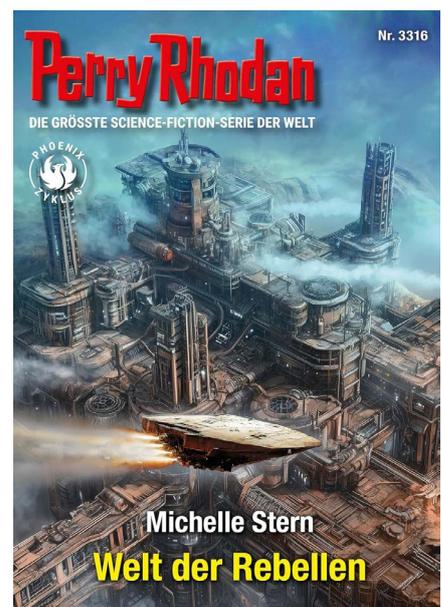
Kommentar

Die bisherigen Romane des PHOENIX-Zyklus überzeugten, besonders die beiden »Heimatromane« (Terra, Luna) von Marc

A. Herren waren spannend gestaltet. Bisher hat Ben Calvin Hary als neuer Exposéautor sehr gute Arbeit geleistet, schrittweise baut er die Handlungskonzeption aus, gespickt mit vielen Rätseln, dennoch mit einer bodenständigen Handlung, ohne den permanenten Einfluss von unnahbaren Überwesen. Die Titelbilder von Dirk Schulz sind ein Augenschmaus, zum Teil sehr detailliert und der jeweiligen Romanhandlung angemessen.

Anhänger kosmischer Handlungen dürften vielleicht enttäuscht sein, aber meines Erachtens ist die Perry Rhodan – Kosmologie ausgereizt. Willi Voltz hatte diese kosmische »Kathedrale« entwickelt, in seiner Nachfolge gab es eine Reihe von An- und Umbauten an diesem Bauwerk, aber ohne tiefgreifende konzeptionelle Neuerungen. Wenn die Macher der Serie schon nicht den Mut haben, in einer »Götterdämmerung« den Überwesen (zu denen es in unserer heutigen physikalischen Realität absolut keine Hinweise gibt) den Garaus zu machen, so sollte man diesen »Überbau« ruhen lassen. Wesen, die ein oder gar mehrere Entwicklungsstufen über der Menschheit stehen, sind von dieser nicht zu begreifen.

Ich darf an den Unsinn mit Thez erinnern, wo die Serie von purer Fantasy regiert wurde. Liebe Autoren, bleibt auf dem Boden, es gibt genügend astrophysikalische Geheimnisse zu ergründen und viele Welten mit fremdartigen Wesen zu erforschen. ■



eGames

Werden die großen AAA-Spiele zu innovationsarm, weil zu teuer?

von Gerd Frey

Anspruchsvolle und experimentierfreudige Computerspiele findet man inzwischen hauptsächlich im Independent-Bereich. Kleine Studios, die ohne großes Budget ihre Ideen umsetzen, sind inzwischen innovativer als die meisten Spieleschmieden der großen AAA-Games. Heute stehen den Entwicklern etliche leistungsstarke 3-D-Engines (z.B. Unreal / ID-Tech / CryEngine oder Unity) zur Verfügung, mit denen man, ohne eine Spiele-Engine selbst entwickeln zu müssen, schicke Computerspiele designen kann. Hinzu kommt ein umfangreiches Angebot an vorgefertigten Assets, die man für überschaubare Kosten verwenden kann.

Große AAA-Titel dagegen nutzen oft Lizenzen bekannter Filme, Bücher und Comics oder binden populäre Stars aus der Medienwelt in ihre Spiele ein. Dies erzeugt einen immensen Kostendruck. Ein Independent-Titel muss auch nicht mit aufwändig gerenderten minutenlangen Intro- oder Zwischensequenzen aufwarten. Eine kurze, in der verwendeten 3-D-Engine selbst generierte Einleitung, ist meist völlig ausreichend.

Da nun ein teuer produzierter AAA-Titel, der oft an die Kosten aktueller Kinoblockbuster heranreicht, aus finanziellen Gründen nicht scheitern darf, geht man auf Nummer sicher und wagt weniger Experimente. Der Spieler bekommt daher immer öfter Gleiches vom Gleichen. Nur etwas schicker und vielleicht umfangreicher. Mit der Entwicklung guter Spiele hat dies aber immer weniger zu tun.

Glücklicherweise gibt es den Independent-Bereich, der auch Games entwickelt, die vielleicht nur einen Teil der Spieler ansprechen, dafür aber mehr auf Innovation und Kreativität setzt.

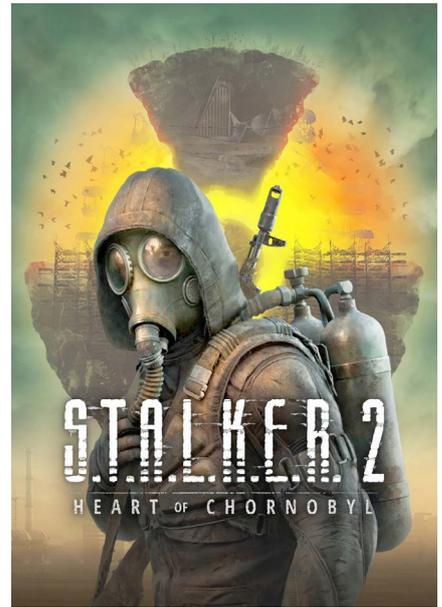
In diesem Sinne ... Controller scharf gemacht und auf in fremde Welten!

S.T.A.L.K.E.R. 2 Heart of Chernobyl (2025)

Mit *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl* startete 2007 die Spielereihe um die Ereignisse des havarierten Atomreaktors in der Ukraine. Die Serie ist in einem alternativen Universum verwurzelt, welches sehr lose auf der literarischen Vorlage *Picknick am Wegesrand* (1971) von Arkadi und Boris Strugatzki und dem Filmeinheitswerk *Stalker* (1979) von Andrei Tarkowski basiert.

S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl ist der vierte Serienteil und lässt den Spieler in der Rolle von Skif erneut die gefährliche Zone betreten. Nach der zweiten Reaktorexplosion von 2006 hat sich das großräumige Gebiet um Chernobyl drastisch verändert. Entsetzlich mutierte Menschen und Tiere, bizarre Anomalien und bis an die Zähne bewaffnete Fraktionen machen die militärisch abgesperrte Zone zu einem Ort, an dem das Leben zu einem einzigen Überlebenskampf geworden ist.

Die Entwicklung des aktuellen *S.T.A.L.K.E.R.*-Abenteuers geht schon auf 2010 zurück und ist von vielen Rückschlägen gezeichnet. Zuerst ging dem ukrainischen Entwickler das Geld aus und dann, als das Projekt wieder aufgegriffen wurde, sorgte der russische Überfall auf die Ukraine für weitere Verzögerungen.



Das neueste *S.T.A.L.K.E.R.*-Abenteuer wurde mit der Unreal 5-Engine umgesetzt, und bietet daher eine atemberaubend designte Spielwelt, die besonders durch die eingesetzten Effekte bei den Anomalien beeindruckt. Da gibt es gewaltige elektrische Entladungen, optische Verzerrungen und seltsame Gravitationseffekte zu bestaunen.

Die ersten Spielstunden sind wirklich stark. Das erste – auch recht weitläufige – Gebiet erweist sich als runde Sache und zieht den Spieler schnell in seinen Bann. Doch später wird deutlich, dass die Spiel-



Rezensionen

welt ein wenig zu groß angelegt ist und sich manche Wege durch die Zone einfach in die Länge ziehen.

Die riesige Sperrzone von Tschernobyl ist von verschiedenen Gruppierungen bevölkert, die allesamt versuchen, die dort zu findenden wertvollen Artefakte in ihren Besitz zu bringen, und mit Konkurrenten wenig rücksichtsvoll umgehen. Hinzu kommen gefährliche Mutanten, tödliche Anomalien und radioaktiv verstrahlte Bereiche. Ein großes Geheimnis soll im Zentrum der atomaren Katastrophe verborgen liegen. Ein Geheimnis, welches den Finder mit ungeheurer Macht ausstatten soll.

So gut sich die ersten Stunden auch spielen, wird im weiteren Spielverlauf deutlich, dass das Spiel noch einige Entwicklungszeit benötigt hätte. Es häufen sich diverse Grafikbugs, das Gegnerverhalten entspricht nicht der versprochenen Dynamik und die Abwechslung bei den Nebenmissionen lässt schnell zu wünschen übrig. Leider gibt es auch vereinzelt Fehler, die das Weiterkommen verhindern, weil eine wichtige Questperson nicht ansprechbar ist. Hat man keinen älteren Spielstand zur Hand, kann man im ungünstigsten Fall noch mal von vorn anfangen.

Gelungen umgesetzt wurden dagegen der dynamische Tag-und-Nacht-Zyklus und die realistischen Wettereffekte. Weitreichend sind auch die Auswirkungen des eigenen Handelns auf die Ereignisse innerhalb der Zone. Geht man bestimmte Aufgaben nicht an, verschließen sich dem Spieler ganze Missionsstränge. Neben Rollenspiel- und Shooter-Elementen bietet das Spiel auch immersive Survival-Mechaniken für Hunger und Schlaf. Hinzu kommen die lebensbedrohlichen Effekte bei Verletzungen und die Auswirkungen von Strahlung und Giftgas. Ohne die richtige Ausrüstung (natürlich ist die Ausrüstungskapazität begrenzt) kommt man nicht weit in der Zone.

Genre: Action-Rollenspiel / Action-Adventure / Shooter

Entwickler: GSC Game World

Publisher: GSC Game World

Systeme: PC, Xbox Series

Wertung: 3,5

Still Wakes the Deep (2024)

Still Wakes the Deep versetzt den Spieler ins Jahr 1975. Auf der Bohrinself Beira D vor der Küste Schottlands kommt es zur Katastrophe, als die Bohranlage auf etwas Unbekanntes stößt.

Als einfacher Elektriker, der gerade vom choleraschen Chef der Bohrinself ge feuert wurde, wird man Zeuge einer unheimlichen Invasion seltsamer organischer Strukturen, die nach und nach die gesamte Bohrinself durchdringen und Besatzungsmitglieder in entsetzlich verstümmelte Kreaturen verwandeln. Das Spiel erinnert hier an den Horrorklassiker *The Thing* von 1982 mit einer gehörigen Prise lovecraftschen Kosmischen Wahnsinns.

In *Still Wakes the Deep* spielt man jedoch keine bis an die Zähne bewaffnete Kampfmaschine, sondern steuert einen verängstigten Handwerker, der ohne militärische Ausrüstung dem ausbrechendem Wahnsinn zu entkommen versucht. Sämtliche zu bewältigenden Aufgaben lassen sich nur gewaltfrei bewältigen. Wobei *Still Wakes the Deep* den Spieler immer in Action hält und aktives Handeln einfordert. So muss man Maschinen in Gang setzen, knifflige Sprungeinlagen bewältigen oder unbemerkt an aggressiven Gegnern vorbeischieben. Nebenher versucht man, Teile der Bohrmannschaft zu retten und

die Bohrinself vor dem Zusammenbruch zu bewahren.

Atmosphäre wird bei *Still Wakes the Deep* besonders groß geschrieben. Ob es die glaubhaft in Szene gesetzte Location, das stürmische Wetter oder die unheimliche Geräuschkulisse sind, der Spieler fühlt sich mitten ins Geschehen versetzt. Auch der Spielcharakter und die anderen Mannschaftsmitglieder der Bohrinself sind überzeugend gezeichnet. So wird aus einem einfachen Walkingsimulator ein packendes Überlebensabenteuer.

Genre: Horror-Adventure

Entwickler: The Chinese Room

Publisher: Secret Mode

Systeme: PC, PS5, Xbox Series

Wertung: 4,5

The Cabin Factory (2024)

Das kleine Horrorspiel zum Schnäppchenpreis erweist sich als weiterer Vertreter der sogenannten Anomalie-Games. In diesen Spielen muss man bestimmte Örtlichkeiten nach Veränderungen absuchen. Meist sind dies übersinnliche Erscheinungen. Aber auch simple Veränderungen, wie beispielsweise ein falsch herum aufgehängtes Bild oder seltsam platzierte Möbel, können Anzeichen für eine Anomalie sein.

In *The Cabin Factory* muss man als Anomalieprüfer in einer Fabrik für die Pro-





duktion von Blockhütten für Grusel-Themenparks und Filmproduktionen die unheimlichen Unterkünfte auf echte Geisteserscheinungen abklopfen. Schnell kommt bei der Arbeit ein wenig Poltergeist-Feeling auf. Über ein riesiges Transportband werden die Blockhütten zum Testbereich gefahren. Dort betritt man dann die Hütte und muss nach übersinnlichen Auffälligkeiten Ausschau halten. Ganz ungefährlich ist die Arbeit jedoch nicht und bisweilen muss man auch die Beine in die Hand nehmen, um sich vor böartigen Spukgestalten in Sicherheit zu bringen.

Gespielt wird aus der Ego-Perspektive. Man betritt im Spiel die immer identisch gebauten Blockhütten und schaut sich nach Auffälligkeiten um. Da sich die Blockhütten von der Ausstattung her unterscheiden, ist nicht immer sofort ersichtlich, was nur eine Anomalie ist und was sich möglicherweise als echte Geisteserscheinung entpuppt. Hat man acht der unheimlichen Blockhütten, ohne einen Fehler zu machen, richtig bewertet, ist

das Spiel gewonnen. Da es aber doch recht viele Anomalien zu entdecken gibt, lohnen sich hier auch mehrere Durchläufe, von denen ein Durchlauf so etwa eine Stunde Zeit in Anspruch nimmt.

Grafisch ist das Gruselabenteuer schick anzusehen, und auch die Soundkulisse unterstützt die unheimliche Atmosphäre perfekt. *The Cabin Factory* erweist sich in seinem Gesamtpaket als eines der gelungensten Vertreter dieses Subgenres der Horrorspiele. Bitte mehr davon.

Genre: Anomalie-Rätsel-Spiel

Entwickler: International Cat Studios

Publisher: Future Friends Games

Systeme: PC

Wertung: 4,0

Legacy of Kain: Soul Reaver 1 & 2 Remastered (2024)

Der erste Teil von *Soul Reaver* erschien 1999 für PC, Dreamcast und die Playstation 1. Der zweite Teil folgte dann 2001 für PC und die Playstation 2. Nun wurden beide Serienteile in einer Sammel-Edition als Remaster-Version neu veröffentlicht.

Die *Soul Reaver*-Spiele sind in der fiktiven Dark-Fantasy-Welt Nosgoth angesiedelt.

In den Spielen schlüpft der Spieler in die Rolle von Raziel, einem der sechs großen Anführer, die Vampir-Lord Kain unterstellt sind.

Überraschenderweise erreicht Raziel vor seinem Meister eine neue Evolutionsstufe: Er entwickelt als erster Vampir flügelartige Schwingen. Kain, der seine eigene Überlegenheit bedroht sieht, deutet Raziels Fort-

schrift als pure Anmaßung. In einem Akt von Wut und Eifersucht versucht er, Raziel die Flügel vom Körper zu reißen, und lässt ihn in den todbringenden Seelenstrudel werfen – ein grausames Schicksal, da Wasser für Vampire in Nosgoth tödlich ist.

Doch anstatt für immer zu vergehen, wird Raziel von einer uralten Gottheit gerettet. Diese mystische Macht haucht ihm ein neues Dasein ein und verleiht ihm übernatürliche Fähigkeiten. Raziel kehrt zurück, transformiert zu einer finsternen und deformierten Gestalt, die von nun an Seelen statt Blut verzehrt. Von Rachege-lüsten getrieben und manipuliert durch die geheimnisvollen Pläne seines neuen Herrn, beginnt Raziel eine gnadenlose Jagd, um Vergeltung an Kain zu üben und die düsteren Geheimnisse seiner Existenz zu enthüllen.

Raziel ist nun in der Lage, zwischen einer Art Untotenwelt und der realen Welt von Nosgoth zu wechseln. Da sich diese Welten strukturell voneinander unterscheiden, öffnen sich durch den Wechsel von einer Welt zur anderen auch Möglichkeiten, sonst unerreichbare Bereiche betreten zu können. Raziel funktioniert dabei als Mischung aus Held und Antiheld, wobei sich alle Motive Raziels vom Spieler nachvollziehen lassen. Eine simple Gut- und Böse-Zeichnung wird daher dem komplexen Charakter nicht gerecht.

Die damals eindrucksvolle 3D-Optik setzte technisch neue Maßstäbe und präsentierte gigantische Höhlensysteme, gewaltige Kathedralen sowie offene Landschaften. Das jetzt verfügbare Remake verbessert hauptsächlich die Texturen und





passte die Steuerung aktuellen Standards an. Die Spielwelt präsentiert sich daher deutlich schärfer gezeichnet und ist mit besserer Beleuchtung ausgestattet. Auch das Kreaturedesign wurde überarbeitet und verbessert. Diese Optimierung wurde mit hochauflösenden Texturen und einer spürbar höheren Polygondichte erreicht. Die eigentliche Grundstimmung der Originalgrafik behielt man jedoch bei.

Spielerisch wurde jedoch kaum etwas verändert. So ist die Orientierung in der Spielwelt trotz Kompass und rudimentärer Karte noch immer recht anspruchsvoll, und manche Rätsel erfordern hohe Aufmerksamkeit, um überhaupt mitzubekommen, was genau man tun soll. Der zweite Serienteil erweist sich da ein wenig zugänglicher.

Neben Kämpfen gegen Geister, Vampire oder verfluchte Monsterkreaturen sind knifflige Rätsel zu lösen, Sprungeinlagen zu absolvieren und die düstere Welt von Nosgoth zu erkunden.

Insgesamt erweist sich die Neuauflage dieser beiden Spieleklassiker als eine erfreuliche Sache, da man diese doch recht außergewöhnlichen Spieleperlen so einem größeren Publikum erneut zugänglich macht.

Genre: Vampire-Action-Adventure

Entwickler: Aspyr, Saber Interactive

Publisher: Aspyr

Systeme: PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch

Wertung: 4,0

Starfield: Shattered Space (2024)

Starfield war das letzte große Computerspiele-Projekt Bethesdas. Neben der *The Elder-Scrolls*-Serie und der Fortführung des *Fallout*-Franchise sollte *Starfield* die große neue Eigenmarke Bethesdas werden.

Leider erwies sich das eigentliche Spiel als recht durchwachsen, was auf eine zu große Spielwelt und auf einige unglückliche Designentscheidungen zurückzuführen war. So fehlten einer so großen Spielwelt Fahrzeuge, um lange Laufwege abzukürzen, und einige vielversprechende Survival-Elemente wurden viel zu seicht umgesetzt. Inzwischen hat sich vieles getan und *Starfield* ist heute ein wesentlich

runderes Game als zu seinem Erscheinen.

Der jetzt erschienene DLC *Shattered Space* bietet ein kompakteres Spielerlebnis und lässt die Stärken klassischer Bethesda-Spiele wieder deutlicher hervortreten.

Shattered Space erzählt eine düstere und mysteriöse Geschichte und ist dabei auf einen einzelnen Planeten beschränkt. Die Spielwelt wurde von Hand gebaut und hinterlässt einen wesentlich authentischeren Eindruck als so manche autogenerierte Planetenwelt.

In *Shattered Space* entdeckt der Spieler eine mysteriöse Raumstation namens »The Oracle«, die einen Notruf sendet. Durch diese Station gelangt man schließ-



lich nach Var'uun'kai, der Heimatwelt des Hauses Va'ruun. Dort wird man in einen Machtkampf zwischen rivalisierenden Häusern verwickelt, wobei eine zentrale Bedrohung die Ereignisse überschattet.

Das Level-Design von *Shattered Space* bleibt den Stärken früherer Bethesda-Spiele treu und bietet komplexe, weitläufige Umgebungen, die zu intensiver Erkundung einladen. Es verbindet detaillierte Innenräume mit abwechslungsreichen Landschaften und bewahrt die bekannten Designprinzipien der Entwickler, während es neue, speziell für die Erweiterung entwickelte Funktionen einführt.

Genre: Action-Rollenspiel / DLC

Entwickler: Bethesda

Publisher: Bethesda

Systeme: PC, Xbox Series

Wertung: 4,0

Dreamcore (2025)

Dreamcore zählt zum Genre der sogenannten Backrooms-Spiele. Eine Art Internetmythos über eine Art virtuelle Experimentierwelt, in die unsere Welt eingebettet ist. Durch einen »Fehler in der Matrix« glitcht der Spieler aus der vermeintlich realen Welt in die Welt der Backrooms; zumeist unbewohnte »Landschaften«, die aus Bausteinen unserer Wirklichkeit bestehen, aber nicht immer sinnvoll angeordnet sind. Bisweilen lauern dort auch unheimliche und zumeist tödliche Kreaturen.

So durchwandert man gelb tapezierte Korridore, verzweigte Komplexe mit Pool-Anlagen inklusive Röhrenrutschen, Einkaufszentren oder durchstreift das amerikanische Idyll einer Wohnanlage mit ihren pastellfarbenen Einfamilienhäusern. Es gibt viele weitere Szenarien.

Da die meisten Backrooms-Spiele in den achtziger oder neunziger Jahren spielen, ist man fast immer mit einem VHS-Recorder unterwegs. Die dabei entstandenen Aufnahmen spielt man sozusagen nach.

Dreamcore ist nun eines jener Backrooms-Spiele, die auf eine echte Bedrohung verzichten. Die dennoch vorhandene beklemmende Grundstimmung wird dabei durch die Soundkulisse und die gelegentlich bizarre Levelarchitektur erzeugt.



Dreamcore versteht sich eher als ein gigantisches Labyrinthspiel, bei dem man den Ausgang finden muss. Die einzelnen Levels (im Moment stehen zwei von fünf zur Verfügung) sind dabei riesig.

Etwas mehr spielerische Abwechslung täte dem Spiel jedoch gut. So gibt es zwar im ersten Pool-Level Bereiche, die in völliger Dunkelheit liegen und erst mit dem Finden einer Taschenlampe betretbar werden, aber überraschende Ereignisse (z.B. der Einsatz von flackerndem Licht oder im Hintergrund stattfindende Bewegungen) fehlen bisher völlig.

Genre: Liminal Spaces-Adventure

Entwickler: Montraluz

Publisher: Tlön Industries

Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Nintendo Switch

Wertung: 3,0

Cat Detective Albert Wilde (2025)

Das surreale Detektivabenteuer *Cat Detective Albert Wilde* ist designtechnisch und grafisch ein kleines Meisterwerk. Die wohl herausstechendste Besonderheit sind die Handlungsfiguren. Hier trifft man auf Protagonisten, die einen menschlichen Körper vorweisen, den aber ein tierischer Kopf zielt.

So ist Hauptcharakter Albert Wilde ein Katzenwesen. Doch Albert Wilde ist nicht nur eine menschliche Katze, er ist auch ein massiv verschuldeter Kleindetektiv, der

vor lauter Verzweiflung einen scheinbar hoffnungslosen Fall annimmt, der sich zu einer absurden Science Fiction-Geschichte entwickelt.

Hier kommt dann die zweite Besonderheit von *Cat Detective Albert Wilde* zum Tragen. Das Spiel ist eine Art Ehrerbietung an das Genre des Film Noir. Film Noir-Krimis waren durch eine fast schon fotografisch zu nennende Schwarz-Weiß-Optik, entfremdete oder verbitterte Protagonisten und bedrückende urbane Schauplätze geprägt. Eine Welt der gesellschaftlichen Stagnation, die ihre Wurzeln in den vierziger und fünfziger Jahren Amerikas hatte. In diesen Filmen wurde das Klischee des rauchenden Privatdetektivs im Trenchcoat oder der verführerischen Femme fatale geboren. Nicht selten entpuppt sich die Hauptfigur dabei als Antiheld.

Cat Detective Albert Wilde wurde zwar als düsterer Film Noir inszeniert, integriert dabei aber durchaus humorvolle oder absurde Elemente. Spielerisch dagegen wagte man keine Experimente und orientiert sich an klassischen Adventures. Die Rätsel sind dabei eher nebensächlich. Es geht eher darum, eine Geschichte zu erzählen und die Atmosphäre der gezeigten Bilder auf sich wirken zu lassen. Hinzu kommt eine stimmungsvolle Soundkulisse, die in Richtung Dark Jazz tendiert.

Leider liegt das eindrucksvolle Detektivabenteuer bisher nur in englischer Sprache vor. Möglicherweise werden hier noch andere Sprachen nachgepatcht.



Genre: Krimi-Adventure
Entwickler: Beyondthosehills
Publisher: Beyondthosehills
Systeme: PC, Xbox Series
Wertung: 4,0

Kingdom Come: Deliverance II (2025)

Der zweite Teil des realistisch gehaltenen Mittelalter-Rollenspiels *Kingdom Come: Deliverance* (2018) spielt erneut im Böhmen des 15. Jahrhunderts und setzt die Abenteuer von Schmied Heinrich von Skalitz fort. Hatte der Erstling – trotz schicker Spielgrafik – zu Beginn noch mit etlichen technischen Problemen zu kämpfen (schlechte Performance und etliche Grafik- und Plot-Fehler), erweist sich der zweite Teil bei seinem Erscheinen als deutlich polierter.

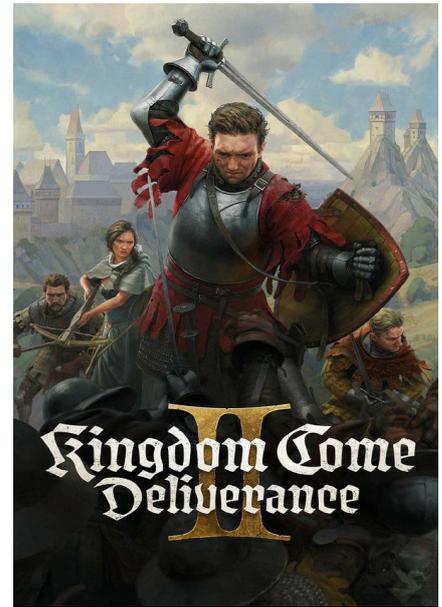
Die Spielwelt von *Kingdom Come: Deliverance II* hat die doppelte Größe wie die des ersten Teils, doch diese untergliedert sich in zwei separate Gebiete. Da ist auf der einen Seite das sogenannte Böhmisches Paradies, eine Mittelgebirgslandschaft im Nordosten Tschechiens mit Sandsteinfelsen, Wäldern, Feldern, Dörfern und kleinen Gehöften, und auf der anderen Seite die Stadt Kuttenberg und deren näheres Umland.

Storytechnisch erwartet den Spieler eine Achterbahnfahrt durch die politischen Wirren des 15. Jahrhunderts in Böhmen. Die Story knüpft direkt an den ersten Teil an und setzt Heinrichs Lebensgeschichte in der rauen Welt des Mittelalters fort. So startet das Spiel mit einem durchaus erfahreneren und selbstbewussteren Protagonisten. Loben muss man hier auf jeden

Fall die sehr gut geschriebenen Dialoge und die vorzüglich inszenierten Charaktere. Selbst die deutsche Synchronisation ist außerordentlich gelungen und macht durchaus einem *Witcher 3* Konkurrenz. Viele Entscheidungen, die die man im Laufe der wendungsreichen Geschichte trifft, haben spürbare Konsequenzen. Das Kampfsystem ist wieder fordernd, aber fair.

Auch in anderen Bereichen der Weltgestaltung legte man viel Wert auf Realismus. Einfach so Truhen und Taschen auszuplündern, ist nicht so unproblematisch wie in den meisten anderen Rollenspielen. Schnell wird man beim Stehlen des Hauses verwiesen oder muss die Beine in die Hand nehmen. Im schlimmsten Fall kann man auch am Galgen enden.

Neben Kämpfen mit Schwert, Armbrust und anderen Waffen, lassen sich viele brenzlige Situationen auch durch die richtige Kommunikationsstrategie be-



wältigen. Charisma und Redeskill sind hier nicht zu unterschätzen. Aber das System ist komplex, und mit Bluffen kommt man nur sehr selten weiter.

Natürlich darf bei einem komplexen Rollenspiel das Crafting nicht fehlen. So kann Heinrich die Schmiedekunst meistern oder über ein Art Alchemie-System hilfreiche Tränke und Pülverchen herstellen. Ein wichtiger Aspekt im Spiel ist die Lebenssimulation. Heinrich benötigt, wie bereits im Vorgänger, regelmäßig Schlaf und Nahrung. Dabei kann Essen relativ schnell verderben, wenn man es nicht zubereitet. Auch der Tag- und Nacht-Wechsel und unterschiedliche Wetterbedingungen



Rezensionen

sorgen für eine gehörige Portion Immersion. Nachts ist es dann auch stockfinster, da nicht überall Fackeln befestigt sind, wie in vielen Fantasy-Spielen. *Kingdom Come: Deliverance II* ist nicht nur ein Spiel – es ist eine glaubhafte Zeitreise ins Mittelalter.

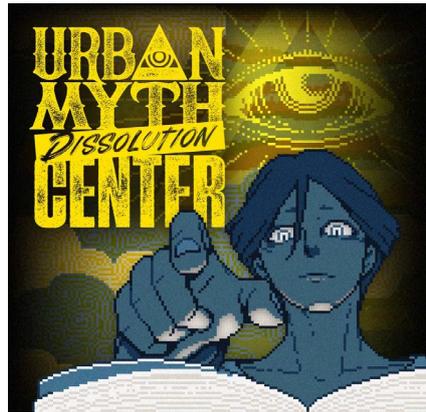
Doch nicht alles ist perfekt. So fallen im eigentlichen Spiel die oft steifen und ausdruckslosen Gesichter negativ auf. Auch die Lippensynchronität ist nicht immer optimal. Hinzu kommt ein sperriges und umständliches Speichersystem (nur mit einem Retterschnaps kann man sofort speichern, muss sich dann aber mit den Folgen der Trunkenheit herumärgern). Zu guter Letzt könnte auch die Steuerung ein wenig intuitiver ausfallen.

Genre: historisches Rollenspiel
Entwickler: Warhorse Studios
Publisher: Deep Silver, Plaion
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4,5

Urban Myth Dissolution Center (2025)

Pixelart hat sich in den letzten Jahren als nostalgischer Grafikstil unter Computerspielen etabliert. Viele aktuelle Sidescroller nutzen diesen Look, da er an Spieleklassiker aus der Anfangszeit der kommerziellen Computerspiele erinnert.

Das eigenwillige Detektivabenteuer *Urban Myth Dissolution Center* verwendet ebenfalls eine Retropixel-Optik und erzählt eine mysteriöse Abenteuergeschich-



te, bei der man als frisch angeworbene Ermittlerin Azami Fukurai für das Zentrum zur Eliminierung urbaner Legenden arbeitet. Im Auftrag von Direktor Ayumu Meguriya geht man den Hinweisen auf unheimliche Geisterscheinungen, gefährliche Anomalien und verfluchte Artefakte nach.

Azami beherrscht dabei die Fähigkeit des Geistersehens und kann vergangene Ereignisse mit Hilfe von Geisterechos sichtbar machen. Das ist nicht immer ungefährlich. Um an Informationen zu gelangen, muss sie Personen befragen, Internetrecherche betreiben und mit Hilfe einer Spezialbrille, die Azamis Fähigkeit des Geistersehens enorm verstärkt, Innenräume nach Auffälligkeiten absuchen. Der Spieler erlebt dabei eine Reihe origineller Mystery- und Grusel-Geschichten, muss dafür aber auch eine Menge Textbeinblendungen lesen. Liegen genügend Hinweise über den zu lösenden Fall vor, kann man sich an einer Theorie versuchen und das jeweilige Ver-

brechen oder die Ursachen für unheimliche Vorgänge offenlegen.

Gestalterisch zählt *Urban Myth Dissolution Center* wohl zu den stylischsten und originellsten Pixelart-Computerspielen der letzten Monate.

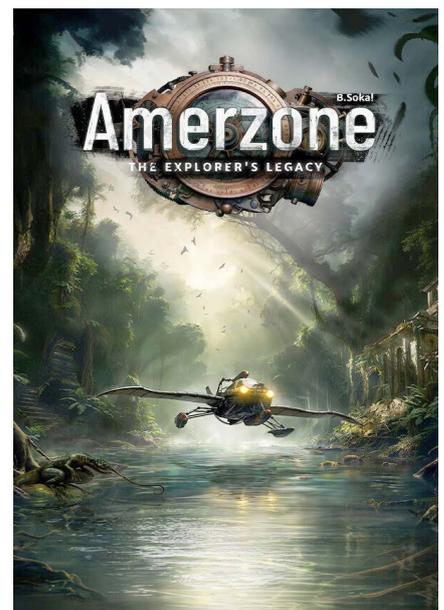
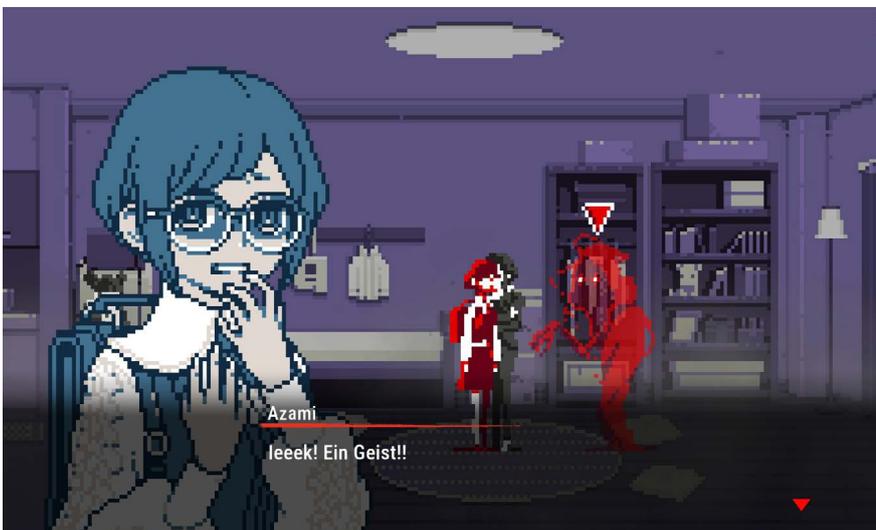
Musikalisch könnte bisweilen etwas mehr Abwechslung herrschen, und auch die Komplexität der Rätsel reicht nicht an klassische Adventurespiele heran. Das sind aber eher Nebensächlichkeiten.

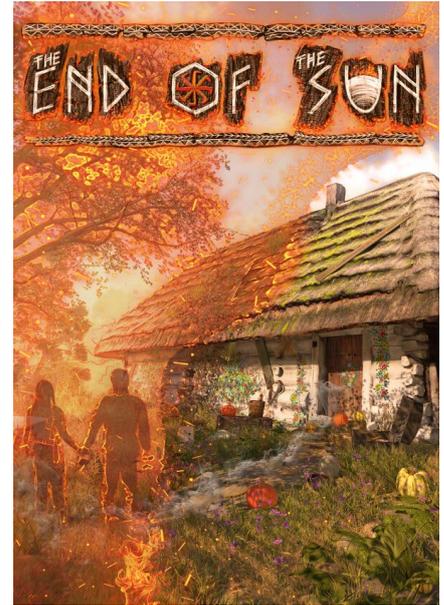
Genre: Mystery-Adventure
Entwickler: Hakababunko
Publisher: SHUEISHA GAMES
Systeme: PC
Wertung: 4,0

Amerzone: The Explorer's Legacy (1999/2025)

Der heute fast vergessene Adventure-Klassiker *Amerzone* erschien 1999 und gehörte zu den *Myst*-inspirierten Computerspielen jener Zeit. Mit *Amerzone: The Explorer's Legacy* erschien jetzt das Remake dieses stimmungsvollen Mystery-Spiels mit wirklich traumhafter Spielgrafik. Die Spielgeschichte und auch die 3D-Grafik basiert auf den Kreationen und Story-Ideen des belgischen Comic-Künstlers Benoît Sokal (1954 – 2021).

Handlungstechnisch folgt das Remake dem Originalspiel in den meisten Punkten. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines





Journalisten, der zu Beginn einen greisen Wissenschaftler in seinem Leuchtturm besucht. Der alte Mann steht jedoch an der Schwelle zum Tod und bittet den Journalisten, ihm einen letzten Wunsch zu erfüllen. Er soll das das letzte Ei der legendären »Großen Weißen Vögel« in das mystische zentralamerikanische Land Amerzone bringen. Dieses Ei hatte er in den dreißiger Jahren als junger Erkunder von dort entwendet. Mit Hilfe einer besonderen Erfindung des alten Mannes, des sogenannten Hydroflots (einer Art Amphibienflugzeug, welches an die technischen Wunderwerke aus Jules Verne-Geschichten erinnert), gelangt der Spieler zum geheimnisvollen Land Amerzone. Dort soll man das wohl noch fruchtbare Ei an seinen Bestimmungsort bringen und ein vorgegebenes Ritual vollenden.

Spieltechnisch nutzt das Remake zwar eine moderne 3D-Engine, man kann sich aber – wie auch im Original – nur zwischen festen Positionspunkten hin und her bewegen. Nur an diesen Punkten ist es möglich, sich frei umzusehen und mit der Umgebung zu interagieren. Eine wirklich freie Erkundung der Welt ist jedoch nur bedingt möglich. Die Rätsel sind zumeist logisch aufgebaut und nicht ganz so verschachtelt konstruiert wie in den *Myst*-Spielen.

Genre: Grafik-Adventure

Entwickler: Microids

Publisher: Microids

Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Mac OS

Wertung: 4,0

The End of the Sun (2025)

Das märchenhaft-mythische 3D-Adventure *The End of the Sun* nutzt das unverbrauchte Setting slawischer Kultur mit ihrer Vielzahl von Gottheiten, Naturgeistern und Naturkulten. Die Handlung spielt dabei in einem alten slawischen Dorf, in dem scheinbar schreckliche Dinge geschehen sind. Der Spieler schlüpft während des Abenteuers in die Rolle eines sogenannten Aschter, eine Art spirituellem Medium oder Führer, der mit Hilfe von Lagerfeuern zwischen den Zeiten (und Jahreszeiten) reisen kann. Im Spiel wechselt man dabei zwischen einem neutralen Beobachterstatus auf der einen Seite und aktivem Eingreifen in die

eigentlich schon abgeschlossenen Abläufe der Vergangenheit auf der anderen Seite. Durch die Möglichkeit, zwischen den Zeiten zu reisen, kann man vergangene Ereignisse so manipulieren, dass diese zu einer veränderten Gegenwart führen und so das Unglück möglicherweise abgewendet wird. Da sich verändernde Ereignisse aber auch auf andere Aspekte der Realität auswirken, muss man vorsichtig vorgehen. Manche Veränderungen öffnen in der Gegenwart Blockaden, die Zugang zu neuen Bereichen der Spielwelt ermöglichen.

Grafisch bietet *The End of the Sun* recht schick gestaltete Schauplätze, die für einen Indie-Titel schon herausragend



sind. Das Spiel ist keine High-Level-Gravikbombe, bietet aber deutlich mehr als nur solide Basiskost. Dazu gehören viele fotogrammetrisch aufgenommene Gegenstände, die typische slawische Gebrauchsgüter darstellen. Musikalisch bedient sich das Spiel an slawischen Volksliedern und entsprechend instrumentierter Musik und trägt so viel zur Immersion bei.

Genre: Mystery-Adventure

Entwickler: The End of the Sun Team

Publisher: The End of the Sun Team

Systeme: PC

Wertung: 4,0

FanzineKurier

Korrektur AN 288

Die Rezension der QUEER*WELTEN 13 in AN 288 (Seiten 91/92) ist von Holger Marks.

PHANTAST 30: HORROR

144 Seiten, PDF, Download: www.literatopia.de/phantast/phantast30.pdf,
Herausgeber: Judith Madera,
Internet: www.fictionfantasy.de, www.literatopia.de

von Armin Möhle

Die 30. PHANTAST-Ausgabe beschäftigt sich mit dem Horror-Genre, ohne Einschränkungen auf bestimmte Aspekte des vielfältigen Genres vorzunehmen und lässt (konsequenterweise?) einen Einführungs- und/oder Leitartikel vermissen. Kein Abriss über die Entwicklung des Genres, keine Darstellung der vielfältigen Themen u. a. m. Okay, das Verfassen eines solchen Artikels wäre sicherlich eine anspruchsvolle Aufgabe gewesen, die jedoch einen gewissen Spielraum hinsichtlich der Detailliertheit und der inhaltlichen Tiefe gelassen hätte. Leider berichten auch die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter des PHANTAST 30 nicht darüber, welche Aspekte des Horror-Genres für sie persönlich die faszinierendsten sind.

Unter diesen Umständen verwundert es fast nicht, dass in dem ersten Beitrag ein Roman behandelt wird, über dessen Zugehörigkeit zum Horror man geteilter Meinung sein kann. Die Vernichtung der Menschheit durch eine Pandemie ist nach meiner Auffassung ein Thema der Science-Fiction. Almut Oetjen beschäftigt sich mit »Mary Shelley und »Der letzte Mensch – Pandemischer Horror«. »Der letzte Mensch« ist der dritte Roman der Autorin, der mit »Frankenstein« bekanntlich der erste SF-Roman der Genregeschichte zugeschrieben wird. Almut Oetjen geht ausführlich auf das Leben Mary Shelleys und auf den Inhalt von »Der letzte Mensch« ein; ihre Bewertung fällt dagegen merkwürdig kurz aus. Gegen Ende der Ausgabe wird noch eine Graphic Novel-Variante von »Frankenstein« besprochen (von Markus Drevermann).

»Die Zombie-Apokalypse in Deutschland« stellt in einem Werkstattbericht Carolin Gmyrek vor. Die »Zombie Zone Germany« ist eine Buch- und Anthologienreihe, in der sich Menschen in Zombies verwandeln, und zwar nur in Deutschland. Deutschland wird also von seinen Nachbarn isoliert ... Die Bände der Reihe erscheinen im Amrun Verlag. Die Kurzgeschichte im PHANTAST 30, »Familie Bollmann richtet sich ein« von Christian Günther ist in der »Zombie Zone Germany« angesiedelt, Wohnungsnot ist wohl kein Thema mehr, aber man muss auf der Hut vor ungebetenen Gästen sein.

Holger Wacker bespricht ausführlich und tiefgründig den Horror-Film GET OUT, der seiner Meinung nach dem »Black

Horror« zuzurechnen ist und die Ausbeutung farbiger Menschen durch (vermeintlich) liberale Weiße thematisiert, natürlich in einer für das Genre zu erwartenden extremen Form. Judith Madera gibt einen Überblick über »Der phantastische und reale Horror in »Penny Dreadful«, also über die gleichnamige Horror-TV-Serie (verfügbar bei Amazone Prime und Apple TV).

Der Beitrag von Swantje Niemann über »Polidiris »The Vympyre« – Ein Blick in den ersten modernen Vampir-Roman« ist genre-historisch interessant. Swantje berichtet außerdem über ihre Erfahrungen über »Horror im Live-Rollenspiel«. Eine moderne Horror-Autorin und ihre Werke stellt Almut Oetjen in »Wie Tote die Lebenden beherrschen – Die Geistergeschichten von Susan Hill« vor, von denen bislang nur zwei in deutschen Übersetzungen erschienen sind, von denen »Die Frau in Schwarz« (zuletzt im Kampa Verlag, 2022) vermutlich die bekannteste ist. Die Kriminalromane der Autorin sind dagegen in größerer Anzahl übersetzt und publiziert worden.

Drei Autorinnen und Autoren werden im PHANTAST 30 interviewt. S. A. Barnes schreibt SF-Romane mit Horror-Elementen; ihre Romane »Dead Silence«, »Ghost Station« und »Gold Eternity«, die im Heyne Verlag erschienen sind bzw. erscheinen werden. Sie zählt »Alien« und »Event Horizon« zu ihren bevorzugten »Science-Fiction-Horrorfilme(n)«. Beide Streifen würde ich nur der SF zuordnen, trotz aller Schockeffekte ... M. H. Steinmetz ist dagegen als Autor ausschließlich im Horror-Genre unterwegs, nein, auch im Cyberpunk, und veröffentlicht in Kleinverlagen und als Selfpublisher (so zumindest mein Eindruck). Subtiler in seinen Aussagen (und auch in seinen Romanen?) ist dagegen der österreichische Autor und Schauspieler Wolfgang Rauh, der zunächst wohl auch bei Kleinverlagen veröffentlicht, dessen letzter Roman »Leichdorf« aber immerhin bei Golkonda erschienen ist.

Die übrigen Rezensionen weisen – wie für den PHANTAST üblich – inhaltlich und qualitativ ein breites Spektrum auf. Erfreulich ist die fundierte Rezension von Holger Wacker über »The Wasp Factory« von Iain Banks (deutsch zuletzt 2011 im Milena Verlag). Vor allem der Science-Fic-



tion (aber nicht nur ...) hat der schottische Autor neue Impulse gegeben. Auch die eine oder andere Rezension zu den Horror-Romanen von Dan Simmons (der auch SF-Romane verfasst hat) und/oder Peter Straub hätte sich aus meiner Sicht angeboten.

Die Grafiken in dieser Ausgabe sind überwiegend von Detlef Klewer (der bereits in den WELTENPORTAL-Ausgaben veröffentlichte), passen selbstverständlich zum Thema, ohne sonderlich blutig zu sein und/oder mit Schockeffekten zu arbeiten, sind nicht düster, sondern kräftig in der Farbgebung und hätten gelegentlich eine Präsentation in einem größeren Ausmaß verdient gehabt. Aber bei einem E-Fanzine lassen sich Zeichnungen u. a. selbstverständlich beliebig vergrößern.

Die Auswahl der Beiträge in PHANTAST 30 wirkt mitunter beliebig, spiegelt damit aber auch, nun ja, das weite Spektrum des Genres wider. ■

SF-NACHRICHTEN 2

32 Seiten DIN A 4, PDF (Versand auf Anfrage), Herausgeber: Heinz J. Baldowé und Walter Jost, E-Mail: walter_jost@yahoo.de.

von Sabine Seyfarth

In seinem Editorial erklärt Walter Jost einen neuen Sprachgebrauch. Statt des üblichen Adjektivs »futuristisch« werden sie das Wort »futura« verwenden. Ich bin gespannt, ob es dazu eine Diskussion geben wird. Außerdem konnte eine neue Redakteurin gewonnen werden. Silvia Elsbernd-Reuter wird in Zukunft für »Society + Raumfahrt« zuständig sein. Zur festen Struktur soll in den nächsten Heften »Ein Blick in den Blätterwald« und »Fantastischer Bildschirm« gehören, und die Beschäftigung mit der Geschichte der SF wird auch ein Schwerpunkt sein. Angedacht ist ein monatliches Erscheinen. Wir werden sehen, ob dies gelingt. Die Februarausgabe erscheint allerdings noch als zweimonatige.

»Spacefashion« von Heinz Baldowé zeigt neue interessante Bilder über die Auswirkungen der Weltraumforschung auf

die Mode. Für mich eine gute Ergänzung zu den Vorträgen von Rita Grünbein.

Die neue Redakteurin hat fleißig Werbung geschaut und zeigt in der Rubrik »Galaktisches Shopping« Bilder aus der Werbung, die sich des Themas SF bedienen. Was sicher nicht jeder gesehen hat, ist die Werbung für einen Parkplatz vom Rheinpark Center Neuss, der gern auch Platz für Fliegende Untertassen hat. Macht das Werbung wieder sehenswert?

»Der Fantastische Bildschirm« befasst sich diesmal mit der Serie »The Ark«, die auf einer kostenlosen Plattform zu sehen ist. Neben der Erklärung zu dieser Plattform findet sich eine Einführung in die Serie und die agierenden Schauspieler, und gibt es eine Übersicht über die erste Staffel, die im November vergangenen Jahres ausgestrahlt wurde. Zur gleichen Sparte liefert Alfred V. Becks eine Übersicht zu dem YouTube-Channel »DDR – Mondbasis«, in der das Leben der DDR-Bürger auf dem Mond zum Inhalt gemacht wurde. Es finden sich dort nach Aussage des Autors 139 Videos und 22.900 Abonnenten.

Unter dem Titel »Conclusionen« berichtet Walter Jost zunächst über die Buchmesse für Phantastikliebhaber, den »3. POTT Phantastika« mit einem Foto der Preisträger sowohl der Buch- als auch der Kostümpreise.

Dann folgt ein Bericht über die »Klimafiktionen 2024«, eine Abschlussveranstaltung, und eine Tagung zu »Climate Fiction. Narrative Szenarien des Klimawandels in

der Literatur«. »Der menschengemachte Klimawandel stellt auch die Literatur vor Herausforderungen: Wie lässt sich angemessen vom Klimawandel erzählen? Welche besonderen Schreibweisen, welche neuen Narrative bildet die Gegenwartsliteratur aus, um diese globalen, sehr komplexen Vorgänge, die den Klimawandel prägen, zu beschreiben? Und zudem: Können Klimafiktionen Impulse für die Gegenwart setzen und z. B. als »Ideen-Inkubator« fungieren?«

Eine sehr spannende Forschung, die auf der Webseite www.erzaehltezukunft.de verfolgt werden kann. Leider ist diese Tagung selbst vorbei, dort wurde für die Zuschauer auch ein Magazin mit Sekundär- und literarischen Texten verteilt.

Die »Bibliographischen Blätter« stellen die PERRY RHODAN-Romane 3299 bis 3306 per Bild vor und bringen anlässlich des Wechsels der Exposéautoren einen kurzen Überblick über dieselben.

Zu den PR-NEOs wird auf die Hintergründe der Gestaltung dieser Serie eingegangen und im Bild vorgestellt die Hefte 343 bis 346.

Neben den Bildern der Hefte von MADDRAX 647 bis 651 wird auf die Serie ebenfalls eingegangen. Dabei wird besonders auf einen ziemlich groben Fehler im Heft 650 hingewiesen, des Auftaktheftes des neuen Zyklus, und die Stellungnahme des Redakteurs dazu geliefert.

Schließlich wird auch kurz auf die nächsten Folgen der Vagabunden eingegangen, allerdings, wie schon beim ersten Mal, mit dem allgemeinen Werbetext.

Die Rubrik »Blätterwald« bringt Rezensionen zu SF-Veröffentlichungen. Diesmal zumindest sind alle von Walter Jost. Er rezensiert die November- und die Dezemberausgabe des Magazins LOCUS, die Ausgabe 48 des Magazins EXODUS, die 35. Ausgabe von NOVA die achte Ausgabe von !TIME MACHINE, die Ausgabe 287 der ANDROMEDA-NACHRICHTEN, und den Abschluss bildet ein Bild von COSZMIC. Alle Rezensionen geben einen Überblick über den Inhalt ohne eigene Kommentierung.

»News« bringt einen Bericht über »Venus – die größte Erotikmesse der Welt«, ergänzt durch Hinweise auf YouTube-Kanäle, die klassische Filme mit virtuellen



Schauspielern versieht, die dementsprechend erotisch verändert sind.

Für mich viel interessanter ein Artikel über »Major Matt Mason«. Ein Film, der ein Spielzeug in den Mittelpunkt stellt, welches auf dem Mond lebt? Klingt doch interessant. Für Menschen wie mich, die mit diesem Spielzeug nichts anfangen können, schreibt Walter Jost in seinem Artikel ausführlich zur Geschichte dieser Figur, über das Aussehen und seine Ausrüstung. Mich hat dieser Artikel jedenfalls neugierig auf den Film gemacht.

Es schließen sich zwei etwas traurigere Nachrichten an, die Schließung des Art Skript Phantastik Verlages und des Wurdack Verlages, deren Wirkung im Genre SF Walter Jost würdigt.

Nachrichten aus der Welt der Reichen und Schönen bringt SER: Die Halloweenkostüme von Heidi Klum und Janelle Monáe als ET, Kim Kardashian als wunderschöne Echse. Die Kostüme werden genau erklärt. Zum Nachbau?

Walter Jost bringt dann Nachrichten aus der Szene: Zum Krefelder Preis für Phantastische Literatur, zur Ausstellung

Science Fiction Design »Vom Space Age zum Metaverse« in dem Vitra Design Museum, zu »Reise zu Planet 9« – eine Familienoper, die in der Deutschen Oper am Rhein aufgeführt wird.

Es folgt unter der Überschrift »Horror ist gesund« eine Rezension von Roman Times zu einem Artikel aus der Neuen Züricher Zeitung, welcher sich vor allem mit Forschungen des Verhaltensforschers Coltan Scrivner beschäftigt. Für mich insofern interessant, als ich schon immer überlegt habe, warum Horror so einen hohen Grad an Beliebtheit hat. »Eine Umfrage der Universität in Chicago während der Corona-Pandemie ergab, dass Horror-Fans psychisch widerstandsfähiger waren. Sie konnten besser schlafen, fühlten sich weniger gereizt, weniger ängstlich.« Ist das die Antwort?

Weiter geht es mit einem von Walter Jost verfassten Nachruf auf Christopher F. Lorenz, der am 25.04.2024 verstorben ist.

Es schließt sich ein Hinweis auf den Pseudonymschlüssel online bei German-SFWiki an.

Unter dem Titel Kon*fusion geht Walter Jost noch einmal auf die Diskussion von WetzCon oder WetzKon ein. Es ist schon interessant, was so wichtige Diskussionen sind.

Die nächste Nachricht ist für die Fans von Hagen Zboron interessant: es sollen Reprints geplant sein, und Walter Jost geht auf die Details ein.

Die Nachrichten werden schließlich noch ergänzt durch einen kurzen Bericht vom 8. Duisburger SF Stammtisch, bei dem Uwe Anton als Gast war.

Schmunzeln lässt Frage an und Antwort von Tante Klara, die noch einmal ironisierend auf die/der Con eingeht.

Schließlich schreibt Dieter Braeg im Thema »Biographisches« unter dem Titel »Ohne SF wäre mein Leben anders verlaufen«, den ersten Teil seiner biographischen Betrachtungen.

Es folgen Anzeigen von GermanSFWiki und in eigener Sache, der Terminkalender und das Impressum.

Ein informatives und stellenweise sehr interessant zu lesendes Magazin. ■

BAWUEMANIA – EIN KULT-FANZINE KEHRT ZURÜCK!

Manche haben es bereits vergessen, andere verehren es kultisch seit Erscheinen der ersten Ausgabe im denkwürdigen Jahr 1984 – und es soll tatsächlich SF-Fans geben, die noch nie davon gehört haben! Jetzt ist es wieder da, zurück aus einer anderen Dimension, in der die Menschen noch strahlende Augen bekommen, wenn sie an frisch gedrucktem Papier schnuppern:

BAWUEMANIA

Das externe Club-Fanzine des SFCBW

Nach über 15-jährigem Kälteschlaf erweckt der Science-Fiction-Club BadenWürttemberg, einer der langlebigsten deutschen SF-Clubs, seine traditionsreiche externe Publikation im Herbst 2025 zu neuem Leben. Dazu werden noch Beiträge aller Art gesucht. Wer Lust hat, Teil der deutschen Fandom-Geschichte zu werden, kann seine Beiträge in Form von Kurzgeschichten, Artikeln, Rezensionen und Illustrationen aus den Bereichen Science Fiction, Fantasy, Horror und allen damit verbundenen Grenzbereichen in digitaler Form einreichen. Inhaltlich ist BAWUEMANIA für alle Sparten offen: Literatur, Film, Comic, Musik, Fandom und kreatives Chaos!

Redaktionsschluss ist der 01.07.2025.

In diesem Jahr feiert der SFCBW außerdem die 500. Ausgabe seines internen Club-Fanzines Baden-Württemberg Aktuell (BWA), ein Zeichen, dass diese Truppe Unerschrockener auch nach 40 Jahren nicht tot zu kriegen ist. Mit dem Relaunch von BAWUEMANIA zündet der Club eine neue Stufe, in der junge und auf ewig jung gebliebene Fans aus allen Teilen der Galaxis (also nicht nur aus Baden-Württemberg!) gemeinsam in unbekannte Tiefen des Fandoms vorstoßen!

Das Anthropozän

Ein neues Erdzeitalter?

von Rober Hector

Die geologische Zeitskala

Die 4,6 Milliarden Jahre alte Erdgeschichte wird auf einer geologischen Zeitskala erfasst. Der älteste Zeitabschnitt, die Erdfrühzeit, wird als »Präkambrium« bezeichnet. Er folgen die großen Zeitalter, das Erdaltertum (Paläozoikum), das Erdmittelalter (Mesozoikum) und die Erdneuzeit (Känozoikum). Vor 541 Millionen Jahren (Funde von Fossilien) begann das Paläozoikum mit dem Kambrium, es folgten Ordovizium, Silur, Devon, Karbon, Perm, danach das Mesozoikum mit Trias, Jura und Kreide (bis vor 66 Millionen Jahren, als die Saurier durch einen Asteroideneinschlag ausstarben), und danach die Erdneuzeit (Känozoikum) mit Tertiär und Quartär. Das Quartär wird in Pleistozän (von vor etwa 2 Millionen Jahren bis vor 11.700 Jahren) und Holozän (11.700 bis heute) unterteilt. Das Holozän begann mit der Erwärmung der Erde am Ende des Pleistozäns, dem Zeitalter der Eiszeiten.

Die Grenzen der Zeitabschnitte werden mit den Methoden der Geochronologie, hauptsächlich radiometrisch, mit einem numerischen Alter belegt. Eine in der internationalen geowissenschaftlichen Gemeinschaft allgemein akzeptierte Fassung der geologischen Zeitskala wird von der »International Commission of Stratigraphy« (ICS) erarbeitet und unter der Bezeichnung »International Stratigraphic Chart« publiziert.

Bei geologischen Zeiträumen handelt es sich um Millionen von Jahren. Deswegen war die Postulierung eines Zeitalters, das durch Menschen bestimmt wurde (das »Anthropozän«) widersprüchlich aufgenommen wurden.

Anthropozän – Auswirkungen der menschlichen Zivilisation auf die Umwelt

Anfang 2000 fand in Cuernavaca (Mexiko) eine Diskussionsrunde von Forschern statt, um über Umweltveränderungen im Holozän zu diskutieren. Der niederländische Meteorologe Paul J. Crutzen (1933-2021)

postulierte bei diesem Treffen den Ausdruck »Anthropozän«. Der amerikanische Biologie Eugene F. Stoermer (1934-2012) hatte den Begriff Anthropozän schon länger verwendet, um die Auswirkungen der menschlichen Zivilisation auf die Umwelt zu charakterisieren. Im Mai 2000 veröffentlichten Crutzen und Stoermer einen gemeinsamen Artikel (»The Anthropocene«) im Newsletter des »Internationalen Geosphären-Biosphären-Programms« (IGBP). 2002 erschien in der Fachzeitschrift »Nature« von Crutzen der Aufsatz »Geology of Mankind – The Anthropocene«. Paul Crutzen hatte 1995 den Nobelpreis für Chemie für seine Entdeckung erhalten, dass Fluorchlorkohlenwasserstoffe (FCKWs) die Ozonschicht in der Stratosphäre zerstören und war auch maßgeblich an Gegenmaßnahmen für diese Bedrohung beteiligt. Gemeinsam mit Carl Sagan wies er auf die Gefahren eines »Nuklearen Winters« durch den Einsatz von Atomwaffen und auf die Klimaerwärmung durch ansteigende Emissionen von Treibhausgasen hin.

Der Vorschlag von Crutzen für die Kennzeichnung einer geologischen Epoche war nicht unumstritten, vor allem Geologen wehrten sich dagegen. Denn Geologen erscheinen die 200 Jahre nach der Industriellen Revolution vernachlässigbar. Kann ein solch kurzer Zeitraum den Beginn eines neuen Erdzeitalters markieren? Würde man in Jahrmillionen durch Gesteinsablagerungen oder Erdbohrkernen noch feststellen können, dass die menschliche Zivilisation überhaupt existiert hat? Immerhin: allein die »Technosphäre« der Menschen (Gebäude, Infrastrukturen, Maschinen, elektronische Geräte usw.) wird auf 30 Billionen Tonnen geschätzt (das sind durchschnittlich etwa 3600 Tonnen pro heute lebenden Menschen, berechnet mit 8.2 Mrd Menschen Weltbevölkerung, <https://doi.org/10.1177/2053019616677743>). Und das Artensterben hat sich vervielfacht, der Anteil von Kohlendioxid in der Erdatmosphäre hat sich in den letzten 200 Jahren von 280 ppm (parts per million) auf über 400 ppm gesteigert. 2019 hatte dann die »Anthropocene Working Group« mit großer Mehrheit postuliert, dass das Anthropozän eine neue erdgeschichtliche Epoche markiert.

Doch dieser Vorschlag wurde im März 2024 verworfen (ein zentraler Artikel hierzu erschien in der Zeitschrift »Nature« (vom 14. März 2024, Vol, 627, Seite 249) unter dem Titel:

»Geologists reject the Anthropocene as Earth's new Epoch – after 15 Years of Debate«.

Nach 15 Jahren Diskussion und Exploration hat ein Komitee von Forschern entschieden, dass das Anthropozän, verstanden als das Zeitalter von irreversiblen menschlichen Eingriffen auf unseren Planeten, nicht eine offizielle Epoche in der geologischen Zeitlinie der Erde ist.

Zwölf Mitglieder der internationalen »Subcommission on Quaternary Stratigraphy (SQS)« stimmten dem Vorschlag zu, eine Anthropozän-Epoche zu postulieren. Aber zwei führende Mitglieder, der Vorsitzende des SQS, der Paläoontologe Jan Zalasiewicz von der University of Leicester, und der Vizevorsitzende, der Kanadier Martin Head, forderten in einem Statement vom 6. März 2024, dies zu annullieren

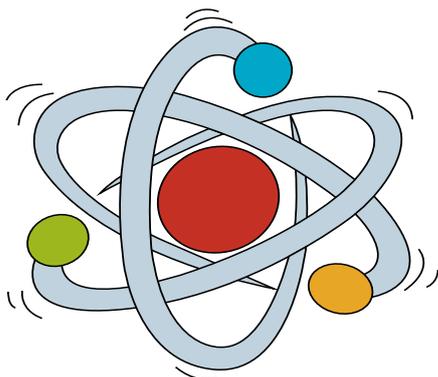
Das SQS ist ein Subkomitee des ICS (International Commission on Stratigraphy). Falls der Vorschlag erfolgreich angenommen worden wäre, hätte dies das Ende der laufenden Holozän-Epoche kodifiziert, die mit dem Ende der letzten Eiszeit vor 11.700 Jahren begonnen hat, und hätte den Start des Anthropozäns ins Jahr 1952 gelegt. Am 1. November 1952 wurde die erste Wasserstoffbombe von den USA gezündet, 500 weitere oberflächliche Wasserstoffbombentests folgten. Plutonium ist ein Abfallprodukt nuklearer Forschung, das Element ist künstlich hergestellt und kommt natürlich nur in sehr geringen Spuren vor. Seit 1952 wurde Plutonium in Erdschichten nachgewiesen – es zeigte sich zunächst in den Sedimenten des Crawford Lake nahe Toronto (Kanada) und später an vielen anderen Plätzen der Erde. Die Stelle am Crawford-Lake bezeichnen einige Geologen als »goldenen Spike«, als Beweis für den verderblichen menschlichen Einflusses auf die Erde. Andere Zeichen menschlicher Aktivitäten in den geologischen Aufzeichnungen beinhalten Mikroplastik, Pestizide und Asche von fossilen Brennstoffen.

Der Crawford-See und sein Plutonium stellen somit ein Symbol und eine Warnung für die Menschheit dar.

Die augenscheinliche Niederlage frustriert einige, die geholfen haben, den Vorschlag durch eine »Anthropocene Working Group«, bestellt durch das SQS, zu unterzeichnen. Sie haben Jahre damit verbracht, eine Anzahl von Orten rund um die Welt zu erforschen, welche den Start der menschenbeeinflussten Epoche repräsentieren könnten. Sie brachten frische Umgebungsanalysen an vielen Stellen der Erde zu Tage, einschließlich nuklearem Abfall, fossiler Brennstoff-Asche und anderen Markern der menschlichen Einflusses in geologischen Schichten, und von den Einlagerungen von Plutonium am Crawford Lake.

Das Anthropozän sollte definiert werden als ein Ereignis in der geologischen Geschichte – ähnlich zum Anstieg des atmosphärischen Sauerstoffs vor 2,4 Milliarden Jahren – bekannt als Great Oxygen Event (GOE) – und nicht als eine formale Epoche. Es sollte betrachtet werden als eine Transformation über die Zeit, als ein Ergebnis der Industrialisierung und damit einhergehend Verschmutzung des Planeten.

Obwohl das Anthropozän nicht mehr als geologische Zeitskala definiert wird, steht der Begriff für ein kulturelles Konzept, das die Ära des beschleunigten menschlichen Eingriffs in die Ökosphäre der Erde beschreibt. In der letzten Dekade wurde der Begriff Anthropozän benutzt, um die Transformationsbedingungen, in welchen die Menschen heute leben, zu beschreiben, zu analysieren und zu interpretieren. Auch ohne formale geologische Definition bleibt die Idee einer größeren planetaren Umwälzung, die auf Mitte des 20. Jahrhunderts datiert wird, für viele Disziplinen sehr nützlich. ■



Attosekunden-Physik

Ein Beobachtungsfenster in die atomare Welt

von Rober Hector

Das Verständnis der Eigenschaften und des Verhaltens der uns umgebenden Materie (z.B. Materialien oder Moleküle) ist eine der zentralen Fragestellungen der Physik. Der Schlüssel dazu ist das Zusammenspiel der elementaren Bausteine, der Atome und Elektronen. Bereits früh ermöglichten Emissions- und Absorptionsspektren indirekte Beobachtungen, die ab den 1920er Jahren zur Entwicklung der Quantenmechanik führte.

Direkte Beobachtungen waren aufgrund der Winzigkeit der Teilchen lange Zeit nicht durchführbar – Atome haben Durchmesser in der Größenordnung von 10^{-10} Metern. Die Wellenlänge des sichtbaren Lichts ist einige tausend Mal größer, damit ist die optische Mikroskopie hier nicht erfolgreich. Mit der Elektronenmikroskopie und Rastersondentechniken wurden Fortschritte erzielt.

Die zweite Herausforderung in mikroskopischen Dimensionen ist die extrem hohe Geschwindigkeit, mit der Vorgänge auf der atomaren Skala ablaufen können. Die Bewegung von Atomen in Molekülen und Kristallgittern, wie sie bei Schwingungen, chemischen Reaktionen oder Phasenübergängen auftreten, benötigt nur zehn bis wenige hundert Femtosekunden (Femtosekunde = 10^{-15} Sekunden). Rein elektronische Vorgänge können aufgrund der geringen Masse der Elektronen sogar tausendmal schneller und damit auf der Attosekunden-Zeitskala (10^{-18} Sekunden) ablaufen.

Mit der Verfügbarkeit extrem kurzer Laserpulse wurden diese Zeitdimensionen erschlossen. Die Anrege-Abfrage-Spektroskopie erlaubte es erstmalig, in den Femtosekundenbereich vorzudringen und molekulare Prozesse in Echtzeit zu verfolgen. Dabei wird der zu

untersuchende Vorgang mit einem ultrakurzen Laserpuls ausgelöst und mit einem zweiten, leicht verzögerten Laserpuls die Veränderung optischer Eigenschaften vermessen. Daraus kann man die Vorgänge auf der atomaren Skala ableiten. Mittlerweile können sogar Laserpulse im Attosekundenbereich erzeugt werden, die auch für die Echtzeitbeobachtung von Elektronen geeignet sind.

Das Ziel ist es nun, zugleich neben der zeitlichen Auflösung, auch eine atomare Ortsauflösung zu erreichen. So werden für die Abfrage ultrakurze Röntgenpulse eingesetzt, die mit Freie-Elektronen-Lasern erzeugt werden. Anhand der Röntgenbeugungsbilder können dann Strukturänderungen zeitaufgelöst rekonstruiert werden. Ein anderer Ansatz ist, den Elektronenstrahl in einem Elektronenmikroskop mit dem oszillierenden elektrischen Feld eines Laserbündels zu modulieren und in Pakete aufzuspalten, die nur wenige hundert Attosekunden kurz sind. Mit einem solchen Elektronenmikroskop kann z.B. eine kollektive Wellenbewegung von Elektronen an der Oberfläche einer Metallspitze, die durch die Wechselwirkung mit Licht entsteht, sichtbar gemacht werden.

Andere Ansätze existieren ebenfalls. So können Laserpulse mit Rastersondentechniken kombiniert werden, oder man kann Elektronen mit starken Laserfeldern treiben und ihre Streuung in der Umgebung analysieren.

Der grundlegende Vorgang bei der Wechselwirkung zwischen Licht und Materie ist die Bewegung der Elektronen im Material in den extrem schnellen Oszillationen der auftretenden Lichtwelle. Die ultraschnelle Dynamik auf atomaren Dimensionen bestimmt also die makroskopische Funktionsweise.

In Zukunft werden an verschiedensten Materialien, Nanostrukturen und Molekülen die Dynamik sowohl der Atomkerne als auch der Elektronen zeit- und ortsaufgelöst verfolgt werden können. So wird unser Verständnis der atomaren Welt verbessert, sowohl die physikalische Grundlagenforschung als auch die Entwicklung neuartiger Anwendungen können voran gebracht werden. ■

Quantencomputer

eine Schlüsseltechnologie des 21.

Jahrhunderts

von Robert Hector

Von Feynman bis Willow

Ein Quantencomputer ist ein Computer, der für die Darstellung von Information und die Durchführung von Rechenoperationen die Gesetze der Quantenmechanik ausnutzt. Der Zweig der Informatik, der sich mit der Informationsverarbeitung mithilfe quantenmechanischer Zustände beschäftigt, ist die Quanteninformatik.

Im Quantencomputer werden Informationen in atomaren Zwei-Niveau-Systemen abgelegt, etwa in Atomkernen, deren innerer Drehimpuls (Kernspin) zwei Orientierungen («up» und «down») einnehmen kann, was der üblichen Darstellung durch »0« und »1« entspricht. Eine solche elementare Einheit der Quanteninformation nennt man »Qubit« (im Gegensatz zum »Bit«). Im Unterschied zum normalen Computer können beim Quantencomputer die einzelnen Informationseinheiten entsprechend den Regeln der Quantenmechanik überlagert und verschränkt werden (Interferenz). Quantenmechanische Überlagerung der beiden Zustände »0« und »1« eines Qubits bedeutet, dass sich das entsprechende Atom gleichzeitig in beiden Zuständen befindet, wobei jeder Zustand durch eine Wahrscheinlichkeit gekennzeichnet ist. Operationen auf solchen Qubits wirken nun auf alle Zustände gleichzeitig und beeinflussen die Wahrscheinlichkeiten. Dadurch entsteht ein ungeheures Potenzial zur Parallelverarbeitung. Die Verschränkung von zwei räumlich getrennten, aber quantenmechanisch gekoppelten Qubits beinhaltet, dass die Manipulation des einen Qubits auch das andere beeinflusst, und zwar unmittelbar und sofort, unabhängig davon, wie weit diese Qubits voneinander entfernt sind.

Technisch umgesetzt wurden bereits die einzelnen Bestandteile eines Quantencomputers, ebenso einfache logische Schaltungen. Jedoch bereitet das Zerfallen der zerbrechlichen quantenmechanischen

Zustände durch die unvermeidbare Kopplung an die Umgebung noch große Probleme.

In einer grundlegenden Arbeit aus dem Jahr 1985 hatte der Physiker Richard Feynman skizziert, wie man den Grundzustand eines Quantensystems für eine Berechnung nutzt (Feynman, R.P. Quantum mechanical computers. Found Phys 16, 507–531, 1986. <https://doi.org/10.1007/BF01886518>). Das klingt zunächst einmal paradox. Eine Berechnung ist ein dynamischer Prozess. Man gibt Input in den Computer ein, der durchläuft mehrere Arbeitsschritte und gibt schließlich ein Ergebnis aus. Der Grundzustand eines Quantensystems ist dagegen stabil, es geschieht weiter nichts. Wie kann ein Grundzustand also eine Berechnung widerspiegeln? Die Erklärung kommt von einer wesentlichen Eigenschaft der Quantenphysik: der Überlagerung. Ein Quantenobjekt kann sich in verschiedenen Zuständen gleichzeitig befinden, wie Schrödingers berühmte Katze, die sich in einer Überlagerung der Zustände tot und lebendig befindet. Feynman schlug nun vor, einen Quantenzustand zu konstruieren, der die Überlagerung aller Schritte innerhalb einer Berechnung ist: Input, alle Zwischenschritte, Ergebnis.

Es sollte noch ein langer Weg sein bis zum nutzbaren Quantencomputer. Quantencomputer kodieren Information in Zuständen, die 0 oder 1 repräsentieren können – ähnlich wie Bits in normalen Computern – aber sie können auch äußerst viele mögliche Kombinationen von mehreren 0 und 1 nutzen. Solche "Qubits" oder Quantenbits sind die Kerneinheiten der Quanteninformatik. Aber diese Quanteninformationszustände sind delikat: um einen Quantencomputer nützliche Berechnungen ausführen zu lassen, benötigt man Quanteninformation, und man muss diese vor der Umgebung schützen, und vor uns selbst, wenn wir Manipulationen auf ihm ausführen. Ohne einen solchen Schutz gäbe es keinen Quantencomputer. Theoretiker begannen 1995 mit Überlegungen, wie ein Qubit Information sich über multiple »physikalische« Qubits ausbreitet. Das resultierende »logische Qubit« ist resistent gegenüber Umgebungseinflüssen. Damit diese Technik namens »Quantum



Richard Phillips Feynman (1918–1988), https://en.wikipedia.org/wiki/Richard_Feynman

Error Correction« in der Praxis arbeitet, ist es notwendig zu zeigen, dass diese Ausbreitung von Information über multiple Qubits robust die Fehlerraten reduziert. In den vergangenen paar Jahren haben mehrere Unternehmen – darunter IBM und Amazon's AWS – sowie akademische Gruppen gezeigt, dass die »Error Correction« (Fehlerkorrektur) kleine Verbesserungen in der Genauigkeit der Resultate produzieren kann.

2019 gaben Google-Forscher den Bau eines Quantencomputers, bestehend aus 53 Qubits, bekannt. Die auf eine Temperatur nahe dem absoluten Nullpunkt heruntergekühlte Google-Maschine nutzte ein Verständnis der Quantenmechanik, um in Sekundenschnelle eine Berechnung durchzuführen, für die herkömmliche Rechner zehntausend Jahre gebraucht hätten. [Anmerkung der Redaktion: IBM hat dem stichhaltig widersprochen, siehe <https://www.ibm.com/quantum/blog/on-quantum-supremacy>]

Google publizierte 2023 eine Studie, bei der 49 Qubits in ihrem »Sycamore Quantum Processor« benutzt wurden, welcher jedes physikalische Qubit in einem supra-leitendem Schaltkreis kodierte.

Im Jahr 2024 vollendete Google die Entwicklung des neuen Quantenprozessors »Willow«.

Dieser besteht aus 105 supraleitenden Qubits. Um eine Information zu speichern, werden gleich mehrere Qubits benutzt, die sich während der Rechnung gegenseitig gegen den Verlust der Information absichern. Dem Quantenchip ist diese effektive Fehlerkorrektur nun zum ersten Mal gelungen.

Das Quantencomputing ist derzeit eine Grundlagentechnologie, die sich noch in einem frühen Entwicklungsstadium befindet, noch weit entfernt von den technischen Durchbrüchen, die sie vollständig praktikabel machen werden. Ein einziger funktionierende Quantencomputer könnte die gesamte Verschlüsselungsinfrastruktur der Welt obsolet machen.

Theoretische Grundlagen

Die Idee, einen Computer zu bauen, der auf den Gesetzen der Quantenmechanik basiert, stammt aus den 1980er Jahren. Der Physiker Richard Feynman schlug vor, die Eigenheiten der mikroskopischen Welt zu nutzen, um damit quantenmechanische Probleme zu lösen, an denen selbst die fähigsten Supercomputer scheitern – etwa die Suche nach dem energetisch günstigsten Zustand eines bestimmten Materials – oder herauszufinden, wie einzelne Moleküle an andere andocken, um daraus neue Wirkstoffe zu entwickeln. Feynman hatte die Idee, dass sich ein Quantensystem am effektivsten durch ein anderes Quantensystem simulieren lässt – dieses besitzt nämlich bereits die quantenmechanischen Eigenschaften, die so schwer zu berechnen sind.

Ein solcher »Quantensimulator« ist aber noch kein vollwertiger Computer. Der Simulator kann nur eine bestimmte Aufgabe lösen, etwa ein Quantensystem simulieren. Computer aber sind Maschinen, die jede Art von Berechnung durchführen können. Ein solches theoretisches Modell einer Quanten-Rechenmaschine entwickelte 1985 der Physiker David Deutsch, lange bevor jemals ein physikalisches Qubit (Quanten-Bit) realisiert wurde. Das Gerät sollte dabei wie ein klassischer Computer Informationseinheiten mit Hilfe von logischen Funktionen verarbeiten.

Doch die Eigenschaften eines Quantencomputers unterscheiden sich grundlegend

von denen eines gewöhnlichen Rechners. Während ein klassisches Bit nur den Schaltzustand 0 oder 1 annehmen kann (Strom an oder aus), kann ein quantenmechanischer Schalter gleichzeitig an und aus sein – und ebenso alles dazwischen. Quantenmechanische Informationseinheiten (Qubits) können überlagert sein, also gleichzeitig null und eins sein. Zum Beispiel könnte ein Qubit mit 40-prozentiger Wahrscheinlichkeit eins und mit 60-prozentiger null sein. Die unendlich vielen möglichen Zustände eines Qubits lassen sich durch eine »Bloch-Kugel« visualisieren: Jeder Punkt auf der Kugeloberfläche entspricht einem bestimmten Zustand.

Ein klassischer Prozessor empfängt zwei Bits und verarbeitet sie. Am Ende gibt er ein einzelnes Bit als Ergebnis aus. Ein Quantenprozessor empfängt zwei Qubits als Eingabe und kann sie miteinander verschränken: Der Zustand des einen Qubits hängt dann unmittelbar von dem des anderen ab.

Während ein klassischer Prozessor Berechnungen nacheinander ausführt, kann ein Quantenprozessor gewisse Rechenschritte gleichzeitig verarbeiten.

Bei nur einem einzigen Qubit gibt es bereits unendlich viele Zustände. Mit jedem weiteren Qubit wächst die Menge an Zuständen exponentiell an. Zudem lassen sich die Qubits miteinander verschränken. Hierbei sind die Zustände von mehreren Qubits gekoppelt. Egal wie weit man die Qubits voneinander entfernt, ihr Zustand ist aufeinander abgestimmt.

Allerdings sind überlagerte und verschränkte Zustände extrem empfindlich. Sobald die Qubits mit ihrer Umgebung wechselwirken, »kollabiert« ihr quantenmechanischer Zustand in einen klassischen: sie entsprechen entweder einer Null oder Eins. Daher müssen die Quantensysteme gut von ihrer Umgebung abgeschirmt werden.

Als die ersten Überlegungen bezüglich Quantencomputern in den 1980er Jahren angestellt wurden, gab es noch keine eindeutigen Belege für ihre Überlegenheit gegenüber klassischen Rechnern. Dies änderte sich 1994, als der Mathematiker Peter Shor erstmals einen Quantenalgorithmus präsentierte, der ein relevantes

Problem deutlich schneller als jedes klassische Programm lösen kann: Quantensysteme sind in der Lage, selbst große Zahlen schnell in ihrer Primfaktoren zu zerlegen. Da viele Verschlüsselungsmethoden darauf aufbauen, dass herkömmliche Rechner solche Aufgaben nur sehr schlecht lösen können, sorgte das Ergebnis für Aufsehen. Weitere Untersuchungen ergaben, dass Quantencomputer eines Tages helfen könnten, neue Materialien und Medikamente zu entwickeln sowie komplexe Probleme etwa im Banken- oder Versicherungsbereich zu lösen.

Technische Konzepte

Als die Physiker Peter Zoller, Ignacio Cirac und Rainer Blatt 1994 von den ersten Quantenalgorithmus hörten, entwickelten sie eine Idee, wie sich diese Geräte technisch umsetzen lassen könnten. 1995 beschrieben Cirac und Zoller in einer theoretischen Arbeit eine mögliche Realisierung eines Quantencomputers durch gefangene Ionen. Kurz darauf konnten sie ihr Konzept zusammen mit Blatt experimentell in einem Prototyp verwirklichen. Der US-amerikanische Physiker und Elektrotechniker David DiVincenzo zeigte 1996, dass es nicht nur eine einzige mögliche Bauart für Qubits gibt. Er formulierte fünf Kriterien, die ein skalierbarer, fehler-toleranter, universeller Quantencomputer erfüllen muss:

- Er muss Qubits enthalten, die sich in möglichst großer Zahl erzeugen lassen.
- Die Qubits müssen wiederholt jeden gewünschten Zustand einnehmen können, um eine Null, eine Eins oder eine beliebige Überlagerung daraus darzustellen.
- Das System braucht ausreichend lange Kohärenzzeiten, das bedeutet, die Qubits dürfen ihren überlagerten Zustand nicht zu schnell verlieren.
- Man benötigt eine universelle Sammlung von Gattern, die jede beliebige Rechnung mit den Qubits ermöglichen. Solche Gatter müssen einzelne Qubits manipulieren können, oder sie müssen mit zwei Qubits arbeiten können und sie beispielsweise miteinander verschränken können.

- Es wird eine Messvorrichtung benötigt, um den Zustand der Qubits am Ende einer Berechnung auszulesen.

Diese Kriterien lassen sich mit Ionenfallen, mit supraleitenden Schaltkreisen, aber auch mit Gitterdefekten in Diamanten, Elektronenspins in Halbleitern, neutralen Atomen und verschränkten Photonen erfüllen.

Supraleitende Schaltkreise

Wäre nur die Anzahl der Qubits wichtig, dann wären supraleitende Schaltkreise die favorisierte Lösung. 1121 quantenmechanische Recheneinheiten stecken in dem Quantenprozessor namens Condor, den IBM im Jahr 2023 vorstellte. Darin werden winzig kleine Schaltungen verwendet, in denen Strom verlustfrei fließt. Grundlage für diese Form der Qubits ist der Josephson-Effekt. Dieses 1962 entdeckte Phänomen tritt bei Supraleitern auf, die nur durch eine winzige isolierende Barriere von wenigen Nanometern Dicke voneinander getrennt sind. Der elektrische Strom in Supraleitern nutzt nicht wie in normalen Leitern einzelne Elektronen zum Transport, sondern Elektronenpaare. Diese können durch die Barriere zwischen den Supraleitern hindurchtunneln und dafür sorgen, dass trotz des Isolators Strom fließt. Schaltkreise mit solchen Josephson-Kontakten können nur bestimmte Energien annehmen, wie ein Elektron in einem Atomorbital, weswegen sie sich als Qubits eignen. Zusätzlich erlauben es die Josephson-Kontakte, den Stromfluss zwischen den Supraleitern präzise zu steuern, was die Quantenzustände der Schaltkreise beeinflusst. Zur Ansteuerung und Manipulation der Schaltkreis-Qubits wird Mikrowellenstrahlung benötigt. Dadurch lassen sich die Qubits in einen gewünschten Zustand überführen – Null, Eins, oder jede Überlagerung von beiden. Mit Mikrowellenstrahlung lassen sich mehrere Qubits miteinander verschränken. Auch für das Auslesen des Zustandes nutzt man Mikrowellensignale. Supraleitende Qubits haben den Vorteil, dass die Gatteroperationen sehr schnell ablaufen, innerhalb von Nanosekunden. Allerdings ist die Kohärenzzeit der Schaltkreise mit einigen Millisekunden sehr kurz, sie kollabieren

rasch. Und es lassen sich nur benachbarte Qubits miteinander verschränken. IBM plant einen Rechner mit 100.000 Qubits, und Google strebt einen Prozessor mit einer Million Qubits an. Wobei es wohl nicht ausreichen wird, die Prozessoren einfach nur immer größer zu machen.

Fazit: Durch einen supraleitenden Draht schwingt ein Strom hin und her. Mikrowellenstrahlung bringt den Strom in einen überlagerten Zustand. Vorteile der supraleitenden Schaltkreise sind schnelle Berechnungen und präzise Auslesung, Nachteile sind die notwendige Kühlung und der Raumbedarf.

Ionenfallen

Die Technik für Ionenfallen entstand in den 1950er Jahren. Damals wurden sie für Massenspektrometer benutzt und führten später zu hochpräzisen Atomuhren. Das Konzept dahinter: Da ionisierte Atome und Moleküle geladen sind, lassen sie sich mit elektromagnetischen Feldern kontrollieren. Über Elektroden und eine hochfrequente Wechselspannung lassen sich die Teilchen einzeln einfangen und wie Perlen auf einer Kette aufreihen. Ionenfallen ermöglichen es, die Teilchen selbst bei Raumtemperatur extrem gut zu kontrollieren und mit ihnen zu experimentieren. Um die eingefangenen Ionen als Qubits einzusetzen, nutzt man zwei unterscheidbare elektronische Energiezustände – in der Regel einen Grundzustand und einen langlebigen metastabilen Zustand. Geeignet dafür sind Alkalimetalle wie Kalium oder Magnesium, da ihre Elektronenhüllen über die dafür nötigen Eigenschaften verfügen. Beleuchtet man solche Ionen mit einem geeigneten Laserimpuls, kann man sie vom Grundzustand in einen langlebigen angeregten Zustand bringen – und wieder zurück. So entsteht ein Zwei-Zustands-System. Indem man die Phase des Lichts und die Dauer der Impulse präzise kontrolliert, lässt sich jeder beliebige überlagerte Zustand erzeugen. Dies nimmt nur wenige Mikrosekunden in Anspruch, und es lassen sich lange Kohärenzzeiten von einigen Sekunden bis zu mehreren Minuten erreichen (<https://arxiv.org/pdf/1701.04195>). Für allgemei-

ne Berechnungen muss man Gatteroperationen mit mehreren Qubits durchführen. Dazu bringt man die Ionen in der Kette zum Schwingen. Dafür werden die Teilchen anfangs mit Laserlicht gekühlt, damit die Ionen nahezu erstarren. Dann stößt man ein Ion mit einem Laserimpuls an, wodurch es anfängt zu schwingen. Diese Bewegung folgt den Gesetzen der Quantenmechanik: sie setzt ruckartig ein und ändert sich nur sprunghaft. Da sich die Ionen elektrisch abstoßen, beginnt so die gesamte Kette zu schwingen. Mit weiteren Lichtimpulsen lässt sich dann eine Gatteroperation zwischen Qubits ausführen. Anschließend stoppt man mit einem erneuten Impuls die Bewegung der Teilchen und beendet damit die Berechnung. So lässt sich ein Quantengatter realisieren, das Qubits miteinander verschränkt. Um das Ergebnis einer Berechnung auszulesen, also die Zustände der Qubits am Ende der Operationen zu bestimmen, nutzt man wieder Laserlicht. Dabei bescheint man das System mit einer Wellenlänge, die alle Ionen im Grundzustand in einen kurzlebigen Anregungszustand versetzt, wodurch sie kurz darauf ein Photon aussenden und wieder in den Grundzustand zurückfallen. Qubits, die sich bereits im angeregten Zustand befinden, reagieren nicht auf Laserlicht, das heißt, Ionen im Grundzustand leuchten auf, während solche im angeregten Zustand dunkel bleiben. Auf diese Weise lässt man alle Ionen beim Auslesen unberührt und kann anschließend mit ihnen weiterarbeiten. Inzwischen lassen sich mit der Ionenfallen-Technologie mehr als 50 Qubits auf einem Mikrochip unterbringen. Der größte Nachteil ist die langsame Geschwindigkeit. Aktuelle Bestrebungen bestehen darin, die Ionenketten auf zwei Dimensionen auszuweiten.

Fazit: Bei der Ionenfallen-Technologie werden Ionen durch geeignet platzierte Elektroden und Laser gefangen. Zusätzliche Lasersysteme können deren Elektroden auf höhere Energieniveaus bringen, um die Ionen in einen Zustand aus angeregtem und Grundzustand zu überlagern. Vorteile sind Stabilität und hohe Genauigkeit, Nachteile sind langsame Berechnungen und Eindimensionalität.

Kalte Neutralatome

Die Idee, die Quantenzustände neutraler Atome für die Verschlüsselung von Information zu nutzen, schlug eine Gruppe um Zoller, Cirac und Lukin bereits Anfang der 2000er Jahre vor. Die breite Forschungsgemeinschaft bezweifelte aber die Praktikabilität.

Eine Forschungsgruppe um Mikhail Lukin nutzt neutrale Rubidium-Atome, die in optischen Gittern gefangen sind. Geeignet sind aber auch Strontium- oder Ytterbium-Atome. Anders als bei den Ionenfallen kann man bei neutralen Atomen nicht ihre elektrische Ladung nutzen, um sie zu steuern. Die beiden Zustände Null und Eins werden wie bei Ionenfallen durch verschiedene elektronische Energiezustände realisiert. Demnach verfügen auch Systeme mit Neutralatomen über lange Kohärenzzeiten bis zu 40 Sekunden. Um Atome zu fangen und sicherzugehen, dass sie zu Beginn einer Berechnung den gleichen Grundzustand einnehmen, wird eine Technik namens Laserkühlung verwendet. Dabei werden die Atome in einer Vakuumkammer eingesperrt und mit Lasern so stark abgebremst, dass sie sich nicht mehr bewegen. Ihre Temperatur entspricht dann wenigen Mikrokkelvin und ist um einen Faktor 1000 niedriger als bei supraleitenden Qubits. Für das Gesamtprinzip ist aber Folgendes entscheidend: Auch wenn die Atome superkalt sind, kann das System selbst bei Raumtemperatur betrieben werden.

Es braucht keinen Kryostaten und keine kälteresistente Ausleseelektronik. Wie lassen sich mit den ungeladenen Atomen Quantenberechnungen durchführen? Ein besonderes Merkmal von solchen Quantenprozessoren ist die Möglichkeit, jedes Teilchen einzeln anzusteuern und in beliebigen räumlichen Konfigurationen anzuordnen – meist in einem zweidimensionalen Gitter. Dazu wird jedes Atom mit einer Art Laserpinzette an einem klar definierten Ort festgehalten. Mit dieser Pinzette lassen sich die Atome auch beliebig verschieben – etwa von einer Speicherregion in eine Wechselwirkungsregion und dann in eine Ausleseregion. Die jeweilige Positionierung der Qubits ermöglicht es, die Maschine zu programmieren und beliebige Wechselwirkungen zwischen den Qubits zu realisieren. Um ein Zwei-Qubit-Gatter auszuführen, kommt ein spezieller Energiezustand ins Spiel: der Rydberg-Zustand. Dabei wird das äußerste Hüllenelektron auf ein extrem weit vom Atomkern entferntes Energieniveau gebracht. Das Atom als Ganzes bleibt zwar elektrisch neutral, aber durch die Ladungstrennung entsteht ein Dipolmoment. Dieses wird benutzt, um die Atome über einen Abstand von einigen Mikrometern hinweg wechselwirken zu lassen. Befindet sich anschließend ein Teilchen im Rydberg-Zustand, sind die umliegenden Atome blockiert und lassen sich aufgrund der sehr starken Dipol-Wechselwirkung nicht ebenfalls anregen. So kann

man die Qubits miteinander verschränken. Am Ende einer Berechnung lesen Laser die Zustände der Atome aus.

Fazit: Ähnlich wie Ionen können auch einzelne Atome mit Lasern gekühlt und gefangen werden. Zusätzliche Lasersysteme können die Teilchen in angeregte Zustände bringen und Überlagerung erzeugen. Vorteile sind die gute Skalierung und Raumtemperatur, Nachteile sind die eingeschränkte Stabilität und der aufwändige Laseraufbau.

Halbleiter-Spin-Qubits

Spin-Qubits beruhen auf bereits bestehender Halbleitertechnik. Die Idee zu spinbasierten Qubits entwickelten David DiVincenzo und Daniel Loss im Jahr 1998. Ausgangspunkt sind dabei Quantenpunkte. Diese entstehen durch metallische Gate-Elektroden in Halbleitern. Kühlt man diese Materialien auf bis zu vier Grad über dem absoluten Nullpunkt ab und wählt die passende Spannung in den Gate-Elektroden, bildet das elektrische Feld eine Art Senke (»Potenzialtopf«), in dem sich einzelne Elektronen festhalten lassen. Da die Teilchen auf sehr kleinem Raum eingesperrt sind, entstehen diskrete Orbitale, die den Schalen eines Atoms ähneln und sich präzise steuern lassen. Um die isolierten Elektronen als Qubits zu nutzen, greift man auf eine quantenmechanische Eigenschaft namens Spin zurück. Damit besitzt das Elektron auf natürliche Weise zwei Zustände. Über Mikrowellenpulse und Magnetfelder lässt sich die Spin-Ausrichtung der Elektronen steuern. So kann man ein Qubit in jeden gewünschten Zustand bringen. Die Qubits können so Dutzende Millisekunden überdauern, bevor sie eine endgültige Spin-Ausrichtung annehmen. Damit Operationen mit zwei Qubits durchführbar sind, muss man zwei Quantenpunkte sehr nah zusammenbringen, bis auf etwa 100 Nanometer. Indem man die Spannung durch die Elektroden passend einstellt, sinkt die Potenzialbarriere zwischen den beiden Qubits, wodurch sich die Wellenfunktionen der beiden Teilchen überlappen. Auf diese Weise lassen sich die Elektronen innerhalb weniger Nanosekunden miteinander verschränken – schneller



als bei Ionenfallen. Um die Zustände der Elektronen am Ende einer Berechnung auszulesen, nutzt man einen transistor-ähnlichen Aufbau. Zwei Metallkontakte am Quantenpunkt übernehmen die Rolle von Source (Zufluss) und Drain (Abfluss), das aufliegende Material (durch den der Quantenpunkt erzeugt wurde) entspricht dem Gate (Gatter). Über die Spannung an den beiden Kontakten lässt sich das Elektron im Quantenpunkt steuern. Unter bestimmten Umständen kann ein Qubit mit nach oben ausgerichtetem Spin aus dem Quantenpunkt entkommen, wodurch ein elektrisches Signal im Transistor entsteht. Zeigt der Spin nach unten, bleibt das Elektron gefangen, und es ist kein Strom messbar.

Fazit: Elektroden erzeugen ein elektrisches Feld in Halbleitern, in denen sich einzelne Elektronen einfangen lassen. Durch Mikrowellen können die Spin-Zustände der Teilchen gesteuert werden. Vorteile sind Stabilität und bereits bestehende Halbleitertechnologie und -industrie, Nachteile sind die notwendige Kühlung und die notwendige Reinheit der Materialien.

Stickstoff-Fehlstellen in Diamanten

Diese Qubit-Variante basiert auf sogenannten NV-Zentren (NV steht für nitrogen-vacancy, Stickstoff-Fehlstelle). Es handelt sich um Verunreinigungen innerhalb des Kohlenstoffgitters von Diamanten. Statt zwei der natürlicherweise vorkommenden Kohlenstoffatome im Diamantgitter liegt bei einem NV-Zentrum an einer Stelle ein Stickstoffatom und an einer benachbarten Position gar kein Atom vor. Das Besondere an der Fehlstelle ist, dass sich zu den fünf Valenzelektronen der umliegenden Atome ein weiteres freies Elektron aus dem Kristallgitter gesellt. Der resultierende Gesamtspin dieser Elektronenkonfiguration lässt sich als Qubit nutzen. Indem man mit Mikrowellenstrahlung manipuliert, lassen sich Gatteroperationen für quantenmechanische Berechnungen durchführen. Die Elektronenspins können mit Mikrowellen manipuliert werden, und ihre Quanteninformationen werden durch Laserlicht optisch ausgelesen. Die Quantenberechnungen erfolgen folgendermaßen: Zunächst wird mittels eines Lasers das System in

einen klar definierten Ausgangszustand versetzt, dann führt man eine Mikrowellen-Pulssequenz durch, sozusagen das Programm, und schließlich liest man den Endzustand wieder mit dem Laser aus. Diamant behält bei Raumtemperatur seine Quanteneigenschaften. Somit sind tiefe Temperaturen nicht notwendig, nicht einmal eine Laserkühlung wie bei Ionenfallen oder Neutralatomen.

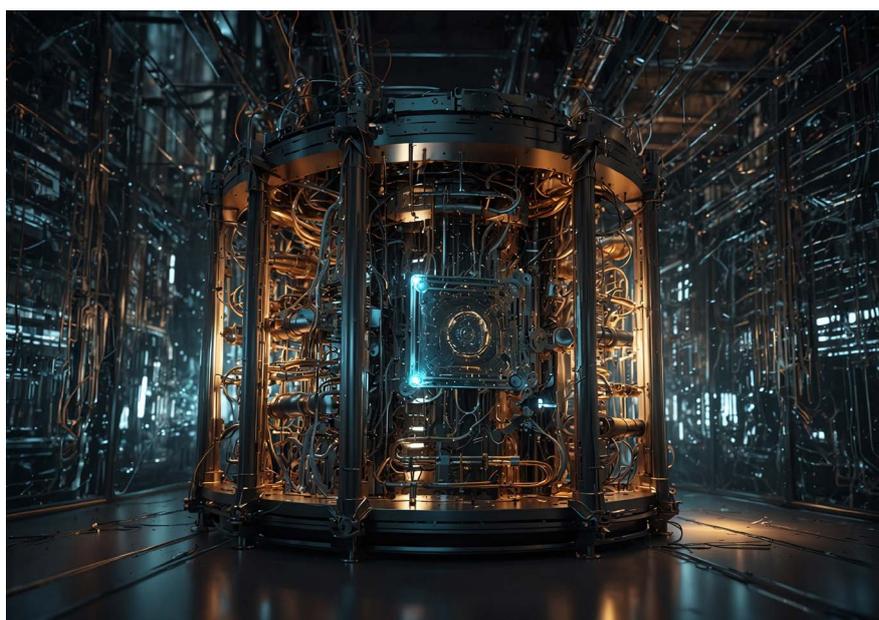
Fazit: Indem gezielt Fremdatome in ein Diamantgitter eingebaut werden, lässt sich ein zusätzliches Elektron einbringen. Dessen Spin-Zustand kann durch Laserlicht kontrolliert werden. Vorteil sind die Funktionsweise bei Raumtemperatur und die kompakte Größe, Nachteile die komplizierte Herstellung und Probleme bei der Verschränkung.

Photonen

Quantencomputer sind extrem empfindlich gegenüber äußeren Umwelteinflüssen. Da Photonen kaum mit ihrer Umgebung wechselwirken können, gelten sie als Qubit-Kandidaten. Um Informationen mit Photonen zu kodieren, lassen sich die beiden zueinander senkrecht stehenden Polarisationsrichtungen von Licht nutzen. So ergibt sich das erwünschte Zwei-Zustands-System. Externe Anregungen (etwa mit einem Laser) können be-

liebig überlagerte Zustände hervorrufen. Photonen zu erzeugen, zu kontrollieren und zu messen ist inzwischen Routine. Als »fliegende Qubits« können sie zudem große Distanzen überwinden. Es ist aber sehr schwer, die Teilchen zu verschränken. Eine Methode ist die parametrische Fluoreszenz. Dabei wird ein Laserstrahl auf eine bestimmte Art von Kristall ausgerichtet. Ein Photon kann beim Passieren des Kristalls ein verschränktes Photonenpaar erzeugen, in dem jeder Partner wegen der Energieerhaltung weniger Energie besitzt als das eingestrahlte Photon. Der Zustand des einen Photons hängt dann unmittelbar vom Zustand des anderen im verschränkten Paar ab. Um einen photonischen Quantencomputer zu realisieren, wird eine Photonenquelle benötigt, die einzelne Photonen erzeugt. Hierzu bieten sich Atome an, die durch die Anregung mit Lasern ein Lichtteilchen mit bekannter Wellenlänge aussenden.

Fazit: Werden Photonen durch Wellenleiter geführt und geeignet miteinander verbunden, etwa durch optische Komponenten oder Photodetektoren, lassen sich die Photonen überlagern und verschränken. Vorteile sind das Chip-Design und die Stabilität, Nachteile die Skalierung und das Speicherproblem.



Technische Anwendungen

Quantencomputer können die Entwicklung neuer Materialien, Batterien und Medikamente beschleunigen, was enorme wirtschaftliche und gesellschaftliche Vorteile verspricht. Gerade chemische Probleme eignen sich für erste Quantencomputer-Anwendungen, da sich die Aufgabenstellungen gut eingrenzen lassen. Manchmal genügt es, sich nur auf die Wechselwirkung einer Hand voll Elektronen zu konzentrieren, um zu verstehen, wie ein Molekül an ein Protein bindet. Die am besten geeignete Aufgabe für einen Quantencomputer ist ein überschaubares Problem mit vielen möglichen Ergebnissen.

Die neuartigen Maschinen können die Struktur und das Verhalten von Molekülen besonders gut vorhersagen, weil sowohl Quantencomputer als auch Moleküle den kontraintuitiven Gesetzen der Quantenmechanik unterliegen. Quantencomputer können die Wechselwirkungen zwischen Elektronen und Atomkernen direkt auf Qubits abbilden, da diese selbst Quantensysteme sind. Es gibt eine inhärente Übereinstimmung zwischen Quantensystemen und Quantencomputern. So können Quantenalgorithmen simulieren, wie Licht und Materie wechselwirken – Vorgänge, die unter anderem für das Sehen und die Photosynthese von zentraler Bedeutung sind. Forscher nehmen dafür eine photochemische Reaktion ins Visier, bei der Moleküle Energie von Photonen aufnehmen und auf ihre Nachbarn übertragen. Das Ganze erfolgt in Femtosekunden und lässt sich darum kaum beobachten. Klassische Computer können aufgrund des hohen Rechenaufwands nur Photonen auf einmal simulieren. Mit einem Quantencomputer kann modelliert werden, wie sich ein einzelnes Photon zwischen benachbarten Molekülen bewegt. Dadurch haben die Forscher den Prozess effektiv um das 100-Milliardenfache verlangsamt und konnten eines der Ereignisse simulieren. In der Arzneimittelentwicklung könnten mit Hilfe eines Quantencomputers die elektronischen Eigenschaften möglicher Zielmoleküle für Medikamente realistischer simuliert werden als bislang. Die Forscher berechneten, wie sich positive und negative Ladungen innerhalb der Moleküle verteilen und wo

benachbarte Atome durch Van-der-Waals-Kräfte schwach aneinander binden.

Zusammenfassung

Ein Quantencomputer ist ein Prozessor, der die Gesetze der Quantenmechanik nutzt. Im Unterschied zum klassischen Computer arbeitet er nicht auf der Basis makroskopischer Zustände elektronischer Schaltkreise, sondern quantenmechanischer Zustände geeigneter Systeme. Damit ist es möglich, im Laufe der Rechnung Superpositionszustände und Quantenverschränkung zu erzeugen, die beide für die Informationsverarbeitung in Quantencomputern entscheidend sind.

Quantenalgorithmen könnten die Berechnungszeit für viele mathematische, physikalische und chemische Problemstellungen deutlich verringern, etwa die Suche in extrem großen Datenbanken, die Faktorisierung großer Zahlen oder das Verhalten von Molekülen.

Während herkömmliche Computer Datenbits entweder als null oder eins verarbeiten, stützen sich Quantencomputer auf Qubits, die auch beliebige Überlagerungen der beiden Zustände kodieren können. Für Berechnungen muss man mehrere Qubits miteinander verschränken, wodurch ihre Energiezustände unmittelbar voneinander abhängen. Allerdings ist ein solches quantenhaftes Verhalten äußerst störanfällig. Sobald ein Qubit mit seiner Umgebung wechselwirkt, verliert es seine besonderen Merkmale und wird zu einem vertrauten klassischen Objekt ohne Überlagerungen oder Verschränkungen.

In einem klassischen Computer werden sämtliche Informationen in Bits dargestellt.

Physikalisch wird ein Bit dadurch realisiert, dass ein elektrisches Potenzial entweder oberhalb eines bestimmten Pegels liegt oder unterhalb. Auch in einem Quantencomputer wird Information in der Regel binär dargestellt. Dazu bedient man sich eines physikalischen Systems mit zwei orthogonalen Basiszuständen eines zweidimensionalen komplexen Raums, wie er in der Quantenmechanik auftritt. Bei diesen quantenmechanischen Zwei-Niveau-Systemen kann es sich z. B. um den Spinvektor eines Elektrons handeln, der entweder nach »oben« oder nach »un-

ten« zeigt. Andere Implementierungen nutzen das Energieniveau in Atomen oder Molekülen oder die Flussrichtung eines Stroms in einem ringförmigen Supraleiter. Oft werden nur zwei Zustände aus einem größeren Hilbertraum des physikalischen Systems ausgewählt, zum Beispiel die zwei niedrigsten Energieeigenzustände eines eingefangenen Ions. Ein solches quantenmechanisches Zweizustandssystem wird Qubit (Quantenbit) genannt.

Eine Eigenschaft quantenmechanischer Zustandsvektoren ist, dass diese eine Überlagerung anderer Zustände sein können. Dies wird auch Superposition genannt. Im konkreten Fall bedeutet dies, dass ein Qubit nicht »entweder – oder« sein muss, wie dies für Bits des klassischen Computers der Fall ist. Vielmehr ergibt sich der Zustand eines Qubits in dem oben erwähnten zweidimensionalen komplexen Raum durch eine komplexe Linearkombination aus den orthonormalen Basisvektoren.

Der Quantencomputer blieb lange ein überwiegend theoretisches Konzept. Es gab verschiedene Vorschläge, wie ein Quantencomputer realisiert werden könnte, in kleinem Maßstab wurden einige dieser Konzepte im Labor erprobt und Quantencomputer mit wenigen Qubits realisiert. Neben der Anzahl der Qubits ist aber auch zum Beispiel eine geringe Fehlerquote beim Rechnen und Auslesen wichtig und wie lange die Zustände in den Qubits fehlerfrei aufrechterhalten werden können.

Seit einigen Jahren investieren viele Regierungen und Forschungsorganisationen sowie große Computer- und Technologiefirmen weltweit in die Entwicklung von Quantencomputern, die von vielen als eine der entstehenden Schlüsseltechnologien des 21. Jahrhunderts angesehen werden.■

weitere Quellen:

- Das Nixdorf-Museum in Paderborn, ein Computermuseum, in dem kurzlich eine neue Abteilung »Quantum Computing« eingerichtet wurde.
- GEOkompakt Heft Nr. 69 (»Wie wirklich ist die Wirklichkeit?«, Seite 62 ff (Quantencomputer))
- Michael Rutherford »Quantenphysik für Anfänger«, Seite 74 ff
- Dazu diverse »Nature«-Ausgaben

Science Fiction Club Deutschland e.V.

Wir. Machen. Zukunft. Seit 1955.
sfd.eu



Unser Vereinsmagazin informiert über
Vereinsnews, Conventions,
SFF-Wissenswertes und Rezensionen,
Geschichten und vieles mehr.

Erleben Sie faszinierende Geschichten über Roboter, die Menschlichkeit zeigen, geheimnisvolle Katzen und ein mysteriöses Loch im Keller. Begegnen Sie Spielzeugen, die zum Leben erwachen, oder Behörden, die uns den Strom abdrehen.

Neue Kurzgeschichten
von Uwe Hermann, dem mehrfachen
Gewinner des Kurd Laßwitz Preises und
des Deutschen Science Fiction Preises.



Mit einem Vorwort von **Andreas Eschbach**.
Exklusiv bei Amazon als Paperback und E-Book erhältlich.

Die Satzung

von Klaus Marion

Die Asimov-Kellerbar war an diesem schönen Frühjahrsabend gut gefüllt.

Während der HeldInnen-Stammtisch des SFCD-Arbeitskreises ‚Mehr Fantasy wagen‘ in ein angeregtes Gespräch über den Gebrauch von Krumschwertern beim Ritt von Drachen vertieft war, standen die mehr trinkfesten SF-Fans in gemischten Gruppen um die beiden Dartscheiben herum und versuchten, die Passbilder von Perry Rhodan-Autoren mit den Pfeilen zu treffen.

Da jeder Treffer traditionell mit einem Freibier belohnt wurde, war die allgemeine Stimmung ausgelassen und friedvoll.

Im Hintergrund konnte man den bekannten Science-Fiction-Künstler Krischan beobachten, der die Rückwand erneut geweißt hatte, um bei freien Getränken einen weiteren Erstellungsversuch eines Flugdrachens in klassischer Fresko-Technik zu starten.

Gerade der Schwenk auf die anspruchsvolle Arbeit mit nassem Verputz hatte das Platzangebot im hinteren Bereich in der Kellerbar inzwischen merklich reduziert und Krischan zwischenzeitlich einige mahnende Worte vom Kneipenwirt Rudi eingebracht.

Im allgemeinen Stimmengewirr konnte man die klappernden Geräusche von Frank Außenstains Schreibmaschine vernehmen, der seinem Image als aufstrebender Jungautor gerecht werden und seinen Prosazyklus »Naturgewalten auf Procyon-7« jetzt endgültig fertigstellen wollte.

Nur der bekannte SF-Fan Ludwig Plöppelberg saß erkennbar deprimiert an der Bar und schlürfte eine von Rudis neuesten Drink-Kreationen.

Ich setzte mich zu ihm, nickte Rudi kurz zu und bedeutete, dass ich auch so einen »Warp Core Meltdown« nehmen würde. Ich blickte Ludwig fragend an.

»Was gibt's? Du scheinst deprimiert zu sein«

»Aber ja. Es ist alles so frustrierend. Das mit dem Verband kommt einfach nicht in die Gänge.«

Plöppelberg hatte vor einigen Monaten unter großer aktueller Anteilnahme des

Fandoms den ‚Internationalen Science-Fiction Universalverband Mega Network‘ (ISFUMN) gegründet.

»Keine Mitgliedsanträge? Ich dachte, deine Werbekampagne hätte doch sehr viel Aufmerksamkeit erregt?«

»Ja, hat sie auch! Ich konnte mich gar nicht retten vor Mitgliedern! Ich habe da eine echte Lücke getroffen. Dutzendweise sind die Leute eingetreten und wollten etwas tun!«

»Und das ist schlecht?«

»Natürlich nicht. Aber gleich am Anfang gab es eine unschöne Diskussion über den Vereinsvorsitz. Ein Glück, dass ich monatelang alle rechtlichen Notwendigkeiten geplant und durchdacht hatte.«

»Das bedeutet?«

»Nun, ich konnte anhand der 140-seitigen Satzung und den Schaubildern zum Vorstand, dem Beirat sowie den beratenden Gremien klar zeigen, dass mein dreijähriger Verbandsvorsitz selbstverständlich absolut demokratisch in der Gründungssitzung beschlossen worden war.«

»Ihr hattet eine Gründungsveranstaltung?«

»Ja, ich habe den Verband gegründet, und mit meiner Stimme als Anwesender auch die entsprechende Führungsaufgabe übernommen.«

»Du hast Dich selbst gewählt?«

»Klar, war ja sonst auch niemand da. Schließlich möchte ich die Vision für den Verband auch ohne Reibungsverluste in die Wirklichkeit überführen. Es waren natürlich wieder die üblichen Verdächtigen, die, kaum dass sie eingetreten waren, hier unbedingt kritisieren mussten! Doch ich habe die Vorwürfe klar entkräftet und auf die Satzung sowie den Beirat verwiesen. In §193 sind solche Fälle klar benannt und ein Weg aus solch einer Führungskrise vorgegeben. Ich habe sie daher selbstverständlich an den Beirat verwiesen.«

»Das scheint mir vernünftig! Wie ging es weiter?«

»Der Beirat hat sich den Eingaben der Mitglieder angenommen, sie ausführlich geprüft und dann abschlägig beschieden. Der Beiratsvorsitzende hat auf das hehre Ziel der Verbandsgründung verwiesen und ich habe dabei deutlich gemacht, dass kein Verstoß der formalen Regeln vorliegt.«

»Der Beiratsvorsitzende ...«

»Bin ich. Wurde auch auf der Gründungsversammlung so beschlossen. Interimistisch bekleide ich diese Position für die nächsten ein bis zwei Jahre. Das ist aber auch sinnvoll, denn der Beiratsvorsitzende (beachte die Schaubilder auf den Seiten 47-54) ist gleichzeitig der Herausgeber für die Verbandspublikationen. Das wurde extra so gemacht, dass diese Verantwortung nicht beim Vorsitzenden des Verbandes liegt. Das ist eine gelebte Gewaltenteilung, um irgendwelchen Vorwürfen gleich aus dem Weg zu gehen.«

»Was sagt da der Chefredakteur des Verbandsmagazins dazu?«

»Ich habe da gar nichts dagegen. Echte Demokratie braucht Vielfalt! Und trotz meiner Unabhängigkeit als Chefredakteur ist man darauf angewiesen, auch zum Verband selber einen guten Kontakt zu haben.«

»Aha ...«

»Was glaubst Du, wie schwer es ist, jemanden zu finden, der die schnöde Verbandsarbeit machen wird? Wie viele gut gemeinte Neugründungen sind schon an der fehlenden Expertise des Herausgebers der Schriften gescheitert. Nein, habe ich mir bei der Gründungsveranstaltung gesagt, das wird hier nicht passieren. Wenn wir einen guten Chefredakteur haben, ist das das A und O für unseren Einfluss in der SF-Szene. Und wenn bei der Neuwahl in 4 Jahren jemand anderes sich bereit erklärt, dann soll es so sein. Da besteht fachlich keine Gefahr, ist der Wechsel der Chefredaktion nach den Redaktionsstatuten sowieso nur bei Einstimmigkeit zwischen Chefredakteur, Verbandsvorsitzendem und dem Beiratsvorsitzenden möglich.«

»Das ist etwas ... ungewöhnlich, oder?«

»Ja natürlich. Wir machen die Dinge eben anders! Maximaler Nutzen und maximale Wirkung. Das habe ich bei meinem wöchentlichen Mitgliederrundbrief auch extra betont. Nimm die sozialen Medien und unsere Intranetseite. Wo in anderen Organisationen Reibungsverluste, Abstimmungsschwierigkeiten und fachliche Mängel überhandnehmen, haben wir das gleich von Anfang an anders geplant. Freiwillige sind in allen Bereichen gesucht, und werden von den Ausschussleitern der AGs ‚Internet‘, ‚Facebook‘ und ‚Social Me-

Neues aus der Asimov Kellerbar

dia allgemein' fachlich und inhaltlich begleitet und geführt.«

»Diese Leiter werden eingesetzt von wem?«

»Dem Chefredakteur der Clubpublikation. Gerade hier muss öffentlichkeitswirksam an einem Strang gezogen werden. Bis sich hier die fachlich akzeptablen Mitgliederkräfte herauskristalisieren, habe ich mal die Leitung in allen Bereichen Übergangsweise übernommen.«

»Und das kommt an?«

»Na ja, irgendwie schwierig. Einige Freiwillige haben wieder hingeschmissen. Das zeigt aber auch, wie wichtig es war, die Führung in die Hände von erfahrenen Personen zu legen. Allerdings gab es da schon die ersten unschönen Szenen. Manchen Leuten ist es einfach nicht verständlich zu machen, dass auch demokratische Prozesse Regeln haben (siehe Satzung §§ 278, 302 – 315 und §§ 371 ff.). Ein junger weiblicher Fan hat bei einer Videokonferenz vor allen anderen Teilnehmern den Verband als ‚miese Katerpartei‘ bezeichnet. Ich bitte dich! Was haben denn Katzen mit

Science-Fiction zu tun?«

»Weißt Du, ich glaube ...«

Doch Ludwig war in seinem gerechten Zorn jetzt nicht mehr zu bremsen.

»Da hat man eine Idee, und statt sie egoistisch selbst durchzuziehen, gründet man einen Verband, um die Masse der Fans daran teilhaben zu lassen. Und was passiert? Defätismus an allen Ecken und Enden! Im illegal gegründeten Arbeitskreis »Fantasy« verstieg sich ein weibliches Mitglied zur Behauptung, ich hätte ‚männliche Allmachtsphantasien‘! Was zu weit geht, geht zu weit. Ich habe Ihre Mitgliedschaft im Verband beendet. Natürlich hat sie sich dagegen gewehrt. Aber das interne Schiedsgericht unter meiner Leitung hat das einstimmig bestätigt! Wie recht ich damit hatte.

Und dann sagt mir doch diese Person: ‚Hör mal zu, SAHRA! WAGE es nicht, die Mitglieder zu knechten!‘ Danach ist sie einfach selber ausgetreten. Aus dem Verband, meine ich. Verstehst Du das? Und wer ist denn Sahra?«

»Und jetzt?«

»Fast alle sind gegangen, obwohl ich mehrfach darauf hingewiesen habe, dass ein Austritt frühestens nach 12 Monaten mit Zustimmung des Vorstandsvorsitzenden möglich ist. Keiner hält sich mehr an die Spielregeln der Demokratie!«

Er sah wirklich deprimiert aus.

»Und warum machst Du das nicht alles einfach selber? So als Fan? Da redet Dir dann auch keiner rein!«

»Aber es sollte doch ein Projekt von Fans für Fans werden ... «

Er blickte nachdenklich an Rudi vorbei.

»Vielleicht ... vielleicht gründe ich alternativ eine Faninitiative! Mmmh ... Ich muss mich gleich mal an die Ausarbeitung des Gründungsdokuments machen. Da kann ich sicher viel aus dem Verband wieder mitnutzen!« Er begann sich auf einem Block schnell Notizen zu machen.

Ich schluckte den Rest meines Drinks und zeigte Rudi an, dass er den Betrag auf die Rechnung schreiben solle und ging nachdenklich nach Hause.

Vielleicht ist doch etwas dran an der Krise der Demokratie im Fandom. ■

WARP CORE MELTDOWN

Getränkategorie: Stark, futuristisch, leicht gefährlich

Inspiration: Ein missglücktes Warp-Manöver auf einem alten Frachter der Föderation ... und was die Crew dann in der Bar auf Risa gebraucht hat.

Zubereitung:

Alle Zutaten in einen Shaker mit viel Eis geben.

Kräftig shaken – als ginge es um die Stabilität des Warpkerns!

In ein breites, vorgekühltes Glas mit frischen Eiswürfeln abseihen.

Optional: Mit einem Minzblatt garnieren – oder mit einem kleinen leuchtenden Trinkrührstab (für das Warp-Kammer-Flair).



Wirkung:

Beginnt süßlich und fruchtig und endet dann mit einem sanften, grünen Nachglühen im Hinterkopf.

Ideal, um nach einem verpatzten Erstkontakt runterzukommen – oder um das Ende des Universums stilvoll zu feiern.

Zutaten:

- 2 cl Rum (braun, stark – z. B. Overproof oder Navy Strength)
- 2 cl Wodka (kristallklar wie der Blick in die Galaxis)
- 2 cl Blue Curaçao (für den Energieplasma-Look)
- 1 cl Absinth (für den grünen Schimmer des Reaktors)
- 1 cl Limettensaft (für das "Core-Kühlmittel")
- 1 cl Zuckersirup (zur Stabilisierung der Matrix)
- 4 cl Ananassaft (weil irgendwo muss das Leben ja süß bleiben)
- Eiswürfel



Space3000

Der Geschichtenwettbewerb 2025

im Rahmen der Nordischen Wochen der Raumfahrt und Weltraumforschung



- Start:** 01. 03. 2025
- Thema:** Phänomene-Mysterien-Visionen-Fiktionen.
Lassen Sie Ihren Ideen freien Lauf!
- Bedingung:** Der Autor versichert, dass sein Werk eine Erstveröffentlichung ist.
- Kategorien:** Jugend (bis 18 Jahre) und Erwachsene.
- Einsendeschluss:** Deutschsprachig bis 31. August 2025 an: Raumfahrt_022@gmx.de
Fremdsprachig bis 31. Juli 2025 an: space3000.sg@t-online.de
- Angaben:** Name, Alter, Anschrift, E-Mail.
- Umfang:** Max. 15.000 Zeichen.
- Auswahl:** Durch eine Jury unter Ausschluss des Rechtsweges.
- Prämierung:** Die Sieger können ihre Geschichten in der 1. Novemberwoche in Neubrandenburg vorstellen.
- Veranstalter:** Space3000/Raumfahrt Concret.
Kontakt: www.raumfahrt-concret.de, 0170/833 5154

Die besten eingereichten Arbeiten werden in einer RC-Sonderpublikation veröffentlicht.



Betreut wird der Wettbewerb u.a. von Reinhold Glasl, seit 15 Jahren Juror bei den Literatur-Wettbewerben des Raumfahrtvereins VFR e.V.

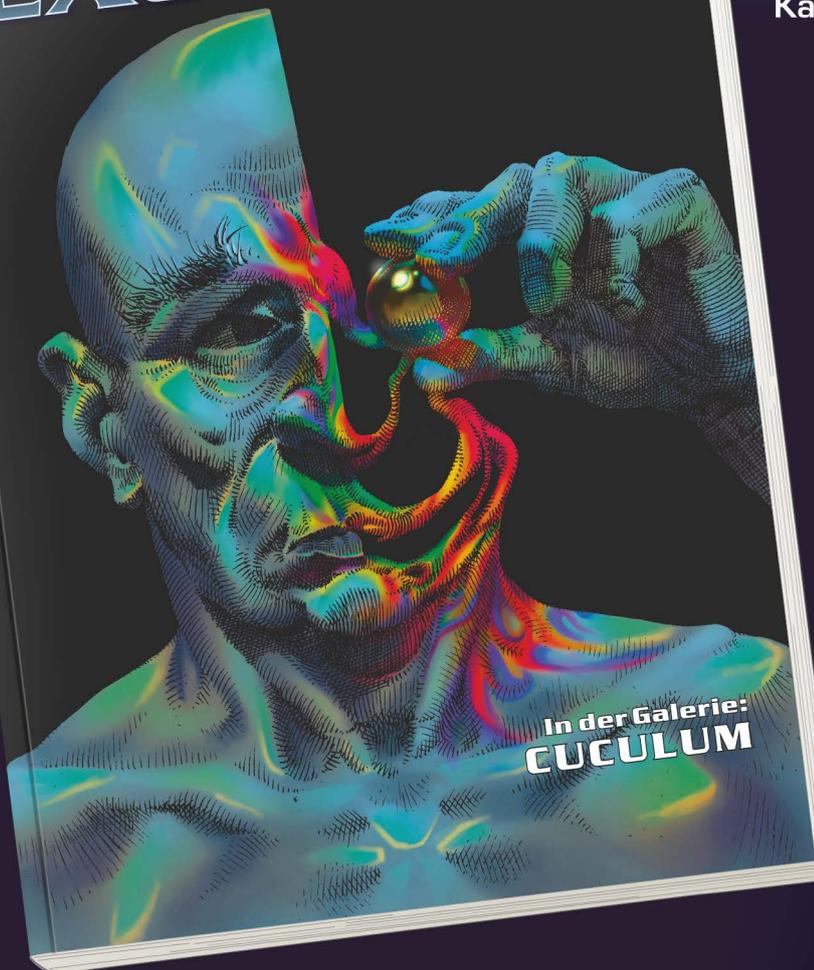
Das Hintergrundbild zeigt den Sternhaufen „Cosmic Cliffs“ (NGC 3324) nahe des Carina-Nebels. Foto: NASA

49

SCIENCE FICTION STORIES & PHANTASTISCHE GRAFIK

EXODUS

ISSN 1868-675X
49
02/2025 • € 16,90



Vierzehn Kurzgeschichten von:

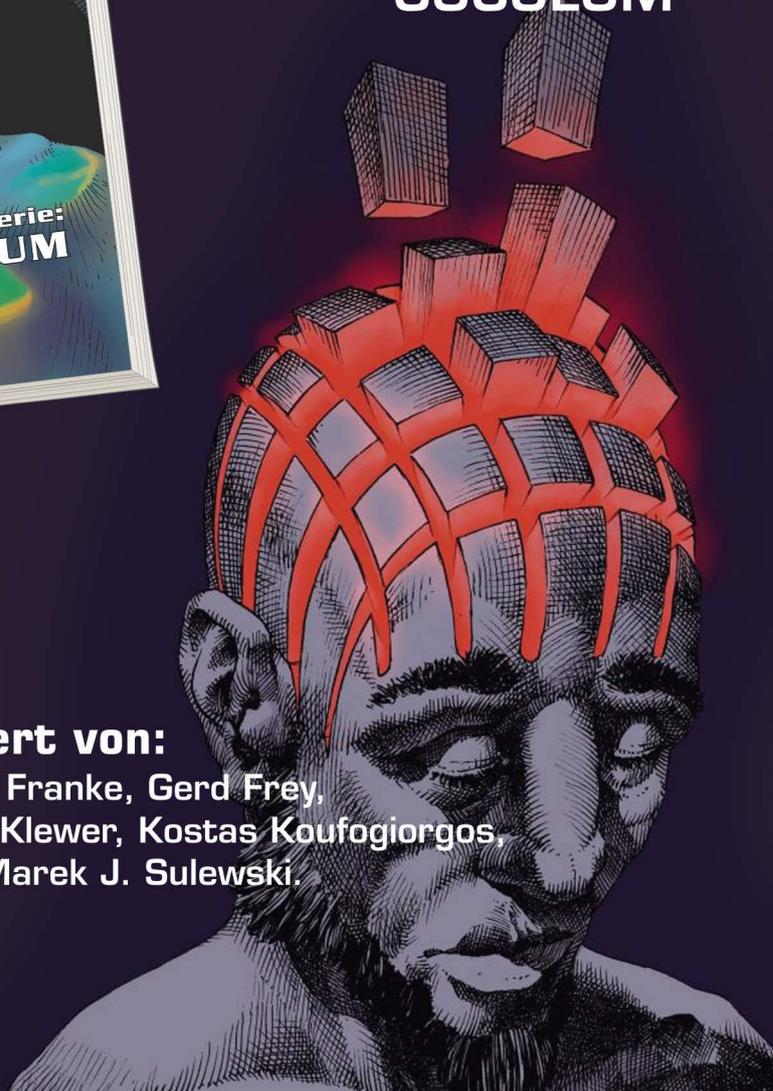
Moritz Boltz, Volker Dornemann,
Kathrina s. East, Andreas Eschbach,
Ulf Fildebrandt, Attila Geole,
Roland Grohs, Uwe Hermann,
Dieter Korger,
Johann Christian Lotter,
Christian Manske, Uwe Post,
Marco Rauch, Alexa Rudolph
und Wolf Welling

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