

ANDROMEDANACHRICHTEN 283

SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDEV





Stilvorgaben für Autoren

Die SFCD-Publikationen sollen ein einheitliches Aussehen erhalten und sich an den aktuellen Rechtschreib- und Zeichensetzungsregeln des deutschen Sprachraums (sogenannte reformierte neue Rechtschreibung) orientieren, wie sie im jeweils aktuellen Duden Band 1 veröffentlicht sind. Dazu legt der AN-Chefredakteur Schriftarten und Schriftgrößen fest, die vom Layouter zu verwenden sind.

Für eine zügige Bearbeitung der Texte bittet die AN-Chefredaktion unten aufgelistete Hinweise zu beachten.

Anforderungen an Text- und Bildmaterial

Zur Verbesserung der Lesbarkeit gilt grundsätzlich, dass mit einer männlichen Wortform alle geschlechtlichen Identitäten gemeint und angesprochen sind, Wünschen von Beitragsverfassern nach inklusiver Schreibweise soll entsprochen werden, dabei ist der Beitragsverfasser selbst für die korrekte Schreibweise der von ihm gewünschten Inklusionsform verantwortlich.

Darüber hinaus

- Fettschrift und Kursivschrift sollen sparsam eingesetzt werden.
- Weitere Textauszeichnungen wie z. B. Kapitälchen sind unerwünscht.
- Bitte die automatische Silbentrennung ausschalten.
- Abstände vor und nach den Absätzen entfernen.
- Bilder/ Fotos mit mind. 300 dpi (gilt nicht für Buch- oder DVD-Cover).
 1. Bitte Legende und Abbildungsnummerierung mitliefern, und nur die Fotos, die verwendet werden sollen.
 2. Wenn es nicht die Bilder vom Autor sind, bitte den Fotografen oder die Quelle mit angeben, siehe Copyright. Nur verwenden, wenn Genehmigung vorliegt oder die Bilder frei verwendbar sind.
 3. Bitte Verweis im Text an entsprechender Stelle auf die Fotos und Bilder, zum Beispiel Abbildung 1).
- Verwendung bei direkter Anrede an den Leser: »Ihr« und »Euer« und »Du«.
- Wenn nicht als Titel verwendet, dann »Science-Fiction«.
- Zweitverwertung nur unter folgenden Ausnahmen (wenn davon etwas zu trifft, mit Information am Ende des Textes, wo der Artikel schon erschienen ist):
 1. Autoren werben für Ihre Werke.
 2. Überarbeitete Version eines älteren Beitrages.
 3. Anderer Fokus und nicht gleicher Wortlaut.
 4. Übersetzung aus anderer Sprache.

Impressum

Andromeda Nachrichten 283
54. Jahrgang, November 2023
ISSN 0934-3318
Auflage: 400 Exemplare
Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e.V.
Herausgeber & Chefredaktion: Sylvana Freyberg,
Bachstraße 14, 69221 Dossenheim;
chefredaktion@sfgcd.eu

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

Lektorat / Korrektorat:

T. Recktenwald, M. Barton, T. Grüter, N. Frick und C. Witt

Schlusskorrektorat: B. Kempen & M. Gorden

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

Titelbild: Erste Cover-Entwurf für »Der kleine Perry« von Olaf Brill & Michael Vogt, © Carlsen Verlag GmbH, 2023, © PERRY RHODAN, Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt
Weitere Bilder: pixabay.com, unsplash.com & pnggg.com
(Seiten 2, 3, 5, 16, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 48, 51, 53, 54, 56, 64, 68, 86, 88, 91, 106, 109, 110, 111 und 117)

Nächster Redaktionsschluss: AN 284 = 15.12.2023

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

Vorsitzender: Thomas Recktenwald, Haldenweg 9,
79853 Lenzkirch; thomas.recktenwald@sfgcd.eu

Stellvert. Vorsitzender: z.Z. nicht besetzt

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

Kassierer: Thomas Recktenwald
(kommissarisch; Adresse s.o.)

Beirat: z.Z. nicht besetzt

Kooptierte Beirätin: Sylvana Freyberg, Bachstraße 14,
69221 Dossenheim; chefredaktion@sfgcd.eu

Kooptierter Beirat: Jörg Ritter, Grethenweg 143,
60598 Frankfurt; joerg.ritter@sfgcd.eu

Geschäftsführer: Kurt Zelt, Christopherstr. 23,
69214 Eppleheim; kurt.zelt@sfgcd.eu

Archiv & Verkauf: archiv@sfgcd.eu

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

PayPal: kasse@sfgcd.eu, paypal.me/sfgcd42
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 Leser,

manchmal ist es so einfach. Nur eine Frage weit entfernt. Und kein langes Warten, bis man die Antwort bekommt, die man hören wollte: »Danke für das feine Angebot, da kann ich ja gar nicht Nein sagen«. Und schwupps hatte ich ein neues tolles Cover für diese Ausgabe der AN.

Wenn jemand von Euch oder jemand, den Ihr kennt, das eigene Bild auf der AN sehen möchte, meldet Euch gern bei mir*.

Auch dieses Mal habe ich etwas Neues für Euch; eine weitere Beitragsreihe wird mit dieser Ausgabe eingeführt. Den ersten Beitrag »Sprechen wir über Fantasy«, der mehr beinhaltet als »nur« Buchrezensionen, findet Ihr ab Seite 28.

Viel Spaß beim Schmökern.

Noch eine wichtige Anmerkung für die Schreibenden unter Euch. Bitte schaut Euch die Stilvorgaben an – Anforderungen und Sonderzeichen – die ich auf Seiten 2 und 3 dieses Hefts eingefügt habe. Deren Beachtung ist für das Redaktionsteam und mich unheimlich hilfreich, denn es spart jede Menge Arbeit und Zeit. Wenn Ihr Fotos oder Bilder mitschickt, bitte nummeriert diese, fügt eine Legende hinzu (Kurzbeschreibung und wer das Foto aufgenommen hat) und verweist im Text zu dem entsprechenden Bild, siehe Stilvorgaben. Mir einen Text und z.B. 30 Bilder zu schicken, die nicht im Text beschrieben sind und vielleicht auch keine Bildbeschriftung haben, aber von denen ich mir eine Handvoll aussuchen soll ... bei einer solchen Einreichung kommen wir künftig leider nicht darum herum, Euch das Ganze zur Überarbeitung zurückzugeben.

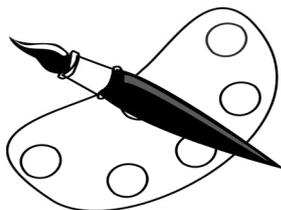
Wenn Ihr hierzu Fragen habt, auf der gegenüberliegenden Seite findet Ihr meine E-Mailadresse

Eure
Sylvana Freyberg

*Achtung: Ich bin sehr wählerisch und bevorzuge für die AN-Cover von Menschen generierte Bilder.

Künstler Information

siehe Seite 6!



Inhalt

Impressum	2
Anzeigen, News und Informationen	4
Cover Künstler – Michael Vogt und Autor Olaf Brill.....	6
Vereinsgeschichte	8
Conventions	12
Interview – Thomas Hofmann.....	16
Fansein-Kolumne	20
Story »Tachyonengewitter« von Achim Stößter.....	22
Fantasy	
Sprechen wir über Fantasy.....	28
Perry Rhodan	
Die endemische Echsenfauna der Kolop-Ebene	34
Fragmente von ES	42
Das Mysterium ES	46
Rezensionen	
Science-Fiction	54
Fantasy	64
Nostalgia	68
Sachbuch	86
Film	88
eGames	94
FanzineKurier	102
Science	
Das Euclid-Teleskop.....	108
Außerirdisches Leben.....	109
Ist das Universum ein gigantischer (Quanten-)Computer?	111
Neues aus der Asimov-Kellerbar »Früher... « von Klaus Marion.....	116

Stilvorgaben für Autoren (Fortsetzung)

Für **Sonderzeichen** sollen die folgenden Zeichen verwendet werden:

Zeichen	Erzeugung	Bedeutung
»	Alt + 0187	öffnendes Anführungszeichen
«	Alt + 0171	schließendes Anführungszeichen
>	Alt + 0155	einzelnes öffnendes Anführungszeichen
<	Alt + 0139	einzelnes schließendes Anführungszeichen
–	Alt + 0150	Halbgeviert: Gedankenstrich, von–bis (z. B. 3–5 für 3 bis 5)
...	Alt + 0133	Drei Punkte (z. B. und so weiter ...)
	Alt + 0160	Leerzeichen, an dem kein Zeilenumbruch stattfindet
'	Alt + 0146	Apostroph

mehr hier: <https://altcodeunicode.com/alt-codes-punctuation-sign-symbols/>

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
Martin Stricker

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.
Twitter: @SFCD
Instagram: sfgcd.online

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

SFCD-Segment www.sfgcdforum.de

Con-Kalender 2023
Informationen und Events unter www.conventions-online.de

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



Weitere Informationen unter www.phantastik-autoren.net

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

chefredaktion@sfgcd.eu

Achtung!

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

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

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

VILLA FANTASTICA

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

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



Förderung von Science-Fiction in Europa



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

Achtung!

Teilauflösung einer Sammlung (mehr als 10.000 Titel)

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

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.



Informationen unter
www.prfz.net



»Der kleine Perry« und »Ein seltsamer Tag«

Phantastische Comicwelten von Zeichner Michael Vogt und Autor Olaf Brill

Unser Titelbild zeigt einen frühen Coverentwurf des neuen PERRY RHODAN-Comics »Der kleine Perry« von Olaf Brill und Michael Vogt, der Ende August 2023 im Carlsen-Verlag erschienen ist. Darin wird die Geschichte des Weltraumhelden Perry Rhodan noch einmal völlig neu erzählt – und zwar als zeitgemäßer Comic für Kinder: Der kleine Perry und sein Haustier Gucky geraten auf die Mondrakete Stardust, die just im selben Moment gerade startet. Auf dem Erdtrabant treffen sie auf ein Raumschiff der Arkoniden und die kleine Thora, die ebenfalls als blinde Passagierin im Weltall unterwegs ist. Gemeinsam erleben die Kinder lustige und wunderbare Abenteuer auf fremden Planeten, lösen galaktische Rätsel und treffen noch so manch andere Figur, die älteren Lesern der PERRY RHODAN-Serie bekannt sein könnte.

Der Comiczeichner und Illustrator Michael Vogt (*1966) lebt und arbeitet in Berlin. Er hat unter anderem für das »Mad-Magazin«, »Gespenster Geschichten« und »Horrorschocker« gezeichnet und bereits zahlreiche Kinderbücher illustriert, da-



Michael Vogt



Olaf Brill

runter die Jugendbuch-Reihe »Fußball-Haie« und zuletzt das Erstlesebuch »Meine erste Meisterschaft« des Fußballspielers Thomas Müller. Zu Michael Vogts Werk gehört die Comicalben-Reihe »Mark Brandis« bei Panini (fünf Bände), und er ist Mit-Herausgeber der phantastischen Comic-Anthologie »COZMIC«, die im Atlantis-Verlag erscheint.

Der Autor und Redakteur Olaf Brill (*1967) lebt und arbeitet in Bremen. Neben Comics schreibt er vor allem Heftromane für »Perry Rhodan« und Filmbücher wie »Der Caligari-Komplex«, seine 400-seitige Detektivarbeit zur Entstehungsgeschichte des expressionistischen Stummfilms »Das Cabinet des Dr. Caligari«. Ab 2024 ist er auch als Dozent für Schreibseminare der Bundesakademie für Kulturelle Bildung in Wolfenbüttel tätig. Bei »Perry Rhodan« ist er als Redakteur für die »Stellaris«-Kurzgeschichten und den »Perry Rhodan Report« zuständig.

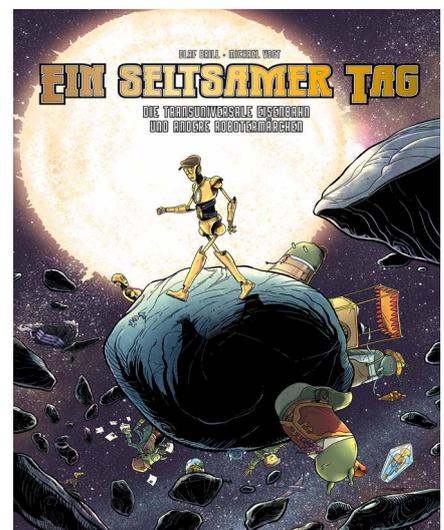
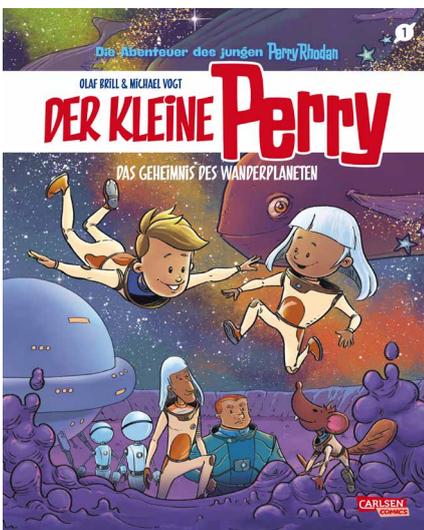
Gemeinsam bilden Michael Vogt und Olaf Brill seit vielen Jahren das »Dream Team der deutschen Comicszene« (Maikel Das). Seit 2011 erscheint in der Zeitschrift »phantastisch!« ihre philosophische, skurril-phantastische Comicreihe »Ein seltsamer Tag« um einen Roboter, der in einer Weltraumfabrik arbeitet. 2022 kamen die bisher erschienenen Episoden als 100-seitiges Comicalbum bei Panini heraus, 2023 war die Serie nominiert für den Kurd-Laßwitz-Preis (der eigentlich gar keine Comics auszeichnet).

Ihr neuester Coup ist »Der kleine Perry« bei Carlsen – Perry Rhodan erobert als Kind noch einmal den Weltraum. Der erste Band ist überall gut angekommen, bei Jung und Alt. Auf einer kleinen Lesetour im September und Oktober trafen Michael und Olaf vor allem auf viele begeisterte Kinder. Zur Frankfurter Buchmesse wurde bereits die 2. Auflage gedruckt. In jährlichem Rhythmus sollen bis 2025 mindestens drei Bände von »Der kleine Perry« erscheinen – »und wir haben noch einige andere Projekte in Vorbereitung; uns wird also so schnell nicht langweilig« (Brill & Vogt). ■

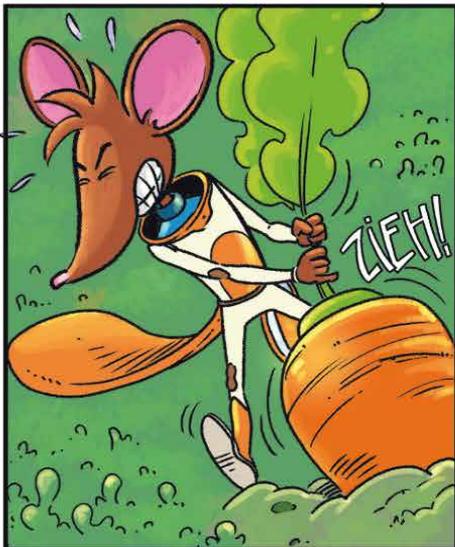
Mehr Infos:

<https://michaelvogt.com/>

<http://olafbrill.de/>



Cover-Künstler



© Carlsen Verlag GmbH, 2023, © PERRY RHODAN, Pabel-Moewig Verlag KG, Rastatt

Wie alles begann ...

von Fabian-Alexander Lipki

In der letzten Ausgabe der Andromeda Nachrichten kündigte ich an, dass ich die Hoffnung habe, in Zukunft auch Reaktionen und Leserbriefe hier abdrucken zu können. Es hat mich also umso mehr gefreut, kurze Zeit nach Veröffentlichung der letzten AN und ebenso kurz vor Redaktionsschluss dieses Heftes noch die folgenden Zeilen von unserem Vereinsmitglied Hermann Ritter zu erhalten:

»In den 80ern war ich der »Buchtauschpartner« von Carlos Rasch im Westen. Eine Zeit lang konnten die Bücher nicht an ihn gehen, aber später (ab 86, würde ich erinnern) konnte man ihn direkt beschicken. Wohl ein »Auftauen« im Ostblock. Er schickte Wunschlisten und ich (damals Student!) kaufte die Dinge im regulären Buchhandel und tauschte gegen DDR-SF, manchmal auch eine Platte oder – Klischee – Spreewaldgurken.

Ich durfte in diesen Jahren nicht in die DDR einreisen, da mein Vater »sicher wichtig« war (oder wichtig für die Sicherheit). Prag ging Mitte der 1980er, die DDR nicht. Daher war Carlos Rasch – außer einem Cousin meiner Großmutter in Potsdam – mein einziger »Kontakt« in »den Osten« (was besonders verwirrend ist, wenn man sich überlegt, dass ich in einem Viertel groß wurde, das Straßennamen nach Ostgebieten hatte, vor dem Supermarkt war eine Entfernungsangabe bis Königberg angebracht).

Weg vom Zeitkolorit, zurück zu Carlos. Wir hatten viele Jahre einen netten Briefwechsel, der »Onkel« aus der DDR und ich. In den Jahren ist meine Wohnung einmal von der Polizei durchsucht worden, meine Post wurde regelmäßig geöffnet und ich hatte zwei Anzeigen am Hals wegen Fanzines bzw. angebliche Verstöße gegen Urheberrechte. Alles Quatsch, aber die diversen Polizeikontrollen bei der Reise nach Österreich ließen verkünden, dass ich wohl

irgendwo einen Eintrag hatte ... viele Jahre nach dem Mauerfall habe ich meine Stasi-Akte angefordert. Kein Hinweis auf Carlos, kein Wort, er hat nichts über mich berichtet. Heute vermute ich, dass der Worch-Artikel (auch ein AN) der Grund für die Kontrollen war, nicht der nette »Onkel« von Drüben.

Unser Briefkontakt schlief irgendwann in den Nullerjahren ein. Sein Tod hat mich berührt, ich habe dazu damals ein paar Zeilen geschrieben.

Ein wenig meiner »Schuld als Wessie« konnten wir als Veranstalter in den Jahren nach dem Mauerfall abarbeiten, als wir z.B. 1990 und 1992 (EuroCon) massiv Geld im Westen »eintrieben«, um damit Ost-Fans die Anreise und die Unterkunft zu ermöglichen. Ohne den liebenswerten Carlos Rasch wäre ich da anders sozialisiert worden (klares Wortspiel).

Das musste mal gesagt werden.«

Vielen Dank an Dich, Hermann, für diese erleuchtende Ergänzung zur Geschichte der Begegnungen von Fans in Ost und West. Sie wirft Fragen auf, deren Antworten mit Sicherheit nicht nur für Dich von Interesse wären. Wie kam es wohl zu dem erhöhten Interesse der Polizei an Deiner Person?

Der erwähnte Worch-Artikel war eine als ASFM 136/137 im Jahr 1996 erschienene Themenarbeit zum rechtsradikalen Science-Fiction-Fan Christian Worch, der auch als Autor im Bereich SF/F tätig war. Die Arbeit war insofern zugleich bahnbrechend als auch kontrovers, da Hermann Ritter und sein Co-Autor Klaus N. Frick dabei Worch selbst zu Wort kommen ließen. Dabei ist es wichtig zu erwähnen, dass die Autoren sich selbst klar zum politisch linken Lager zählten und bereits im Vorwort schrieben, dass ihnen Worchs politische Bekenntnisse »den Brechreiz in die Kehle treibt«. Dennoch schlug die Veröffentlichung für eine ASFM ungewöhnlich hohe Wellen; die TAZ widmete ihr gleich eine halbe Seite, inklusive Foto.

Wie alles begann ...

Während die letzten zwei Ausgaben dieser Sparte eher einen Gesamtüberblick über die Geschichte des SFCD und des Fandoms in der DDR geben sollten, wollen wir uns nun bestimmte Phasen der Vereinsgeschichte genauer anschauen. Was wäre da als Einführung besser, als etwas über die ersten Jahre zu schreiben, in denen alles anfang. Dies ergänzt sich insofern recht gut mit der Arbeit des Arbeitskreises »Vereinsgeschichte«, da wir zuletzt unserem Gründer Walter Ernsting und dem Gründungsmitglied Julian Parr, beide Ehrenmitglieder, je eine Seite auf unserer Website spendiert haben.

Doch wann begann denn nun alles? Der Gründungstag des SFCD lässt sich leider nicht mehr so genau feststellen, es war entweder der 1. oder der 4. August 1955. An einem dieser denkwürdigen Tage trafen sich Walter Ernsting, Waltraud Ernsting, Julian Parr, Walter Spiegl und Raymond Z. Gallun, um die Gründung unseres Vereins in einer heute leider unbekanntenen Frankfurter Kneipe zu besiegeln.

Doch dies war bereits das Ergebnis eines Prozesses, der schon lange vorher in Walter Ernstings Kopf begann und über Monate hinweg immer mehr an die Öffentlichkeit drang. So wurde die Idee eines deutschen Science-Fiction-Clubs das erste Mal angesprochen, als Ernsting anfang, die Leserbriefe, die ihn erreichten, in seiner Leserbriefsparte »Meteoriten« zu beantworten. Aber fangen wir ganz am Anfang an:

Wer war Walter Ernsting im Jahr 1955? Geboren im Jahr 1920, war seine Jugend stark von den historischen Begebenheiten der 20er und 30er Jahre geprägt. Für den Nationalsozialismus und den Krieg hatte er wenig übrig, was nicht besser wurde, als er im Jahr 1940 für den Wehrdienst eingezogen und an die Ostfront geschickt wurde. Hier geriet er in Kriegsgefangenschaft und musste bis weit nach dem Krieg, nämlich 1950, Zwangsarbeit verrichten. Bei seiner Rückkehr nach Deutschland war seine Zukunft ungewiss. Er fand Arbeit als Fahrer bei den britischen Besatzungstruppen, was jedoch den intelligenten und an Wissenschaft und Technik interessierten Ernsting nicht sehr erfüllte.

Vereinsgeschichte

Als er dann in einem der Stores für britische Soldaten auf die Science-Fiction stieß, fühlte er sich an seine Jugend zurück erinnert, in der er leidenschaftlich Heftromane wie »Sun Koh« gelesen hatte. Ernsting sah Potential in den bunten Pulpheften und wandte sich mit der Idee an den Erich Pabel Verlag, englischsprachige Science-Fiction Hefte ins Deutsche zu übersetzen und hier auf den Markt zu bringen.

Diese Idee fand Anklang im Verlag und bereits 1954 erschien unter Walter Ernsting als Herausgeber die erste Ausgabe des »UTOPIA Großbands«, einer Nebenserie der Heftromanreihe »UTOPIA Zukunftsroman«, die ein Jahr zuvor begann. Während die »UTOPIA Zukunftsroman« der Geschichte des Serienhelden Jim Parker folgten, brachte der Verlag unter »UTOPIA Großband« jeden Monat eine neue, in sich (von gelegentlichen Ausnahmen abgesehen) geschlossene und zu dieser Zeit von britischen oder amerikanischen Autoren geschriebene Geschichte heraus.

Für die Vereinsgeschichte, und damit auch für uns, wird die Reihe ab dem 19. Band interessant: Erschienen am 15.04.1955, war dies die erste Ausgabe, in der auch die Leserbriefsparte »Meteoriten« enthalten war. Ernsting nutzte diese nicht nur, um Leserbriefe abdrucken und beantworten zu können, sondern auch, um kleinere Artikel über Veranstaltungen, News aus dem Fandom im Ausland oder Rezensionen zu populärwissenschaftlichen Büchern oder Science-Fiction-Romanen abdrucken zu können.

Schon in der zweiten Ausgabe der »Meteoriten«, die im Mai an den Zeitungsständen erhältlich war, wurde in einem Leserbrief von Willi Engemann aus Brilon berichtet, dass dieser gerne einen Club für Science-Fiction- und Weltraumfahrtenthusiasten gründen würde. In Ernstings Antwort berichtete er, dass En-

gemann diesen Verein in Brilon zu diesem Zeitpunkt bereits gegründet hatte, was diesen Lokalclub möglicherweise zum ersten derartigen Verein der Nachkriegszeit machte. Ernsting schreibt auch, dass ihn die Gründung eines Clubs schon beschäftigte, bevor er seine Arbeit an UTOPIA überhaupt anfang. Dies scheint allerdings die allererste Erwähnung solcher Überlegungen zu sein und markiert somit in gewisser Weise den Anfang der Vereinsgeschichte. In der Juli-Ausgabe des gleichen Jahres, also UTOPIA Großband 22, kam dann die große Ankündigung:

»In Zusammenarbeit mit Forrest J. Ackerman (USA), Julian Parr (England), Dave Vendelmans (Belgien) und einigen deutschen Fans habe ich mich entschlos-

sen, den Versuch der Gründung eines Science-Fiction-Club Deutschland (SFCD) zu wagen.«

Von den 17 aufgelisteten Mitgliedern des Vereins waren, wenn man den in Deutschland lebenden Briten Julian Parr großzügigerweise mitzählt, ganze vier aus Deutschland: Walter Spiegl, Brigitte Helm (die einzige Frau), Julian Parr und Walter Ernsting, der sich nur unter seinem Pseudonym Clark Dalton unter den Mitgliedern zählt (Abb. 1). Möglicherweise war dies ein Versuch, der Leserschaft einen Hinweis zu geben, wer sich hinter Clark Dalton tatsächlich verbarg. Zu jener Zeit war dies noch nicht allgemein bekannt. Alle anderen Vereinsmitglieder waren Autoren oder andere Persönlichkeiten aus der ameri-



Abbildung 1: v.l.: Julian Parr, Raymond Z. Gallun und Walter Ernsting. Hinter der Kamera ist Walter Spiegl (aus dem Fotoalbum Julian Parrs)

kanischen Science-Fiction-Szene. Ob alle aufgezählten Personen wirklich gefragt wurden, ob sie auch Mitglied sein wollen, ist unbekannt.

Nun sind wir wieder an dem Moment angekommen, an dem die offizielle Vereinsgründung stattgefunden haben soll: Anfang August 1955, in einer Bar in Frankfurt. Mit dabei waren neben Walter Ernsting, wie bereits erwähnt seine Frau Waltraud Ernsting, Julian Parr, Walter Spiegl und Raymond Z. Gallun. Julian Parr, der später die Mitgliedsnummer 2 innehaben wird, war der erste reine Fan im Verein. Damit ist gemeint, dass er, anders als zum Beispiel Walter Ernsting und Walter Spiegl, kein Geld mit der Science-Fiction verdiente. Der damals 32-jährige Brite war von Beruf her Diplomat und arbeitete für die britische Besatzungsregierung. Walter Spiegl war Verlagsredakteur und arbeitete neben seiner Haupttätigkeit für American Express für die SF-Agentur von Forrest J Ackermann in Deutschland. Er war bei der Vereinsgründung erst 21 Jahre alt. Der amerikanische Autor Raymond Z. Gallun schien zwar bei der Gründung dabei gewesen zu sein, ist jedoch nicht eingetreten. Er war zu jener Zeit auf einer Deutschlandreise und übernachtete in Walter Spiegels Wohnung in Frankfurt.

Doch eine Person, die ebenfalls dabei war, wurde in vielen späteren Erinnerungsberichten fast vollkommen ausgeklammert. Es geht um Walter Ernstings Ehefrau, Waltraud Ernsting. Erst ein Artikel in der 200. Ausgabe des Fandom Observers machte mich auf ihre Anwesenheit aufmerksam, alle bis dato verwerteten Quellen erwähnen sie nicht. Horst Schwagenscheidts Artikel thematisiert schon, dass ihre Rolle in Chroniken und Erinnerungsberichten vollkommen ausgeblendet wurde, wurde die Science-Fiction doch für die längste Zeit als Männerdomäne gesehen, in der Frauen höchstens eine Ausnahme waren. Deshalb soll sie zumindest hier mit mehr als einem Nebensatz erwähnt werden, war sie doch bis zur ersten Vorstandswahl als Kassiererin tätig und trug somit zum Aufbau des Vereins bei. Nun ist es leider so, dass von ihr nicht viel bekannt ist. Ob sie nun, wie Hans Frey in

seinem Überblick über das Fandom der Nachkriegszeit »Optimismus und Overkill« schreibt, »nicht mehr als ein Zählmitglied« im SFCD war oder selbst Interesse an Science-Fiction hegte, konnte ich noch nicht herausfinden. Ihrem Einsatz sollten wir dennoch dankbar sein.

Die Idee der Gründung eines Science-Fiction-Clubs erhielt Ernsting von Forrest J. Ackermann, der zum Ehrenpräsidenten des Clubs wurde. Ackermann spendete dem Club eine Kommission, die er für einen Deal mit Ernsting erhalten sollte, vermutlich für die Veröffentlichung eines Romans im UTOPIA Großband. Die Spende sollte in den »Alden Lorraine Ackerman Fund« gehen, benannt nach seinem im Krieg gefallenen Bruder und sollte die Gründung des Clubs finanzieren.

Die nächsten Neuigkeiten zum Verein gab es erst in der September-Ausgabe von UTOPIA. Die bisherigen Mitglieder wurden nun »Ehrenmitglieder« genannt und es kamen noch fünf weitere hinzu. Damit hatte der Verein theoretisch 22 Ehrenmitglieder. Erich Pabel und Hans Schaper, beide vom UTOPIA-Verlag, erhöhen das Kontingent der in Deutschland ansässigen Mitglieder auf sechs. In der gleichen Ausgabe veröffentlichte Ernsting, welche Pflichten und Rechte die Mitglieder des Vereins haben sollten: »Der Beitrag beträgt vierteljährlich 3,50 DM [...]. Das Mitglied erhält den UTOPIA-Großband, das spätere Clubmagazin ANDROMEDA und Bücher aus der Clubbibliothek per Post frei ins Haus.« Inflationsbereinigt lag der Beitrag somit bei jährlich etwa 39 €. Doch hielt dies nicht lange, schon im nächsten Monat wurde der Beitrag auf 4,50 DM pro Monat angehoben, was etwa 50€ heutiger Währung entspricht.

Die erste Ausgabe von Andromeda kam im September oder Oktober heraus. Außerdem sollten die UTOPIA-Großbände ab der 25. Ausgabe vierzehntäglich erscheinen, wobei jede gerade Ausgabe einen SF-Kriminalroman enthalten sollte. Die »Meteoriten« sollte es allerdings weiterhin nur monatlich geben. Außerdem war für Dezember 1955 der UTOPIA-Sonderband geplant, in dem mehrere Kurzgeschichten von diversen deutschen und internationa-

len Autoren herausgebracht werden sollten. Science-Fiction-Fans, insbesondere Mitglieder des SFCD, hatten also viel Lese-stoff zur Verfügung.

Als das erste ANDROMEDA dann endlich herauskam, untertitelt mit »Deutschlands erstes Science-Fiction Fan-Magazin«, waren die Kritiken eher durchwachsen. Die Benford-Zwillinge, vierzehnjährige Söhne eines amerikanischen Offiziers, der gerade in Deutschland stationiert war, schrieben in ihrem bereits in der 4. Ausgabe erscheinenden englischsprachigen Fanzine »Void« ein Review, in dem die ANDROMEDA noch recht glimpflich davonkommt. Sie habe die gleichen Schwachpunkte, die auch Void in der ersten Ausgabe habe, nämlich die geringe Bebilderung und dass die meisten Artikel vom gleichen Autor (Walter Ernsting) seien.

Das Fanzine von Vollzeitfan Klaus Unbehaun (SFCD Mitgliedsnummer 5) unter dem Namen »X«, »IKS« oder »YKS« bewerteten die Benfords als »etwas besser« als die ANDROMEDA. Leider sind im Fanzine-Archiv des SFCD keine Ausgaben von Unbehauns Fanzine verfügbar und es ist mir auch bisher nicht gelungen, anderweitig an Scans oder Exemplare zu kommen. Falls ein Leser diese Lücke in der Fan- und Vereinsgeschichte füllen kann, wäre ich über eine E-Mail an fabian.lipki@sfgcd.eu äußerst dankbar. Es ist durchaus möglich, dass statt der ANDROMEDA das Fanzine von Klaus Unbehaun das erste deutsche Fanzine war.

Weitaus gnadenloser ist Anne Steul, die im Frühjahr 1956 eine Kritik in ihrem Fanzine »Fantom« verfasste. Sie kreidet an, dass man von einem »dirty old Pro« wie Ernsting wesentlich bessere Qualität erwarten könne. Ihr größter Kritikpunkt ist, dass Ernsting sich zu viel auf Wissenschaft und technischen Fortschritt beschränkt und zu wenig auf die Mitarbeit von anderen Fans setzt. Sie wünscht sich, Ernsting würde in seinem Fanzine neuartige Science-Fiction fördern und nicht altbackene Raketengeschichten bringen.

Doch schauen wir uns die erste Ausgabe der ANDROMEDA selbst an (Abb. 2): Das Titelbild zeigt bereits, dass das Fanzine eher hastig erstellt wurde. Das Cover der Ausga-

Vereinsgeschichte

be September 1952 von Astounding wurde dafür abgepaust und der Hintergrund etwas ausgeschmückt. Ernsting schreibt, dass das Bild »nach einer Idee von Alejandro (ASTOUNDING)« sei. Alejandro Canedo war in der Tat der Urheber des Originals.

Das Fanzine besteht aus insgesamt sechs Artikeln, einer Leserbriefsparte, der Mitgliederliste und einem Postskriptum. Von den Artikeln sind 4 von Ernsting selbst: Die ersten zwei Artikel von Ernsting, betitelt mit »Freunde!« und »Wie --- Sie auch??« leiten das Fanzine ein und beschreiben seine Pläne für den Club, was ihn zur Gründung bewog und was er sich für die Zukunft der ANDROMEDA vorstellt. Darauf folgt ein Artikel von Fred Eisermann, unter dem Titel »Wie weit die Russen sind!«, in dem der technische Fortschritt der Sowjetunion thematisiert wird, darunter die Verwendung von Atomenergie und fliegenden Untertassen, beides Themen, die Ernsting sehr am Herzen lagen.

Der nächste Artikel wurde von Ernsting aus der Ausgabe August 1955 der Fantasy Times entnommen, das Original schrieb William Hamling. Der Artikel, übertitelt mit »Was ist mit galaxy!« moniert, dass die schlechten Zahlen des amerikanischen SF-Magazins Galaxy daher rühren, dass die abgedruckten Geschichten zu intellektuell seien und nicht genug Abenteuer und Action enthielten. Ernsting selbst wurde zu dieser Zeit oft kritisiert, dass die Science-Fiction in den UTOPIA Reihen eher belanglos und stumpf war. Die Druckerin des Fanzines, Rose Ebert, war eine der kritischen Stimmen und durfte daraufhin ihre Meinung in einigen Zeilen verteidigen.

Der letzte Artikel, »Wir brauchen Geld!« ist weniger ein Artikel und mehr Aufruf zu einer Verlosung. Um Geld für den Verein zu sammeln, veranstaltete Ernsting ein Gewinnspiel, bei dem man einsenden sollte, welche der ersten 25 UTOPIA-Großbände tatsächlich von deutschen Autoren hinter englischwirkenden Namen verfasst wurden. Zusätzlich sollte eine kleine Spende für den Verein gegeben werden und der Sieger bekam einen kleinen Preis.

Die Leserbriefsparte besteht aus zwei kleineren Artikeln, jeweils einer zu Raumfahrt von Hansjürgen Meier und Atom-

kraft von Manfred Schulz. Im Postskriptum kommt Ernsting dann noch einmal zu Wort und lobt hier das englischsprachige Fanzine Void von Greg Benford und gibt einen kurzen Ausblick auf Andromeda 2 und UTOPIA 25.

Insgesamt lässt sich Anne Steuls Kritik durchaus bestätigen. In der ersten Ausgabe der ANDROMEDA kam die Science-Fiction eindeutig zu kurz. Zwar werden aktuelle Technologien in aller Breite diskutiert, doch Literatur findet kaum Erwähnung. Auch die Qualität des Inhaltes und der

Aufmachung wirkt eher dürftig. Das Cover ist eine eher schlechte Kopie eines Jahre zuvor erschienen Originals, was Ernsting selbst auch im Postskriptum bereitwillig zugibt. Von den »Meteoriten« ist das Fanzine insgesamt kaum zu unterscheiden.

Umso erfreulicher ist es, dass viele der Kritikpunkte schon in der zweiten Ausgabe, die im Dezember 1955 erschien, Besserung erfuhren: Zukünftige Ausgaben wurden fortan vom späteren Perry Rhodan Zeichner Johnny H. Bruck unter dem Pseudonym »Spiceo« illustriert und sind

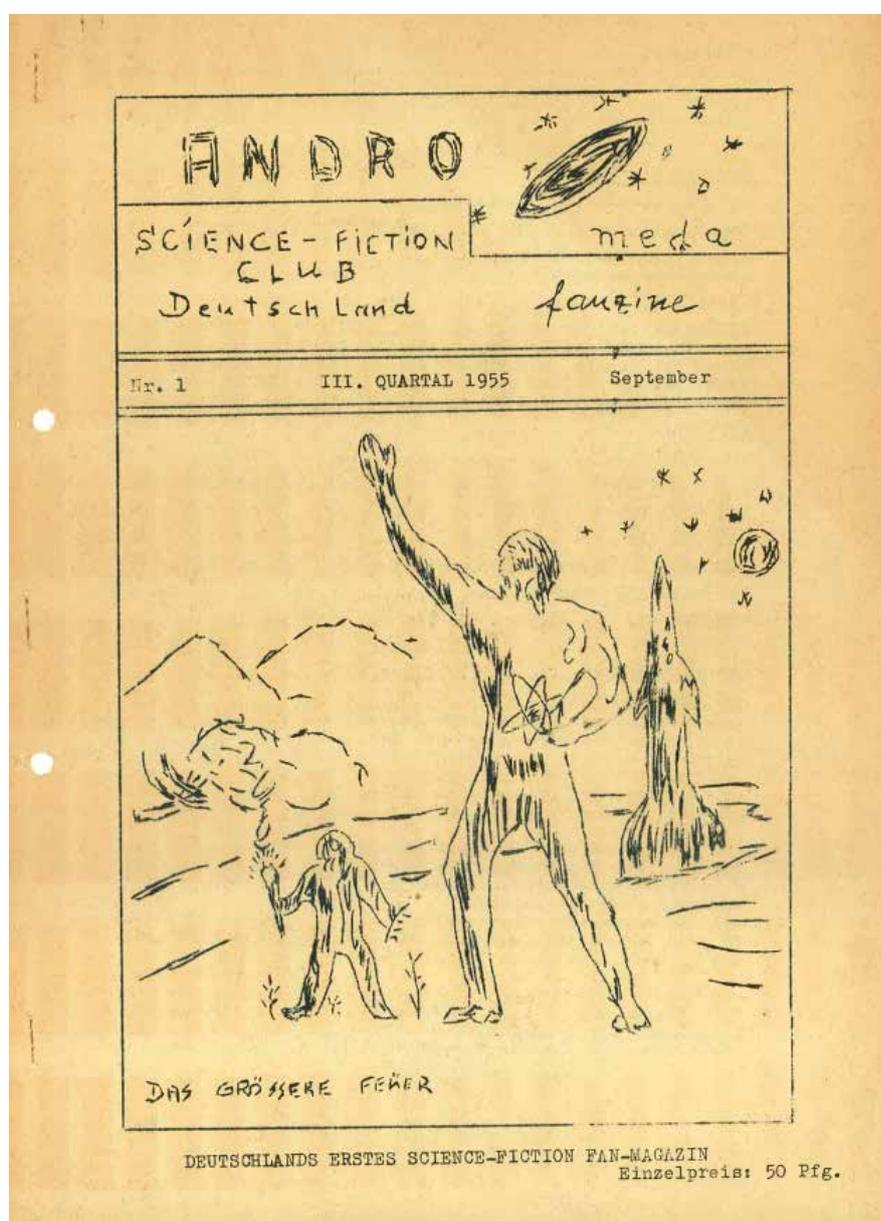


Abbildung 2: Das Cover der ersten Ausgabe des Andromeda Fanzines (Quelle: Vereinsarchiv SFCD e.V.)

wesentlich besser, als die Coverzeichnung der Erstausgabe. Auch seine Zeichnungen innerhalb der Artikel werten das Gesamtbild auf.

Der Inhalt des Fanzines wurde mit der zweiten Ausgabe auch variabler. Es werden auch Kurzgeschichten von Vereinsmitgliedern gedruckt, Fanzines besprochen und es gibt mit der Sparte »Der Science Fiction Bücher Wurm« einen Platz für Buchrezensionen und den von Heinz Bingenheimer gegründeten Buchclub.

Irgendwann zwischen September und Dezember 1955, möglicherweise bei der ersten Vorstandssitzung am 06.11.1955, gründete sich auch der Vorstand des SFCD, der in Ausgabe 2 der Andromeda vorgestellt wurde: Walter Ernsting war 1. Vorsitzender und Heinz Bingenheimer erhielt neben der Leitung des Buchclubs den Titel des 2. Vorsitzenden. Walter Spiegl wurde zum Schriftführer und zum Leiter der Clubbücherei und Waltraud Ernsting zur Kassiererin. Insgesamt wurden 3 Beisitzer, heute Beiräte, benannt: Ernst H. Richter, Leiter der Literarischen Abteilung, Rose Ebert, die für den Druck der ANDROMEDA zuständig war, und Heinz-Dieter Reiss. Forrest J. Ackerman wurde als Ehrenpräsident geführt und Julian Parr war zwar kein Teil des Vorstands, wurde aber zur »Adressenvermittlung für SF-Brieffreundschaften aus aller Welt« geführt.

Rose Ebert wurde schon in der dritten Ausgabe der ANDROMEDA sowohl im Vorstand als auch in ihrer Funktion als Druckerin ersetzt. Für den Druck war fortan die Buch- und Presseagentur Augsburg verantwortlich und ihr Sitz im Vorstand ging an Wolf Detlef Rohr, Autor und Literaturagent aus dem Dunstbereich Walter Ernstings. Über Rose Ebert ist sonst nicht viel bekannt. Im Jahr 1956 wird sie als Übersetzerin der Kurzgeschichte »Zero« von Herbert James Campbell angegeben. Die Geschichte erschien unter Walter Ernsting in der zweiten Ausgabe des UTOPIA Sonderbandes. Unter dem Pseudonym Bert Rose, als weiblicher Autor damals hatte man es nicht einfach, veröffentlichte sie auch zwei Kurzgeschichten: »Jagdeifer« in Ausgabe 25 von Stellaris und »Sackgasse« in UTOPIA-Magazin (vorher Sonderband)

Ausgabe 4. Warum sie als eine der wenigen Frauen aus der Vereinsführung und der Produktion von ANDROMEDA ausstieg, ist bis dato unbekannt.

Nun hatte der Club also einen Vorstand, ein Vereinsmagazin, eine Vereinsbibliothek und immerhin stolze 167 Mitglieder*innen. Doch ein wichtiges Standbein des Fandoms war noch nicht etabliert: Die Conventions. Da sich der Platz dem Ende zuneigt und die Deadline für diese AN näher kommt, soll der Beginn der deutschen Conventions in der nächsten Ausgabe erörtert werden. Wie auch bei den Fanzines entsteht wieder ein Rennen um Deutschlands erste Convention und die Rivalität zwischen Anne Steul und Walter Ernsting findet hier ihren Höhepunkt.

Wie immer bitte ich auch hier wieder um Kritik, Rückmeldungen und Mitarbeit. Ich hoffe, dass ich jemanden überzeugen konnte, dass es noch einige Rätsel in der Vereinsgeschichte gibt, und sich jemand findet, der sich jetzt berufen fühlt, sie mit dem Arbeitskreis aufzudecken. Meldungen diesbezüglich am besten per Mail an fabian.lipki@sfcid.eu. ■



Erfahrungen zum GarchingCon12

09. Juni – 11. Juni 2023

von Lukas Borchardt

Das Fandom von *Perry Rhodan* lädt ein und viele sind dem Ruf gefolgt. So auch ich, der nach den 4. *Perry Rhodan*-Tagen in Braunschweig letztes Jahr Con-Blut geleckt hat.

Bereits Tage zuvor wurde in der Discord Gruppe von »Radio Freies Ertrus« bereits voller Vorfreude über den GarchingCon diskutiert.

Am Freitag, den 9. Juni 7:30 ging es endlich los! Mit dem ICE von Leipzig nach



Bild 1: U-Bahn Marienplatz München – »Gleich bin ich da!« ©Lukas Borchardt

München, insgesamt viereinhalb Stunden Anreise – meine Aufregung stieg ins Unermessliche. Die U-Bahn brachte mich von der bayrischen Metropole bis direkt vors Hotel König Ludwig II. gegenüber vom Con-Gebäude, dem Bürgerhaus Garching (Bild 1). Nach dem Check-In hörte ich erst einmal auf mein Bauchgefühl und begab mich auf die Suche nach einem adäquaten Mittagessen. Dabei stieß ich auf Andy Jessberger, Moderator von »Radio Freies Ertrus NEO«, der mich kurzerhand in den nächsten Biergarten zum Rest des Podcast-Teams um Familie Uhlen zog. Erste Kontaktaufnahme geglückt, darauf erst einmal, in typisch bayrischer Manier, eine Currywurst. Auch wenn man sich bis dato nur aus den unendlichen Weiten des Internets kannte, sofort wurde gefachsimpelt und sich ausgetauscht, als ob man sich bereits ewig kennt.



Bild 2: Willkommens-Schild GarchingCon ©Lukas Borchardt

Conventions



Bild 3: Panel zur Miniserie PERRY RHODAN Atlantis 2 ©Lukas Borchardt

Die Con-Eröffnung am Freitagabend rückte immer näher, weitere bekannte Gesichter wurden freudig begrüßt und ehe ich mich versah, war der zwölfte GarchingCon in vollem Gange (Bild 2) Die Organisatoren um den Münchener *Perry Rhodan*-Stammtisch »Ernst Ellert« hatten nach mehreren Jahren Umbau- und Coronapause große Kaliber aufgefahren. Allein der riesige Händler- und Modellbau-raum »Mehandor« sorgte für die eine oder andere Reizüberflutung bei mir. Wie ein kleines Kind im Schlaraffenland fand ich mich zwischen unzähligen Heftromanen, Gucky-Plüschartikeln und anderen Kuriositäten wieder. Der Modellbauer Alexander

Kosyra (»KosyMo«) präsentiert unglaublich beeindruckende und detailreiche Modelle quer durch die Science-Fiction-Welt.

Neben zwei kleineren Gruppenräumen »K'Mana« und »Mirkas« für etwas gemütlichere Kaffeeklatschrunden, gab es noch den großen Hauptraum »Dyoversum«, in denen die verschiedenen Vorträge, genannt Panels, stattfanden. Umringt wurden die Räume von zahlreichen kleineren Ständen im Foyer des Gebäudes. So präsentierte sich der Science-Fiction Club Deutschland zusammen mit der Aktion Bücherrettung, betreut von Roger Murmann, mit einem kunterbunten Stand und vielen Meisterwerken der klassischen Science-

Fiction. Der Eintritt, in den im Jahr 1955 gegründeten Verein, stand für mich schon länger auf der Liste, doch habe ich mir dies extra für den GarchingCon aufgehoben.

Nachdem ich bereits letztes Jahr Mitglied der PRFZ geworden bin, war der Eintritt in den SFCD für mich der logische nächste Schritt. Mittlerweile wurde ich mit der Mitglieds- Nummer 3994 aufgenommen.

Mit »Basis France« war tatsächlich auch ein französischer Fanclub anwesend, was mich persönlich sehr beeindruckte. Die größte Science-Fiction-Serie der Welt folgt ihrem Geist und ist in diversen Ländern international vertreten. Ebenso begeistert war ich von der kurzen Eröffnungsrede des zweiten Garchinger Bürgermeisters Jürgen Ascherl. Dieser hat in seiner Jugend selbst *Perry Rhodan* gelesen und glänzte dementsprechend mit fundiertem Fachwissen.

Nachdem wir mit der Latenight von Leo Lukas und Olaf Brill von offizieller Seite schmunzelnd in die Nacht verabschiedet wurden, fand man sich in geselliger Runde im »Neuwirth« wieder. So viel sei gesagt: Es sollte nicht der letzte Besuch des Biergartens sein.

Da der Abend con-unüblich bereits vor Mitternacht endete, sah ich meine Gelegenheit, um noch ein bisschen im frisch erschienenen *Perry Rhodan Neo* zu blättern, welcher für die eine oder andere hitzige Diskussion unter den Fans sorgte.

Die Nacht war viel zu kurz und so begann



Bild 4: Wiedersehen mit Marius Seemann (re), Markus Regler (l) und Lukas Borchardt (m) ©Markus Regler



Bild 5: Alexandra Schwientek von der U.S.S. Vision e.V. mit Lukas Borchardt ©Alexandra Schwientek

Conventions

der nächste Morgen mit einem ausgiebigen Frühstück, welches ich zusammen mit der Stellaris-Autorin Marie Erikson zu mir nahm.

Der Con-Samstag versprach ein Programm, welches randvoll mit spannenden Vorträgen gefüllt war. Leider konnte ich mich nicht zerteilen und so musste ich vorher abwägen, welchen Programmpunkt ich unbedingt sehen wollte. Darunter war zum Beispiel das Panel zur aktuellen Miniserie *Perry Rhodan-Atlantis 2*, bei dem Markus Regler vom Podcast »Radio Freies Ertrus« bewies, dass er auch vor Live-Publikum souverän moderieren kann (Bild 3). So kam es zu einem spannenden Austausch mit dem Autorenteam um Serien-Showrunner Ben Calvin Hary, bei dem das Publikum hoffte, den einen oder anderen Hinweis zur Handlung zu erfahren.

Bereits davor habe ich Marius Seemann aus Berlin wieder getroffen (Bild 4). Wir hatten uns in Braunschweig letztes Jahr kennengelernt und waren beide sehr glücklich, jeweils einen Gleichgesinnten in der Altersklasse »U30« zu finden. Leider hatten wir damals kaum Zeit, um richtig ins Gespräch zu kommen. Das wurde nun nachgeholt. Dabei haben wir sogar auf Verstärkung in Persona von Alexandra Schwientek getroffen (Bild 5). Sie engagiert sich zu-

sammen mit ihrem Vater im gemeinnützigen Verein »U.S.S. Vision e.V.« welcher es sich zur Aufgabe gemacht hat, Kindern und Jugendlichen egal welcher Herkunft oder Religion den Zugang und die Weitergabe von Wissen und Bildung zu ermöglichen (<https://usvision.de/warp/>).

Im Anschluss gab es einen Rollentausch: Markus Regler gab den Moderationsstuhl für Ben Calvin Hary frei, der in geselliger Kaffeeklatsch-Atmosphäre das Team um den *Perry Rhodan Podcast* »Radio Freies Ertrus« frei nach dem Motto »Dürfen wir mit Ihnen über *Perry Rhodan* reden?«, vorstellte (Bild 6).

Am Nachmittag stand das Panel von Michael Marcus Thurner auf der Agenda, bei dem er von seiner Motorrad-Reise »Alte Eisen auf Reisen« quer durch Europa, berichtete. Nach einer kurzen Kaffeepause im bereits erwähnten »Neuwirth«, ging es zurück zum Bürgerhaus – die Stunde des Jägers hatte geschlagen (Bild 7). An einem



Bild 7: Autogrammstunde »Die Stunde des Jägers« ©Lukas Borchardt

langen Tisch saßen alle Ehrengäste und erfüllten Autogrammwünsche, bis die Stifte leer waren. Zwischendurch stattete ich dem Händlerraum »Mehandor« einen weiteren Besuch ab und erleichterte meinen Geldbeutel.

Der Abend näherte sich offiziell dem Ende und ich fand mich mal wieder – ihr ahnt es – im »Neuwirth«, unserem neuen Stammlokal wieder (Bild 8). Der Abend wurde immer geselliger, die Getränkerechnung immer länger und plötzlich hieß es auch schon zum ersten Mal wieder Abschied nehmen. Einige von uns hatten dann doch eine lange Heimreise vor sich, die sie sonntags beizeiten in Angriff nehmen wollten.

Eine sehr kurze Nacht (der Ratskeller wurde noch lange von uns in Beschlag genommen) später brach für mich der leider bereits letzte Tag des Con-Wochenendes an. Nachdem der Koffer gepackt, der Magen gestärkt und der Rucksack geschultert war, half noch ein kurzer Blick ins Con-Programm, um die heutigen Panels zu sondieren. Mit dem »kleinen Perry« stellte Olaf Brill sein Comic-Projekt aus dem Carlsen-Verlag vor, bei welchem er gemeinsam mit Zeichner Michael Vogt die Abenteuer von Perry, Thora und Gucky kindgerecht er-



Bild 6: Podcast-Team von »Radio Freies Ertrus« im Interview mit Ben Calvin Hary ©Lukas Borchardt

Conventions



Bild 8: Mittagsrunde u.a. mit Marie Erikson (2.v.l.), Klaus Schwientek, Ben Calvin Hary und Marius Seemann ©Lukas Borchardt

zählt. Einen kleinen Einblick in das demnächst erscheinende Comic-Album gab es natürlich auch.

In typischer Politiker-Manier antwortete Hartmut Kasper im »Kurs 3300«-Panel auf die Fragen von Stefan Friedrich und Roman Schleifer zur Weiterentwicklung der größten Science-Fiction-Serie der Welt – man erfuhr praktisch nix (Bilder 9 und 10)

Den Abschluss und meinen persönlichen Höhepunkt des gesamten Wochenendes bildete zweifellos Ruben Wickenhäusers »Alien-Inkubator«. Das war eine Art interaktive Gruppenarbeit, bei der in kleinen Teams eine neue außerirdische Lebensform entstehen sollte. Ursprünglich für ca. 20-25 Personen angedacht, fanden wir uns zwar nur zu fünft ein. Dies tat der Stimmung und der Kreativität allerdings keinen Abbruch. Mein Teampartner Rudy

und ich hatten jedenfalls sehr viel Spaß, jedes noch so skurrile Detail zu entwickeln und uns künstlerisch auszutoben. Das rund einstündige Panel ging viel zu schnell vorbei und endete mit der gegenseitigen Präsentation und Bewertung der neuen Spezies. Wer weiß, vielleicht liest man davon in einem der zukünftigen Werke von Ruben Wickenhäuser...

Es folgten noch einige Abschlussveranstaltungen und pünktlich 15:00 war es dann so weit, der zwölfte GarchingCon war zu Ende! Für mich hieß das, nach zahlreichen Verabschiedungen, den Weg in Richtung Heimat anzutreten. Es kam zum Unvermeid-



Bild nicht im Text erwähnt: Kaffeerunde mit Olaf Brill, Klaus Bollhöfener vor dem Con-Lokal; OB zeichnet mit Bravour für den Fan Andreas Schmidt einen Gucky in ein altes Con-Buch und macht seinen Comic-Zeichner für den »kleinen Perry«, Michael Vogt »arbeitslos« ©Lukas Borchardt

lichen, der berühmt-berüchtigte Con-Blues setzte ein. Die Heimfahrt mit dem Zug war viel zu kurz, um all die Ereignisse, Begegnungen und Gespräche zu verarbeiten. Jetzt, ein paar Wochen später, ist mir das immer noch nicht ganz gelungen. Da hilft nur eines: bereits jetzt schon einmal das Hotel für die 5. Perry Rhodan-Tage in Braunschweig 2024 herauszusuchen.

Vielen lieben Dank an alle Beteiligten, Organisatoren, Gäste, Fans und Freunde! Es war ein wunderschönes Wochenende, welches mir noch lange in Erinnerung sein wird! Bis zum nächsten Con!



Bild 9: Lukas Borchardt mit Markus Regler während eines Panels ©Lukas Borchardt



Bild 10: Panel zu Kurs 3300 ©Lukas Borchardt

Interview für ANDROMEDA NACHRICHTEN mit Thomas Hofmann

(u. a. NEUER STERN)

von Volly Tannter

Wenn ich mein Hobby zum Beruf mache, verliere ich mein Hobby.



Science-Fiction war schon immer ein Genre, in dem die Grenzen zwischen den Fans und den Science-Fiction-Schaffenden verschwammen. Die »Futurians« zwischen 1938 und 1945 existierten auch als Gruppe von Fans und Science-Fiction-Vermittlern und brachte solch schillernde Persönlichkeiten wie Frederik Pohl, Isaac Asimov oder Donald A. Wollheim in ihren Bann.

Ein aktiver und grenzenspringender hiesiger Science-Fiction-Fan, -Herausgeber und -Illustrator ist Thomas Hofmann, der derzeit in Halle an der Saale lebt. AN-Redakteur Volly Tanner sprach mit ihm:

AN: Guten Tag, Thomas Hofmann. Seit 2013 gibt es das Magazin NEUER STERN, mittlerweile mit der 95. Ausgabe. Das ist wirklich richtig gut. Welche Rolle spielst Du bei diesem großartigen Projekt?



Thomas Hofmann, Foto: Jutta Hofmann

Thomas Hofmann: Hallo Volly! Ich wünsche Dir auch einen schönen Tag und bedanke mich gleich einmal für Deine Einschätzung, dass es sich beim NEUEN STERN um ein großartiges Projekt handelt. Ich bin als »Redaktions-Alien« mit dabei. So stehe ich seit einigen Heften immer am Ende des Grußwortes, bzw. Editorials.

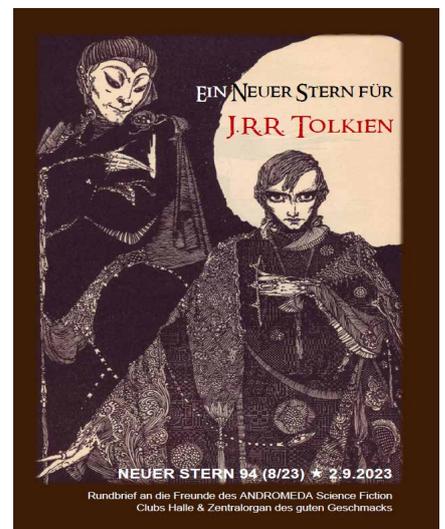
Ich sehe meine Rolle als Mittler, der anderen, befreundeten Science-fiction-Enthusiasten ein Podium bereitet, auf dem sie agieren, sich austauschen und fannisch austoben können. Das kann man alles sicher auch woanders. Fanzines wie den NEUEN STERN braucht das Science-Fiction-Fandom ja heutzutage vielleicht gar nicht mehr. Aber als bei uns in Halle, im

Andromeda SF Club, das damalige Fanzine, SOLAR-X, die Pforten schloss, spürte ich, dass mir was fehlte. SOLAR-X begleitete unseren Club die ganze Zeit seit 1989, war Dreh- und Angelpunkt unseres Fandoms, als Lesende und Gestaltende. SOLAR-X war vor allem das Baby von Wilko Müller jr. Das wuchs ihm irgendwann einfach über den Kopf, wenn ich mich richtig erinnere. Nach 180 Ausgaben plus Sonderheften kann man auch schon mal genug haben, denke ich. Er hatte mit seinem Brot-Job und auch mit dem Bücherschreiben und -verlegen allemal genug zu tun.

Zum Weltuntergang, Ende 2012, war dann bei mir die Idee gereift. Wir hatten im Club am Ende des Jahres so eine kleine Veranstaltung, in der wir uns und Interessierten Geschichten zum Weltuntergang vorlasen, anlässlich des von den Maya prophezeiten Weltenendes. Als ich da Peter Schünemann und Bernd Wiese gefragt habe, was sie von der Idee eines neuen Fanzines hielten, war ich ziemlich erstaunt, wie schnell und freudig sie reagierten. Scheinbar fehlte ihnen auch etwas.

Mir war immer wichtig, dass diese Aufgabe mir nicht zur Last wird. Also ist das – wenn ich ehrlich bin – eben kein »großartiges«, halt nur ein kleines Projekt. Aber immerhin haben wir bald die Ausgabe 100 erreicht.

Ach so, meine Rolle? Also, ich bin der, der die Beiträge sammelt, bündelt, das Heft zusammenstellt und dann, wenn es fertig ist, an die Interessenten ausgibt und ver-



schickt. Außerdem kann ich mich da auch meinem Hobby widmen, darüber schreiben, was ich gelesen und gesehen und erlebt habe in Sachen Phantastik und auch meine Zeichnungen immer mal einstreuen.

AN: Ich mag ja, dass Du Themenhefte machst, mal die russische Science-Fiction-Literatur beleuchtest, Dich Tolkien widmest, Rezensionen, Illustrationen und Kurzgeschichten präsentierst. Dabei hältst Du das Heft auch für Nichtmitglieder des Andromeda SF Club Halle offen. Wie kommst Du aber an die ran?

Thomas Hofmann: Die Leute treten irgendwann an mich heran. Zuerst habe ich das Heft wirklich nur für die Hallenser und ein paar Leipziger gemacht. Ein paar engere (Brief-)Kontakte hatte ich auch von der Existenz des »Rundbriefs« in Kenntnis gesetzt, die dann Interesse zeigten.

Auf einem PentaCon in Dresden und auf den ElsterCons in Leipzig gelang es mir auch, direkt Leute anzusprechen. Ich halte mich nicht so für den Verkäufertypen und Akquisiteur. Aber manchmal kann ich mich halt überwinden.

Und dann habe ich davon auf Facebook, in meinem Blog beim SF-Netzwerk und im damaligen Horror-Forum, heute: Phantastik-Kneipe (phantastik-literatur.de) »erzählt«. Andere schrieben darüber, beispielsweise hier in den AN, was auch immer mal jemanden animierte, sich zu interessieren.

Die Themen- bzw. Schwerpunktheft, die Du erwähnst, sind es dann aber vor allem, die neue Leute anlocken.

AN: Und wie entscheidest Du über die Themen? Oder gibt es ein Redaktionskollegium?

Thomas Hofmann: Ich entscheide das nicht allein, halt zusammen mit meinen Mitstreitern. Also sind die Entscheidenden die Leute, die hier mehr als sporadisch mitwirken. »Redaktion« klingt ja so professionell. Wir sind ein Haufen Enthusiasten, die sich austoben... aber das hatte ich ja schon erwähnt.

Die Themenvorschläge kommen von

denen, die hier auch mitschreiben, also manchmal auch von mir selbst. Ich sammle sie in einem »Arbeitspapier«, welches ich an diese Leute immer mal verschicke, wenn sich etwas geändert oder getan hat. Da stehen die Themen, ein paar Gedanken dazu, Termine und der Stand der Zuarbeiten drin. Ich glaube, das funktioniert ganz gut.

Oft sind es runde Jubiläen von Autoren und Autorinnen, manchmal Themenkreise, die jemanden gerade besonders interessieren und die dann vorgeschlagen werden. Wir treffen uns ja allmonatlich zum SF-Stammtisch in Halle, da können wir auch wunderbar über solche Ideen, Pläne usw. reden und palavern.

Manchmal kommt dann ein »Themen-sonderheft« zusammen, mitunter sogar zwei auf einen Ritt; manchmal halt dann doch nicht so viel, es reicht dann aber doch noch für einen Schwerpunkt im Heft.

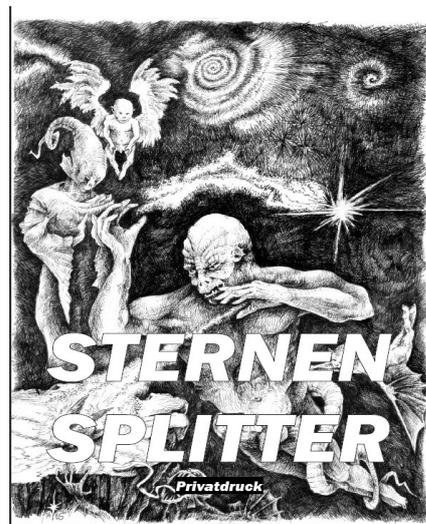
Ich bin übrigens auch für Themen und Ideen »von außen« offen.

AN: Wie bist Du denn eigentlich zur Science-Fiction gekommen? Ich wurde ja einst in Deiner Heimatstadt geboren und bei mir war es die Bibliothek im Paulusviertel auf der Reilstraße damals, wo die Initialzündung meines utopischen Raumschiffs geschah ...

Thomas Hofmann: Ich bin gar kein Hallenser, eher ein »Hallunke« – also im Sinne der Einwohner von Halle ein Hinzugezogener. Seit 1983 lebe ich in der Saalestadt, zuerst als Student. Mittlerweile ist die Stadt mir aber zur Heimat geworden.

Zur Science-Fiction kam ich vergleichsweise spät. In der Zeit an der »Penne« (EOS, Gymnasium in der DDR) gab es ein paar Klassenkameraden, die Science-Fiction lasen, was mich dazu bewog, mich auch mal dafür zu interessieren. Da gab es jemanden, der schrieb einen eigenen Science-Fiction-Roman und erzählte jeden Morgen in der Straßenbahn, was er am Vortag neu dazugeschrieben hatte. Ich hörte gerne zu.

Als Abonnent der (Jugendbuchreihe) des »Buchclub 65« musste ich ja für jeden Monat einen Band auswählen. Das Angebot war da nicht so üppig. Irgendwann bestell-



te ich die Anthologie »Der unheimliche Fahrstuhl«, mit Science-Fiction-Stories sowjetischer Autoren. Bis dahin habe ich solch einen utopischen Kram gemieden, war mehr an historischen Romanen (die alten Griechen und Römer, Ritter und Wilder Westen) und Tiergeschichten interessiert. Aber dieser Band hat mich einfach geflasht! Meine Lieblingsgeschichte darin war »Die Stadt und der Wolf« von Bilenkin: Die Welt der Menschen aus Sicht eines Wolfes. Ich war fasziniert. Und während eines langweiligen Sommerferientages – das eine mitgenommene Piratenbuch war ausgelesen – habe ich ein in unserem gemieteten Bungalow hinterlassenes Kompass-Bändchen gefunden: Karlheinz Steinmüller: »Der letzte Tag auf der Venus«. Ich hab's auf einen Ritt verschlungen.

Außerdem lief dann Ende der 70er / Anfang der 80er Jahre so einiges im »Westfernsehen«, Samstagabend in der ARD, oder das Grusel-Kabinett im NDR. Meine Initialzündung war tatsächlich dann das Sehen der Galactica-Filme. Parallel dazu entdeckte ich im Bücherregal meiner Eltern die »Sternstagebücher« von Lem und »Das Erbe der Phaetonen« von Martynow. Die Raumschiffe haben schnell die Ritterrüstungen verdrängt.

AN: Du hast zu Beginn schon von Deinen Illustrationen erzählt. Wo kann man die denn überall sehen und für wen hast Du schon illustriert?

Thomas Hofmann: Das Zeichnen begleitet mich als Hobby und Leidenschaft schon ziemlich lange, länger als die Phantastik. Früher waren es da eher Ritter und wilde Tiere. Es gab auch schon ein paar Versuche, eigene Comics zu schreiben und zu zeichnen. Die Leserschaft dieser Einzelstücke hielt sich natürlich in Grenzen. Mit meinem Kontakt zum Science-Fiction-Fandom, zuerst in der DDR, dann im vereinten Deutschland, kamen auch mehr Möglichkeiten, mich auf diesem Gebiet auszuüben. Das fing mit »Terminator«, »Alien Contact«, oder auch dem Egozine von Gerd Frey, »Herovits Neue Welten«, dann mit unserem SOLAR-X an. Erste – sogar bezahlte – Illustrationsaufträge kamen aus der Oberlausitz. Dort hatte sich zur Wende ein Verlag gegründet, für den u.a. auch ein paar Leute gearbeitet haben, die zuvor mit Wilko Müller jr. Science-Fiction-Fanzines machten. Die Bücher, die ich damals zu illustrieren hatte, waren dann aber Sagensammlungen, ein Buch über Bauernregeln (»Wenn der Hahn kräht auf dem Mist...« und sowas) und sogar ein Kochbuch. Na ja, ob das so gut war ...

Inzwischen konnte ich für recht viele Projekte, kleine Verlage, Fanzines usw. was machen – z.B. für den Aarachne-Verlag (Wien, Ernst Petz), Abendstern-Verlag (Corinna Bormann), Rollenspielbücher. Zweimal durfte ich schon die auch sonst sehr schönen, liebevoll gemachten Bücher der Edition Dunkelgestirn von Eric Hantsch illustrieren (eins von Tobias Bachmann, das andere ist von Peter Schünemann).

Ziemlich stolz bin ich, dass ich die Gesamt-Edition der Romane und Erzählungen von Angela und Karlheinz Steinmüller, die jetzt bei Memoranda erscheinen, jeweils mit einer Vignette verzieren durfte. Da schließt sich sozusagen für mich ein Kreis.

Aktuell gibt es Bilder von mir auf den neuen Ausgaben der Hubert-Katzmarz-Jubiläums-Bände aus dem Hause p.machinery, eines davon sogar mit mehr als nur einer Titelbildgrafik.

AN: Die heutige, gerade die deutsche Science-Fiction, steht vor einer Vielzahl von Umbrüchen. Das war schon immer so und macht Science-Fiction auch ein weites

Stück aus. Welche positiven und welche negativen Entwicklungen siehst Du als Fan und Fanzine-Macher sowie Schreibender und Illustrierender?

Thomas Hofmann: Als ich mit Science-Fiction in Kontakt kam, hatte sie sicher einen ganz anderen Stellenwert als heute. Science-Fiction ist heute im Kino, Fernsehen (bzw. bei den Streaming-Diensten) allgegenwärtig, quasi Mainstream. Dafür ist sie in der Literatur weniger präsent. Wobei das so auch nicht ganz stimmt.

In der DDR gingen Science-Fiction-Bücher wie warme Semmeln, im Westen hatte das Science-Fiction-Buch in den 80ern ja wohl auch seinen Höhepunkt, wenn ich das richtig sehe. Heute erscheint viel Science-Fiction in kleineren Verlagen oder direkt beim »Erzeuger«, also als Selfpublishing.

Das ist für die Autoren und Autorinnen eventuell nicht immer so richtig gut, da die Möglichkeiten, vom Schreiben gut zu leben, wahrscheinlich eingeschränkter sind als »damals«. Auch das gilt natürlich nicht für alle.

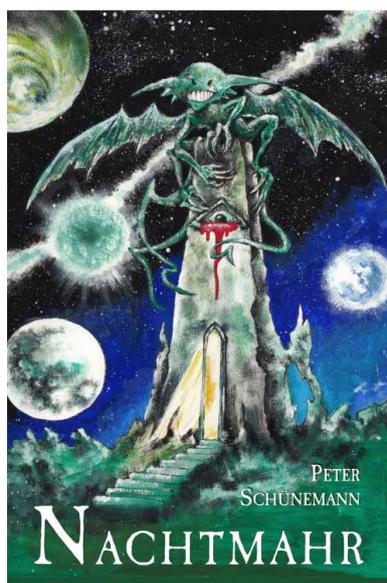
Ehrlich? Ich möchte nicht tauschen. Die Idee, als Grafiker zu arbeiten und da auch gerade das Genre zu bedienen, habe ich trotz anfänglicher kleiner Aufträge, für die ich damals auch Geld bekommen habe, nie wirklich gehegt. Da bin ich sicher auch nicht gut genug dafür. Mein Motto lautet da: Wenn ich mein Hobby zum Beruf ma-

che, verliere ich mein Hobby. Ich denke, die größte Herausforderung für den Science-Fiction-Schaffenden von heute ist es, am Ball zu bleiben, auch wenn die Umstände widrig sind. Aber andererseits kann jetzt jede und jeder schreiben und relativ problemlos publizieren. Das macht was mit der Science-Fiction. Zum einen bleiben die am Ball, die das wirklich wollen und die auch auf Dauer was zu erzählen haben und dies vielleicht auch, wenn es sich finanziell nicht so sehr lohnt. Zum anderen machen die neuen Möglichkeiten des Publizierens die Szene viel, viel breiter. Also, ich komme da auf keinen Fall mehr mit. Das ist schön für die Schreibenden, aber wer soll das alles lesen?

Gut ist, dass man alles machen kann, schlecht ist, aus meiner Sicht, dass Vieles gar nicht gebührend wahrgenommen werden kann.

Auf dem Metropol-Con in Berlin dies Jahr waren die (aus meiner Sicht) neuen Autorinnen und Autoren sehr präsent und aktiv: die das Genre mit weiblichen, queeren, diversen Themen etc. bereichern. Sie haben jetzt sicher viele Möglichkeiten, die es vor ein paar Jahrzehnten noch nicht gab, rein technisch gesehen. In einer Diskussion auf dem Con kam allerdings auch die Frage auf, wie man sich mehr Gehör verschaffen, also wie man das Publikum besser erreichen kann. Es wurde – wie schon früher – über die Gestaltung gesprochen (ob halt schwertschwingende, halbnackte Frauen auf den Covern wirklich diese neuen Themen richtig transportieren). Aber ich denke, dass angesichts des inhaltlichen Überangebots viele Themen in der Masse einfach untergehen.

Eine Tendenz in der Entwicklung der Science-Fiction, die ich so wahrnehme und die ich auch sehr begrüße, ist die Hinwendung von eigentlichen Mainstream-Autorinnen und -Autoren zur Science-Fiction, bzw. zu fantastischen Themen. Vielleicht darf ich da als Paradebeispiel den Erzählungsband »2029« nennen, in dem sich im Grunde kein einziger »Genreautor« befindet, in dem aber Science-Fiction-Stories von ansonsten namhaften, schon etablierten, aber noch nicht so den ganz alten Autorinnen und Autoren zu finden



Interview

sind. Der Band ist ja entstanden, weil Leute vom Fernsehen Stoffe für Fernsehspiele suchten. Und soweit ich weiß, sind aus drei Texten aus dem Band bereits durchaus ansehnliche Filme entstanden.

Insgesamt gibt es meiner Meinung nach weniger Berührungspunkte des Literatur-Mainstreams zur Science-Fiction, zur Phantastik. Das ist für meine Begriffe eine richtig tolle Entwicklung.

AN: Wie kann Science-Fiction, Deiner Meinung nach, wieder relevanter werden?

Thomas Hofmann: Muss sie das noch? Da sich die literarische Science-Fiction immer mehr zerfasert und ein sehr breites Themenspektrum abdeckt (hat sie ja schon immer, »den« Science-Fiction-Roman gibt es ja gar nicht), müsste man zunächst fragen, welche Art Science-Fiction denn an Relevanz dazu gewinnen sollte. Ich denke, abenteuerliche, große Epen, Space Operas und action-geladene Geschichten mit leichtem Hang zur Fantasy gibt es bereits ausreichend. Wenn ich da nur an die zahl-

reichen Ausuferungen des STAR-WARS-Universums denke. Auch in der Literatur dominieren ja dicke Wälzer in Serie die Science-Fiction-Regale zu einem Großteil.

Die »andere« Science-Fiction, die ich auch schon erwähnte, in der sich Gegenwartsauf Autoren brisanter und zukunfts-trächtiger Themen angenommen haben, gewinnt an Bedeutung. Mittlerweile steht ja nicht immer »Science-Fiction« auf dem Cover, ist aber trotzdem drin – und erhält durchaus breitere gesellschaftliche und Medienaufmerksamkeit, weil da akute wichtige und relevante Themen aufgegriffen werden.

Zum anderen haben sich jüngere Autorinnen und Autoren ja auch der ganz neuen Fragen angenommen. Das läuft. Die Frage, ob und wie sie mehr Leserinnen und Leser erreichen, stellt sich bei jedem der vielleicht viel zu vielen Bücher, die gegenwärtig erscheinen.

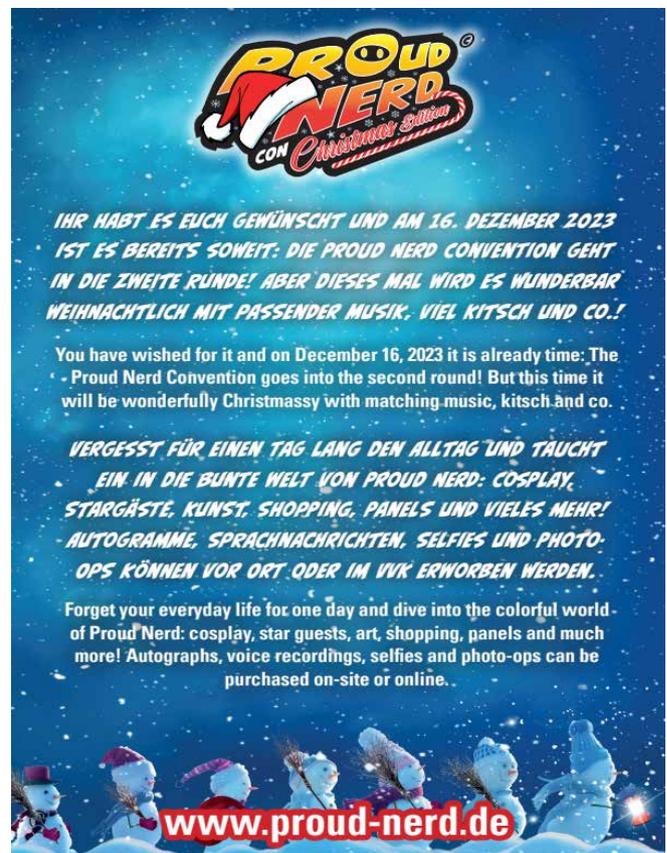
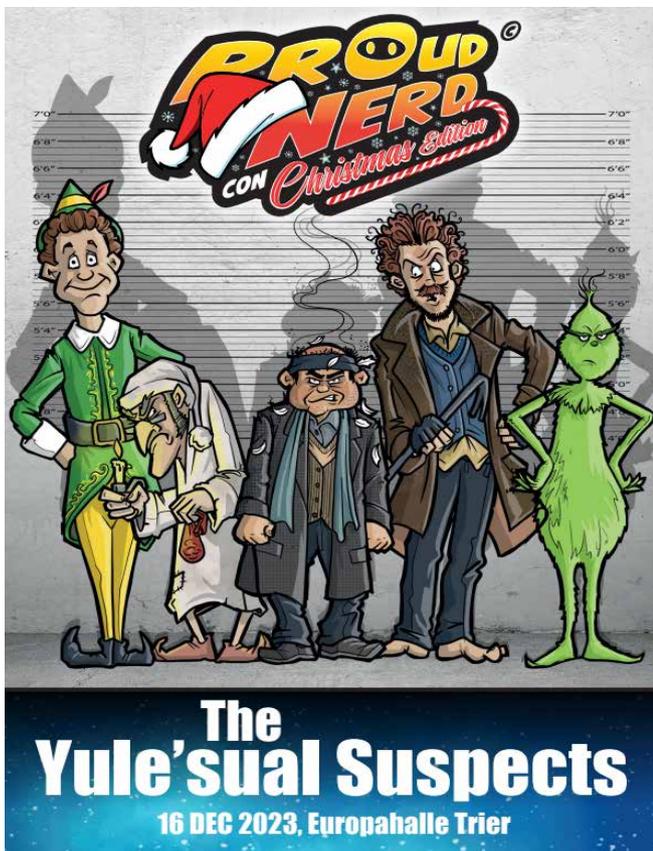
Also, Deine Frage kann ich so gar nicht beantworten. Wo fehlt ihr denn die Relevanz Deiner Meinung nach?

AN: Nunja, in der politischen Wirksamkeit vielleicht? Aber jetzt wieder zu Dir: Du bist ja nicht nur Fan, denke ich mal. Mit irgendetwas musst auch du den Kühlschrank füllen. Was machst Du denn da so »nebenbei« noch?

Thomas Hofmann: Na ja, die Antwort ist dann eher langweilig. Ich habe einen Vollzeit-Bürojob. Mehr will ich da gar nicht zu sagen. Ich bin froh, nicht von meinen mehr oder weniger kreativen und mich so sehr interessierenden Dingen leben zu müssen; wer weiß, ob ich dann noch Lust und Laune auf Science-fiction und so'n Zeug hätte. »Gelernt« hatte ich ja mal Lehrer; da bin ich aber auch froh, dass ich den Job nicht mehr machen muss.

AN: Danke, lieber Thomas. Und weiterhin viel Freude: ■

Thomas Hofmanns Phantastische Ansichten: <https://scifinet.org/scifinetboard/index.php/blog/64-thomas-hofmanns-phantastische-ansichten/>



Außerirdisches Leben

von Michael Baumgartner

Als Science-Fiction-Fan ist man an außerirdische Lebensformen gewöhnt. Das gilt eigentlich für jeden Bürger in den entwickelten Industrieländern, denn Aliens sind irgendwie omnipräsent im Alltag, eine populäre Vorstellung. Aber wie bei vielen Themen, die die SF beackert, gibt es einen großen Unterschied zwischen Realität (sprich den gegenwärtigen wissenschaftlichen Erkenntnissen) und der Fantasie. In den Fiktionen nehmen wir uns die Freiheit, Szenarien durchzuspielen. Das ist wichtig. Aber man sollte eben durch diese Prägung durch die Kultur die Existenz von Aliens nicht als selbstverständlich nehmen. Das sind sie nämlich nicht.

Vom Stand der Erkenntnisse

Um über außerirdisches Leben überhaupt zu spekulieren, müssen wir die Bedingungen des irdischen kennen. Da sammelt die Wissenschaft immer neue Kenntnisse. Ganz grob können wir sagen, dass Energiequellen wie vulkanische Aktivität oder Sonnenenergie unablässig sind. Wasser in flüssiger Form ist ebenfalls ein Grundbaustein der Existenz. Das geht nur bei einer bestimmten Temperatur, die in der habitablen Zone in einer bestimmten Entfernung von der Sonne gewährleistet ist. Außerdem ein Magnetfeld, das das Leben an der Oberfläche vor kosmischer Strahlung schützt. Für höhere Lebensformen als Einzeller möchte ich – mehr intuitiv – hinzufügen, dass ein geologischer und klimatologischer Abwechslungsreichtum unverzichtbar ist. Einen gewissen Evolutionsdruck sollte es schon geben.

Das ist die Krux, je mehr wir über die Bedingungen wissen, desto mehr sind wir überzeugt, dass diese Faktoren eine Rolle spielen und dass all diese Faktoren gemeinsam erst (intelligentes) Leben ermöglicht haben. Fehlt einer dieser Faktoren, hätte das Leben nicht entstehen können. Diese Einstellung macht die Erde und damit uns Menschen ziemlich einzigartig.

Ist diese Annahme gerechtfertigt? Ist das von einem kosmischen Standpunkt die

einzigste Wahrheit, diese naturwissenschaftliche Sichtweise auf das Leben? Wie würde ein hochintelligenter Wasserbewohner auf einem Wasserplaneten die Möglichkeiten der Entwicklung von Leben auf anderen Planeten sehen? Oder die von lebendigen Steinen, die alle Lebensbausteine in sich eingeschlossen haben, um sie vor einer feindlichen Umgebung zu schützen. Ja, die auf einem licht- und atmosphärenlosen Planeten um ein schwarzes Loch kreisen, das sie mit allen möglichen Strahlen bombardiert. Und die Phasen haben, in denen sie sich vereinigen können, um mit anderen Steinen zu kommunizieren. Geht da mit mir die Fantasie durch? Sich intelligente Steine vorzustellen, da bin ich innerhalb der Science-Fiction nicht alleine. Indes, nicht alles, was man sich so vorstellt, wird es irgendwo im Universum geben.

Aus der Sicht von Superintelligenzen, siehe Perry Rhodan, würde das noch einmal anders aussehen. Ach, könnten wir doch mit ihnen kommunizieren und sie uns nicht nur imaginieren!

Gewiss, Höherorganisation auf Kohlenstoffbasis, das ist plausibel wegen der Bindungsfreudigkeit des Kohlenstoffmoleküls. Aber die von Silizium ist ähnlich.

Und was ist mit der Drake-Gleichung, mit der die Wahrscheinlichkeit außerirdischer Zivilisationen berechnet wird? Sie ist auch nur eine rational wissenschaftlich-mathematische Krücke, mit der wir vorsichtig nach dem festen Boden der Tatsachen tasten. Sie ist wichtig als Richtschnur, aber mehr nicht. Wir wissen immer noch viel zu wenig.

Was wäre, wenn die geplanten Expeditionen nach den Eismonden des Jupiters unter der Kruste Organismen finden würden? Dann würde sich unsere Sichtweise auf jeden Fall verschieben. Oder die Suche würde einen neuen Schwerpunkt bekommen. Dort keine Spur von Leben zu finden, hätte bestimmt keine so große Auswirkung.

Würde das Ausbleiben von Hinweisen im All nur zur Enttäuschung unsere Hoffnungen führen oder würden weitere Grundannahmen zerstört? Bedenken wir, dass am Beginn aller Überlegungen über Planeten und deren Bewohner die Denker und Denkerinnen von der Annahme ausgegangen

sind, dass alle Planeten sich irgendwie gleichen, weshalb die Erde zum Vorbild und Maßstab wurde. Die Denkformel: Planet, also belebt und gar von denkenden Planetariern bewohnt galt lange, bis Teleskope die Planeten »entzauberten«.

Bei dem Thema ist es sehr schwer, Überzeugung, also dass es außerirdische Intelligenzen gibt, und wissenschaftlich fundierte Spekulationen über Leben im Universum auseinanderzuhalten. Der Forschungsstand spielt eine große Rolle, aber auch die Weltanschauungen, die jeder hat.

Evolution

Es kommt ein weiterer Faktor ins Spiel: Zeit. Evolution braucht Zeit, allein der erste Schritt, der Weg von der Ursuppe zum Einzeller, dauerte auf der Erde Millionen Jahre – behaupte ich mal. Unsere Sonne machte es möglich, weil sie zu den stabileren Sternen mittlerer Größe (Spektralklasse G) gehört. Aber selbst in den begünstigenden Umständen des Sonnensystems hatte das Leben eine große Krise zu überstehen, die totale Vereisung. Doch die vulkanische Aktivität setzte dem »Schneeball Erde« ein Ende, und das Leben konnte sich wieder entfalten.

Könnte die Evolution auf einem anderen Planeten sich schneller abspielen, unter noch günstigeren Bedingungen? Kann man sich bessere Bedingungen überhaupt vorstellen? Ja, kann man. Wissenschaftler nennen diese Himmelskörper »superhabitable« Planeten (was auch Monde einschließen kann). In der deutschen Wikipedia wird das detailliert erläutert. Die Erde ist also nicht optimal, einige Faktoren können laut dieser Überlegungen einfach besser sein, größerer Umfang wegen der Tektonik, also stärkere Schwerkraft, dichtere Atmosphäre und ausreichendes Magnetfeld. Natürlich muss er sich mittig in der habitablen Zone aufhalten und über eine bessere Verteilung des Wassers auf der Oberfläche verfügen. Es gibt mit Sternen der Spektralklasse K noch stabilere und langlebigere Sterne als unsere Sonne. Diesen Planeten mit dichterem und wärmerer Atmosphäre, flachem Relief ist man als SF-Leser und Leserin sicher schon einmal begegnet. Meistens sind es »Dschungelplaneten«, die ihre Schöpfer

den tropischen Zonen unseres Planeten nachempfunden haben.

Auf Leben und Tod

Aber was ist Leben überhaupt? Das ist eine grundlegende Frage, die mögliche Lebensformen im Universum ebenso betrifft wie uns. Ich habe eine Theorie: Eine Lebensform ist eine komplexe Maschine mit Stoffwechsel, die keinen Knopf hat, mit dem eine weitere Erscheinungsform sie startet, sondern sie hat diesen Knopf in ihre gesamte Existenz eingebaut, die Geburt ist der Startknopf, die Existenz, das Funktionieren wird zum Selbstzweck. Das ist Leben.

Austausch und Kommunikation ist aber ein Wesensmerkmal von Lebewesen. Auf der Erde tun das selbst Pflanzen. Sie reagieren auf Veränderungen und teilen sich Artgenossen mit. Der Austausch geschieht bei primitiven Lebensformen oft nur über die Weitergabe von Erbinformationen. Aber was wissen wir darüber, wie Regenwürmer miteinander kommunizieren – über die Paarung hinaus?

Ein jedes Leben ist von seinen Bedingungen abhängig und ist bestrebt, davon weniger abhängig zu werden. Das nennt man Entfaltung. Leben stellt sich gegen

die Entropie, alles was Lebensformen tun, führt zur Ordnung, führt zur Konzentration von Unwahrscheinlichkeiten. Die Biologen sehen das ähnlich, sie sprechen vom Ungleichgewicht mit der Umwelt. Konzentrationen von bestimmten Stoffen, die für das Leben wichtig sind wie Kalium oder Phosphor, gelten als Indikatoren für Leben.

All das führt bei mir zu einem Bild von Leben am Ende der Zeiten: Wenn nicht eine außerirdische Lebensform, so wird am Ende der Zeiten eine irdische trans- oder posthumane Lebensform stehen, auch wenn die Erde da längst nicht mehr existiert – und sie so selbst außerirdisch oder besser extrasolar wird. Es wird ein gigantischer intelligenter Zellcluster sein, der mit undurchlässigen Membranen verhindert, dass er sich in das erkaltende Nichts verströmt. Dieses Wesen schließt alles Lebensnotwendige in sich ein und kann auch im atomaren und subatomaren Bereich sich selbst manipulieren. Die Wärme, die es benötigt, produziert es selbst, es umschließt Gasplaneten wie Jupiter und macht aus ihnen Sonnen in ihrem Innern.

Schlussbemerkungen

Die allermeisten Menschen haben die-

se Perspektive auf das Leben, wie ich sie oben entwickelt habe, nicht. Wir registrieren in unserem Leben sehr wohl, dass es Lebewesen aller Art gibt, wir ernähren uns schließlich von ihnen, wir besitzen Intelligenz und einen Lebenswillen. Das ist Voraussetzung für unsere Existenz. Die Gegenwart zählt, die Vergangenheit ist vergangen – was soll ich mit der Zukunft? Wir nehmen uns meist nicht die Zeit und Ressourcen und sehen keine Notwendigkeit, dieses Mal nicht als selbstverständlich anzusehen. Dabei ahnten wir Menschen, seit bei uns der Verstand heraufdämmerte, dass genau diese unsere Existenz nicht selbstverständlich ist, dass es einen Anfang gegeben haben muss. Dass wir entstanden sind, dass wir geschaffen worden sind. Dass wir als letztes geschaffen worden sind, weil wir von allem anderen, was schon da war, leben. So möchte ich die biblische und andere Schöpfungsgeschichten interpretieren.

Ich halte diese Beschäftigung mit den Möglichkeiten des Lebens außerhalb der Erde, die von irdischem Leben ausgeht, für sehr wichtig. Sie führt dazu, dass man anders über das Leben auf der Erde denkt, mit mehr Staunen und mit mehr Respekt. ■



Tachyonengewitter

von Achim Stößer

Widerwillig nahm Aaren einen Schluck vom Bier und verzog das Gesicht. Wie jemand freiwillig dieses Gesöff schlucken konnte, erschloss sich ihm nicht, aber es war eine der wenigen Möglichkeiten, verseuchtes Wasser trinkbar zu machen. »Bis vor kurzem gab es zwei Arten von Menschen: die offensichtlich gefährlichen Geisteskranken«, sagte er und pausierte einen Augenblick, »und die, die das besser verbergen konnten.« Mit der Augenklappe, schwarz wie sein Humor, glich er einer Piratenkarikatur. Als ob die Augenklappe nicht genug wäre, hatte er ein Bein im Kampf gegen den Yeti verloren, wie er zu sagen pflegte; in Wahrheit hatte es wegen Erfrierungen oberhalb des Knies amputiert werden müssen. Immerhin hatte er es nicht durch ein gedrehtes Tischbein, sondern durch eine moderne Prothese ersetzt, auch wenn diese inzwischen Schrammen aufwies und bei jeder Bewegung knirschte. Erfrierungen waren derzeit nicht in Sicht, es war kurz nach sieben Uhr morgens und dreißig Grad warm. Sie alle trugen nichts als Boxershorts, wenn sie nicht länger nach draußen mussten, wo sie tagsüber Schutzkleidung gegen die sengende Sonne benötigten. Für mehr war es selbst hier in dem abgedunkelten Raum zu heiß.



Leander verdrehte die Augen. Dann schloss er die Lider und schmiegte die Stirn in die Handflächen, die Ellbogen auf den Tisch gestützt. »Dennoch müssen wir es versuchen«, sagte er leise.

»Müssen wir?«, entgegnete Aaren. Sein Aussehen hätte eher zu einem alten, schlecht kalfaterten Segelschiff gepasst als hierher, in einen Raum, der mit all den Rohren und Kabeln, die an Wänden und Decke verliefen, aussah, als befände er sich in einem modernen, wenn auch schrottreifen U-Boot. »Selbst wenn der Zeitsprung gelingen sollte, werden sie sich nicht überzeugen lassen. Ich bezweifle, dass die Vergangenheit überhaupt geändert werden kann. Aus gerösteten Erdnüssen wächst kein Baum mehr.«

»Erdnüsse wachsen nicht an –«, begann Celeste, doch dann wurde ihr klar, dass er das absichtlich so formuliert hatte, und sie verstummte.

Lustlos schob Aaren das Geschnetzelte auf seinem Teller hin und her. Immerhin konnten sie aus den eiweißreichen Biertreibern, den Abfällen der Bierherstellung, nahrhaftes Fleisch produzieren. Kaum zu glauben, dass die Menschen früher selbst diese vergeudet hatten, sie an »Nutztiere« verfüttert. Aber das hatten sie auch mit der Hälfte des weltweit angebauten Getreides und beinahe allen Sojabohnen getan. »Erst recht im Regenwald.«

Celeste sah ihn irritiert an und kratzte ihre linke Brust, wo sich seit Tagen ein juckender roter Ausschlag ausbreitete. Aarens Gedanken blieben – auch wenn er Physiker war wie sie alle, ein brillanter dazu, oder vielleicht gerade deswegen – meist nicht nachzuvollziehen, weil ein Großteil unter der Oberfläche trieb und nur hin und wieder ein Gedankenfetzen den Weg aus seinem Mund fand wie ein Schwarm fliegender Fische, der unerwartet aus dem Meer schnellt. Genervt ließ sie mit aufgeblasenen Backen Luft aus der Lunge entweichen. »Wovon redest du?«

Aaren warf ihr mit seinem heilen Auge erneut einen strafenden Blick zu, ihre vermeintliche Begriffsstutzigkeit fand er lästig. Jemand mit ihrem Aussehen hätte früher Model oder Influencer werden können, die Postapokalypse erforderte

andere Qualitäten. Glücklicherweise hatte sie sich damals für eine wissenschaftliche Laufbahn entschieden. Dennoch ließ er sich zu einer Erklärung herab, oder zumindest zu dem, was er dafür hielt. »Für »Futtermittel« und für Weideflächen, um »Nutztiere« zu ernähren, rodeten sie die Regenwälder, und als ob das nicht gereicht hätte, schoben sie das Tofu und Sojamilch in die Schuhe. Dabei wurde das Soja dafür lokal angebaut, in Süddeutschland, Österreich, Frankreich. Und in Europa gibt es keine Regenwälder.«

Celeste verdrehte die Augen. Als Nächstes würde er das kleine Einmaleins erläutern.

Thanos richtete sich auf der Pritsche auf wie ein Hund, der den Schlüssel an der Wohnungstür hört, und stieß dabei beinahe das Essenstablett zu Boden. Der Greis war verwirrt und sie konnten froh sein, wenn er nicht aufstand. Medikamente oder auch nur eine Diagnose gab es nicht für ihn, so blieb seine Senilität – vaskuläre Demenz, Alzheimer oder was immer es war. »Ja! In Europa gibt es keine Regenwälder mehr«, krächzte er. »Sie haben den Regenwald vernichtet, den ganzen europäischen Regenwald, verdammte Körnerfresser.« Poe's Law, ohne Netz im echten Leben: Manchmal wusste mangels Emojis niemand, ob seine Verbaldiarrhöe ernst gemeint war oder ironisch, und so wurden seine Ergüsse meist ignoriert, selbst wenn sie oft besser zum Gespräch zu passen schienen als Aarens sprunghafte Gedankenfetzen. Er bemerkte, dass sein Teller noch nicht leer war, und begann, die Reste herauszuschaben, wobei der Löffel in seiner zitternden Hand immer wieder gegen die letzten beiden Zähne in seinem Mund klackte. Immerhin schwieg er, während er Kauen imitierte und mühsam schluckte.

»Wie kann jemand so ignorant sein«, sagte Aaren kopfschüttelnd und leerte geistesabwesend seinen Humpen, »nicht zu begreifen, dass es einfacher ist, acht Milliarden Menschen zu ernähren als acht Milliarden Menschen und zusätzlich achthundert Milliarden andere Tiere, Sklaven, sogenannte »Nutztiere«; verantwortungslos, statt Soja direkt zu essen den Großteil in Gülle umzuwandeln, und nur einen

Bruchteile des Nährwerts aus Leichen oder Eutersekret zu erhalten. Von der enormen Wasserersparnis und den so freiwerdenden Flächen, der Wiederaufforstung will ich gar nicht erst anfangen. Sie ermordeten Kälber, Fische, Schweine, um damit Hunde und Katzen zu ernähren, die sie verhätschelten. Akrasie und kognitive Diskrepanz par excellence.« Er runzelte die Stirn. »Nein, es heißt nicht Diskrepanz. Ich glaube, ich werde langsam auch senil. Kognitive Ignoranz?«

»Würde beides passen, schätze ich, aber ich denke, du meinst kognitive Dissonanz«, half Leander ihm aus, »und ja, diese reduzierten sie durch Leugnen oder Ignorieren der Tatsachen. Allerdings, wenn man so ethisch minderbemittelt ist, dass einen die Milliarden Massenmorde schon nicht interessieren, was soll einen da der Regenwald oder das Klima kümmern? Erderwärmung heißt Dauerurlaub am Palmenstrand von Castrop-Rauxel«, erwiderte Leander. »Vergiss das nicht.«

»Vergesse ich nicht«, fuhr Aaren ihn an. »Vergiss du nicht, es ihnen zu erzählen, wenn du dort bist. Eine Lüge ist dreimal um die Welt, noch ehe die Wahrheit den Hintern aus dem Sessel bekommt. Mach ihnen nicht nur klar, dass ein Großteil der landwirtschaftlich genutzten Fläche renaturiert werden kann, Kohlendioxid bindende Wälder geschaffen, sondern auch

und vor allem, dass ihr Speziesismus analog ist zu Rassismus, das Aufhalten des Klimawandels lediglich ein Kollateralnutzen, nur nebenbei die Hauptlösung der Klimakatastrophe, der Regenwaldvernichtung, der Grundwasserverseuchung durch Gülle, der Wasser- und Energievergeudung, der Auswirkungen von Tsunamis et cetera ad nauseam.«

Mahnend schwang Thanos den Löffel. »Wo soll denn das ganze Grünzeug angebaut werden? Wovon sollen all die Menschen ernährt werden ohne Steaks und Käse und Eier? Es wird Mangelernährung geben, Eiweißmangel, Eisenmangel, Vitaminmangel, Aminosäuremangel, Folsäuremangel, Quecksilbermangel, das ist ja alles im Grünzeug nicht enthalten! Vitamin C ist nur in Wurst.« Sabber lief ihm übers Kinn. »Ich will Wurst!«

Seufzend stand Celeste auf, schob ein paar der Kabel beiseite, die wie Luftwurzeln einer exotischen Pflanze von der Decke hingen, nahm eine Seitanwurst aus dem Vorratsschrank und gab sie Thanos. »Sie hatten die Wahl zwischen weltweiter Pest, globaler Cholera und Tofu«, sagte sie. »Klar, dass sie sich für eine der Pandemien entschieden.«

Thanos biss in die Wurst. Er stopfte ihr Ende in den fast zahnlosen Mund und zerrte daran wie ein Hund an einem Kauspielzeug. Nur mit Mühe gelang es ihm, einen

Happen abzutrennen. »Ah, Fleisch!«, sagte er schmatzend mit mahlendem Kiefer. »Ihr wisst gar nicht, was ihr euch entgehen lasst mit eurem Körnerfraß! Hungersnöte wird es geben, jawohl, Hungersnöte, wenn ihr all die Schweine ausrottet!«

*

Bluebell hatte es geschafft, in einem Autowrack am Straßenrand Schutz zu finden. Sie kauerte hinter dem Fahrersitz. Als würde ein Riese langsam eine Schüssel erbsengroßer Murmeln ausleeren, trommelte der Hagel aufs Autodach, stürzte durch die zerbrochenen Scheiben und sammelte sich hüpfend in Häufchen auf den Sitzen.

Langsam entspannte sie sich und ließ sich gegen die Rückenlehne sinken. Dadurch entdeckte sie die Spinne, die sich über ihr an den Autohimmel klammerte, eine Nosferatuspinne, fast so groß wie ihre Handfläche. Offenbar hatte sie Bein verloren, Bluebell sah nur sieben. Von den exotischen Tieren, die die Klimaerwärmung hierhergetrieben und die dem Repertoire bestehender Zoonosen wie Aids, Creutzfeld-Jacob, SARS oder Waschbärpocken weitere wie Ebola, Malaria, Zika und Denguefieber hinzugefügt hatten, war sie eines der harmloseren, ihr Biss glich dem Stich einer Wespe, und sie verteidigte sich lediglich, wenn sie sich angegriffen fühlte. »Tu mir nichts, ich tue dir auch nichts«, sagte Bluebell. Doch sie wollte es nicht darauf ankommen lassen. Vorsichtig schraubte sie den Deckelbecher von einer ihrer beiden Kochflaschen und stülpte ihn über die Spinne. Und nun? Sie ärgerte sich über sich selbst, weil sie nicht weiter gedacht hatte. Suchend sah sie sich um, nahm eine große Scherbe des Seitenfensters und schob sie vorsichtig zwischen Autohimmel und Becherrand. Sie hielt den so verschlossenen Becher dicht vor ihr Gesicht. Die Spinne saß reglos auf dem Becherboden. »Entschuldige«, sagte Bluebell. »Du wirst dich etwas gedulden müssen, draußen ist es zu gefährlich, nicht dass dir ein Hagelkorn auf den Kopf fällt, so ganz ohne Helm.« Sie stellte den Becher ab, sorgsam darauf bedacht, dass die Glasscherbe nicht verrutschte. »Die Luft da drin wird wohl eine Weile reichen, keine Sorge. Und lang dauert der Hagel



sicher nicht.« Sie presste die Lippen zusammen. »Lang dauert er nie.« Sie beugte sich etwas zur Seite, um einen Blick auf die grauen Wolken zu erhaschen.

»He, weißt du, dass heute mein Geburtstag ist?«, fragte sie. »Ich bin sechzehn geworden, wenn du es genau wissen willst.« Sie griff nach dem Rucksack neben sich, kramte einen eingeschweißten Muffin mit rosa Zuckerguss und eine kleine Kerze heraus, riss die Verpackung vom Muffin und steckte die Kerze in die Mitte. Als sie die Kerze einschaltete, begann um den Docht eine holografische Flamme zu leuchten. »Alles Gute zum Geburtstag, Bluebell«, sagte sie und fuhr, an die Spinne gewandt, fort: »Komm, sing mit.« Sie seufzte und sang leise: »Heute kann es regnen, stürmen oder schneien, denn ich strahl' ja selber wie der Sonnenschein. Heut' ist mein Geburtstag, darum feiern wir, alle meine Freunde freuen sich mit mir, alle meine Freunde freuen sich mit mir. – Wie schön, dass ich geboren bin, ich hätte mich sonst sehr vermisst ...« Sie verstummte. So reimte es sich nicht. Und war noch unlogischer als der Originaltext in der zweiten Person. Sie schnippte die Kerze beiseite, so dass sie unter den Sitz kullerte, und biss in den Muffin. »Lecker«, sagte sie. »Bisschen trocken. Ich nehme an, du willst nichts abhaben, oder? Spinnen mögen keinen Kuchen.«

Als wäre die Schüssel des Riesen geleert, hörte der Hagel abrupt auf, das Trommeln versiegte. Bluebell stopfte sich den Rest des Muffins in den Mund, nahm den Becher, hielt ihn aus dem Fenster, zog die Scherbe weg und schüttelte die Spinne heraus. »Mach's gut!«, sagte Bluebell. »War schön, dich kennenzulernen.«

Sie sammelte einige der oberen Hagelkörner, die nicht mit den schmutzigen Sitzpolstern in Berührung gekommen waren, ein, füllte damit ihre Kochflaschen und verstaute diese in den Seitentaschen des Rucksacks, dann stieg sie aus.

Das Wasser der auf dem heißen schwarzglänzenden Asphalt schmelzenden Eiskügelchen strömte glucksend in die Gullys, stellenweise war die Straße bereits wieder trocken und grau.

Irgendwo in der Nähe krachte es. Die

Ruinen Genfs wurden zunehmend unsicher, immer wieder brachen Teile der Gebäude ein.

*

»Wenn du ein Haus baust, beginne mit dem Dach, sonst regnet es in den Keller«, sagte Aaren und löffelte weiße Riesenbohnen aus einer Konservenbüchse. Er wollte sie leeren, ehe er Thanos' Windeln wechselte.

»... sonst regnet es in den Keller«, ahmte Celeste ihn nach und stocherte in ihrer Dose herum. »Weißt du was, deine Sprüche gehen mir sowas von auf die Nerven. Wenn es doch nur mal wieder normal regnen würde, nicht monatelange Dürre und dann Sturzfluten, die alles überschwemmen.«

»Denk halt darüber nach, bis du es verstehst«, giftete Aaren zurück. »Ich kann dir nicht alles erklären.«

»Hört auf!«, rief Leander und knallte seine Dose auf den Tisch. Sein wirres Haupthaar und sein struppiger Bart verliehen ihm das Aussehen eines Nikolauszombies. Die großflächigen Brandnarben taten ein Übriges. Es war viele Jahre her, dass der Waldbrand ihn fast umgebracht hätte. Inzwischen brannte es kaum noch. Nicht, weil die Lage sich gebessert hätte. Nur gab es fast keine Wälder mehr, und fast keine Menschen, also kaum Brandstiftung, achtlos weggeworfene Zigarettenskippen oder Sonnenlicht bündelnde



Glasflaschen, heiße Verbrennungsmotoren, unvorsichtig abgestellter Autos. »Ich kann euer ständiges Gezänke beim Essen nicht mehr hören. Wir müssen verdammt nochmal zusammenarbeiten, nicht gegeneinander.« Er klaubte mit Daumen und Zeigefinger eine Riesenbohne aus seiner Büchse, legte den Kopf in den Nacken und ließ die Bohne in den Mund fallen.

»Was beschwerst du dich?«, fuhr Aaren ihn an. »Immerhin beteilige ich mich an eurem Irrsinnprojekt, obwohl ich nach wie vor der Meinung bin, dass wir unsere Ressourcen in den Aufbau einer Kohlendioxid bindenden Filteranlage stecken sollten statt in eine Zeitmaschine. Auch wenn wir Physiker sind, keine Ingenieure.«

Hektisch sprang Leander auf, riss einen Cartoon, der mit zwei Reißzwecken an die Wand geheftet war, ab, und knallte ihn vor Aaren auf den Tisch. »Das ist es, was wir tun müssen, es ist unsere einzige Chance all das hier –« Er schwang den Arm durch die



Luft, als wolle er mit der flachen Hand einen Baum fällen. »... all das hier zu verhindern.«

»Ich habe Hitler getötet«, rief der Zeitreisende triumphierend, als er aus der Zeitmaschine stieg«, sagte Celeste.

»Wen?«, fragte Thanos, der auf seiner Pritsche lag. Er schob mit den Fingern grob zu Brei zerquetschte Bohnen aus einem Suppenteller in den zahnlosen Mund und schmatzte.

»Genau«, sagte Celeste zögernd, warf ihm einen verwunderten Blick zu und kratzte gedankenverloren am Schorf unterhalb ihrer linken Brustwarze. »Ganz genau das antwortete sein Kollege darauf: ›Wen?‹«

Aaren betrachtete den jahrzehntealten, vergilbten Cartoon, obwohl er ihn in- und auswendig kannte. »Mit ihren wenigen verbliebenen Ressourcen projizierte ein letztes Häuflein Menschen aus einer postapokalyptischen Zukunft im zu einem Zeitsender umgebauten CERN-Teilchenbeschleuniger eine Botschaft zurück ins Jahr 2022«, stand in einer Box im oberen Panel, das miserabel gezeichnet, aber erkennbar, etwas wie ihren Beschleuniger zeigte. Vor dem Ring schwebte überlebensgroß ein transparentes, stoppelbärtiges, durch Narben verunstaltetes Gesicht mit Piratenaugenklappe, das frappierend an Aaren erinnerte, und sagte: »Ihr habt drei Möglichkeiten, die Klimakrise abzuwenden.« Darunter das Bild eines Atompilzes, zu dem Aarens Cartoon-Zwilling erläuterte: »Zünden von Atombomben, um einen nuklearen Winter auszulösen.« Zwei polyederköpfige, schraubhalsige, insektenbeinige Viren mit der Sprechblase: »Freisetzen eines Virus, das den Großteil der Menschheit eliminiert.« Ein Tofuburger, darunter: »Vegan werden, weniger fliegen, mehr öffentliche Verkehrsmittel.« Das letzte Panel zeigte einen grinsenden Totenschädel im Wüstensand, daneben wieder eine Textbox: »Darauffin entbrannte ein Krieg um die Streitfrage, ob die erste oder die zweite Lösung gewählt werden sollte, dem alle Menschen zum Opfer fielen.« »Was ist es, das wir tun müssen?«, fragte Aaren zynisch. »Einen atomaren oder biologischen Krieg auslösen?«

»Idiot!« Leander warf die Arme in die Luft. »Du weißt ganz genau, was ich mei-

ne. Dass vegan werden das einfachste und effektivste ist, was jeder einzelne tun kann, um ganz nebenbei den Klimawandel auszubremsen.«

Aaren schnaubte. »Mir musst du das nicht sagen. Aber wie willst du denen –« Er wies mit dem Daumen hinter sich, wobei nicht klar war, ob er auf den schmatzenden Greis auf der Pritsche deutete oder auf die Menschheit der Vergangenheit. »... denen das klar machen, wenn sie zu dumm sind, von selbst darauf zu kommen. Vergiss nicht, dies hier ist ein Dunning-Kruger-Planet.«

Nun schnaubte Leander zurück. »Spar dir deinen –«

Thanos unterbrach ihn. »Grundlagenforschung, wenn ich das schon höre!«, krächzte er und hustete. »Die Suche nach den fundamentalen Gesetzen des Universums, dass ich nicht lache! Wofür diese Milliarden genutzt werden könnten! Verteidigung, Ablöse der besten Fußballspieler, Kirchentage, Unterhaltungsshows, Straßenbau ...« Er griff nach seinem Hals, um eine imaginäre Krawatte zurechtzurücken, fasste ins Leere, sah an sich hinab und bemerkte, dass er bis auf die Windel nackt war. Irritiert schaute er sich um. »Ich muss einen Parkplatz suchen«, fuhr er weinerlich fort. »Habt ihr irgendwo einen Parkplatz gesehen? Hier war doch früher ...«

Leander ignorierte ihn. Er seufzte. »Können wir dieses nutzlose Gezanke vielleicht einstellen? Wenn wir die Tachyonenkollisionen mit der baryonischen Materie nicht bald in den Griff bekommen, müssen wir das ganze ohnehin vergessen«, sagte er. »Wenn doch, dann haben wir nur diesen einen Versuch. Wir müssen es schaffen, und zwar bald, die Generatoren werden nicht mehr lang durchhalten.«

*

Seit ihr Vater vor über einem Jahr am West-Nil-Fieber gestorben war, schlug Bluebell sich allein durch. Die Stadt wurde immer gefährlicher: Regelmäßig griffen Stürme an, in der Sommerhitze schmolz der Asphalt, im Winter drang Schmelzwasser in Ritzen ein und sprengte, wenn es wieder gefror, die Mauern, und so drohten mittlerweile die meisten Häuser einzustürzen, sofern sie noch standen; die

Nahrungsmittelvorräte schrumpften; und mit den marodierenden Gangs, die durch die Straßen strichen, wäre selbst dann nicht gut Kirschen essen gewesen, wenn Bluebell irgendwo eine genießbare Kirschkonzerve gefunden hätte. Eher hätten sie ihr die Kirschen weggenommen und sie verprügelt; oder Schlimmeres. Wieder einmal war ihr eine Gang gefährlich nah gekommen. Black Jackals nannten sie sich. Bluebells Vater hatte sich einmal mit ihnen angelegt. Angeführt wurden sie von einer Verrückten namens Jacqueline, die angeblich am liebsten Menschenfleisch verzehrte. Vielleicht war das nur ein Gerücht, vielleicht auch nicht. »Jackass« hatte ihr Vater sie genannt, »Trottel«.

So hatte Bluebell sich entschieden, Genf zu verlassen und wanderte nun durch das ausgetrocknete Rhonebett. Als der Verlauf sich zu einer U-Kurve krümmte, stieg sie die Böschung hinauf. Ohne ein bestimmtes Ziel vor Augen wollte sie nur weg von der Stadt, auf keinen Fall wieder in die umgekehrte Richtung, obwohl sie dort ihr ganzes bisheriges Leben verbracht hatte und sie zwischen den Ruinen all ihre Erinnerungen zurückließ.

Ein paar Schritte von der Uferböschung entfernt stieß sie auf etwas, das ein verrostetes Schild als Parc de l'Esplanade bezeichnete. Von einem Park war nichts mehr zu erkennen, nur graue Erde, Überreste von Zäunen und Gittern, einige Skelette von Schafen und Vögeln neben Feuerstellen und Flecken, die von der Rasenpermanentfarbe übrig waren, mit der das vertrocknete Gras gefärbt worden war, um es grün erscheinen zu lassen. Sie lief etwas weiter zu den Überbleibseln der Stadt. Ein anderes Schild, darauf der Name, Vernier, und das Stadtwappen, das ein Wasserrad, Wellen und einen Fisch zeigte. Zeugnis der Zeit, als Wasser im Überfluss durch die Rhone geströmt war.

Sie kannte es nicht anders, aber ihr Vater hatte sich noch an die Tage erinnert, als sie Sonnenschein »schönes Wetter« nannten und es echtgrünen, lebendigen Rasen oder später stattdessen gelegentlich Blumen und Kräuter mit weniger Wasserbedarf gegeben hatte. Niemand konnte ahnen, dass es nach dem Kippunkt

so schnell gehen würde, hatte er immer wieder versichert, mit den schmelzenden Gletschern und Polkappen, den auftauenden Permafrostböden, der Änderung der Meeresströme, der Algenblüte, den Flächenbränden und damit den zunehmenden Extremwetterereignissen, die sich gegenseitig aufschaukelten.

Der Weg durch den Schutt war beschwerlich und Bluebell fragte sich, ob es nicht ein Fehler gewesen war, das Flussbett zu verlassen. Doch dann stieß sie auf eine breite Straße, die ein kaum noch lesbares Schild als Route de Meyrin auswies und die fast frei von Trümmern war. Nach einer Weile wichen die Trümmer verbrannten Baumstümpfen, doch bald säumten wieder Ruinen den Weg. Allerdings sahen sie nicht nach Wohnhäusern aus. Bluebells Magen knurrte, sie hatte nichts mehr zu essen, bezweifelte aber, dass sie hier etwas finden würde. Vielleicht sollte sie umkehren und in Meyrin oder Vernier suchen, zumal die Straße sie nach Westen, auf die Berge zu, führte. Sie setzte sich auf einen großen Stein am Straßenrand, um etwas zu trinken und zu überlegen, was sie tun sollte. Metallschienen in der Straßenmitte glänzten im Sonnenlicht. Es wurde langsam dunkel, vielleicht war es das Beste, den Hunger zu ignorieren und sich einen Unterschlupf für die Nacht zu suchen.

Sie bemerkte eine Bewegung aus den Augenwinkeln, ihr Kopf fuhr herum. Neben einem riesigen kuppelförmigen Gebäude,

das seltsam intakt schien, erkannte sie eine Frau und zwei Männer die einen dritten von dem, was wohl der Eingang war, wegschleppten. Langsam glitt Bluebell vom Stein und duckte sich dahinter. Sie hatten sie nicht bemerkt, zu sehr beschäftigt mit dem Verletzten – oder Toten. Ob sie ihn umgebracht hatten?

Nach ein paar Dutzend Metern ließen sie die Last fallen und begannen, in der Umgebung Betonblöcke zu sammeln und sie über den am Boden liegenden Körper zu häufen. Ein seltsam archaisch anmutendes Ritual, der Mann musste wohl tot sein. Wenn sie ihn umgebracht hätten, hätten sie sich sicher nicht die Mühe gemacht. Die Notwendigkeit, ein Mordopfer zu verstecken, bestand schon lang nicht mehr.

Die drei waren lediglich in Boxershorts gekleidet. So würde sich niemand länger draußen aufhalten, sie mussten hier also zuhause sein. Bluebell beobachtete sie weiter, während sie an ihrem Daumnagel knabberte. Dann stand sie entschlossen auf, schlug die Kapuze zurück, sodass ihr Kopf frei sichtbar war, und ging auf die Fremden zu.

Einer von ihnen, der eine Beinprothese und eine Augenklappe trug wie ein Pirat, der einem Kinderbuch entstieg war, bemerkte sie, hielt inne und machte die beiden anderen auf sie aufmerksam. Sie sahen ihr entgegen.

Das Gebäude schien eine fast zur Hälfte im Boden versunkene Kugel zu sein, umge-

ben von unzähligen waagrechten Brettern wie Lamellen. Bluebell ging vorsichtig näher. Im Laufen ergriff sie einen Betonbrocken an einer rostigen, verbogenen Metallstange, die herausragte. Er erwies sich als viel leichter als erwartet, überwiegend poröser, schwammartiger Gradientenbeton voller gewundener Hohlräume, doch halbwegs als improvisierte Keule zu gebrauchen. Innerlich lachte sie bitter auf bei dem Gedanken, dass sie sich nun nur noch in Tierhaut wickeln müsste, um sich in einen primitiven Höhlenmenschen zu verwandeln.

Die vier musterten sie wortlos. Dann warf Bluebell ihren Betonklotz zu den anderen auf den Leichnam, als hätte sie ihn mitgebracht, um zu helfen. Der Tote sah nach einem Greis aus, äußere Verletzungen waren auf den ersten Blick nicht zu erkennen, lediglich uralte Brandnarben wie bei dem Bärtigen. Eine Seltenheit, dass jemand an Altersschwäche starb, aber er schien das Glück gehabt zu haben. Falls man das heutzutage Glück nennen konnte. Bluebell hörte wieder ihren Magen knurren. »Habt ihr vielleicht etwas zu essen übrig?«, fragte sie.

Der Pirat rieb sich die Bartstoppeln unter der Nase und nickte. »Sicher«, sagte er und drehte sich halb um. Seine Beinprothese gab ein Knarzen von sich wie ein altes Türscharnier. »Komm mit.«

Bluebell zischte ablehnend und schüttelte den Kopf. »Bestimmt lasse ich mich von dir in ein Verlies locken.«

Der Pirat hielt inne, wandte sich wieder ihr zu, hob die Brauen und sah ihr in die Augen.

»Warte hier«, sagte die Frau. »Ich bringe dir etwas. Du kannst inzwischen den beiden helfen.« Dann ging sie auf die hölzernen Stufen zum Eingang der seltsamen Kuppel zu.

*

Leander, Celeste und Bluebell standen um den leeren Käfig herum, während Aaren davor wie ein gefangener Tiger auf und ab ging, sodass bei jedem zweiten Schritt seine Beinprothese knarzte.

»Wir wissen nicht, wie weit du zurückspringst, wir wissen nicht, wie lang du dort bleiben wirst bis zum Rücksturz«, sagte Celeste leise.



»Ja, und die Erde ist keine Scheibe. Warum erzählst du mir das?«, fuhr Leander sie an und strich mit den Fingern durch seine zerzausten Haare. »Ich habe die Berechnungen schließlich selbst durchgeführt. Ich werde ein paar Jahre oder ein ganzes Jahrhundert in die Vergangenheit transportiert, hoffentlich vor Erreichen der Kippunkte, und mindestens ein Jahr dortbleiben, zwei oder drei mit etwas Glück, das wird doch wohl genügen, um die Kaskade, die Lawine, den Schneeball-effekt, die Kettenreaktion zu verhindern.«

Aaren schnaubte, Celeste nickte unsicher und zupfte am Verband an ihrer Brust. »Bist du sicher, dass du es tun willst?«, fragte sie.

»Was habe ich zu verlieren?« Leander trat in den Käfig und schloss die Tür hinter sich. Durch das engmaschige Netz war er kaum noch zu erkennen.

»Das Leben«, zischte Aaren. »Unser Leben. Unsere Gegenwart. Ach ja, und nebenbei ...« Rasch trat er auf den Käfig zu und schlug mit der flachen Hand gegen das Gitter. »Das«, ein weiterer scheppernder Schlag, »Gefüge«, Schlag, »des«, Schlag, »gesamten«, Schlag, »Universums.« Zum Abschluss trat er mit dem Metallfuß seiner Prothese dagegen.

Leander prustete. »Auf so ein Leben kann ich verzichten, und wenn es das Universum zerreit, das nchste kann nur besser werden.« Er nahm die Kopfhrer von einem Haken an der Kfigwand und setzte sie auf. »Los, nun mach schon.«

»Augenblick mal.« Bluebell sah ihn mit groen Augen an. »Ihr seid schon alt, aber was ist mit mir?«

Aaren lachte. »Ich vielleicht, aber die beiden sind kaum lter als du.«

Bluebell kniff die Augen zusammen. »Doppelt so alt! Mindestens!«

Wieder lachte Aaren. »Eben.« Er seufzte. »Also jung. Keine Angst, es wird schon nicht so schlimm werden. Und wenn, wirst du nichts davon mitbekommen, wahrscheinlich wirst du nicht einmal geboren werden.« Er runzelte die Stirn. »Geboren worden sein?«

Celeste versuchte, Aaren mit einem scharfen Blick zum Schweigen zu bringen. »Du kennst ihn doch«, sagte sie an Blue-

bell gewandt. »Aaren muss immer berdramatisieren. Er ist ein alter Zyniker. Wird schon gutgehen.«

»Keine Sorge, Bluebell«, sagte Aaren. »Das Leben ist wie dieses Wachkoma kurz vorm Einschlafen. Wenn du nicht mehr aufwachst, sprst du nichts davon.«

Celeste schttelte mit verkniffenen Lippen den Kopf, setzte ebenfalls einen Kopfhrer auf, nickte Bluebell aufmunternd zu und wartete, bis sie es ihr gleichgetan hatte, dann legte sie den Kippschalter um. Zuerst leise, immer lauter werdend, ertnte ein Brummen, die Welt, zumindest der Teil der Welt, den sie wahrnahmen, vibrierte. Aaren hatte seinen Kopfhrer Bluebell gegeben, und so presste er die Hnde auf die Ohren, um sein Gehr vor dem Lrm zu schtzen. Grelle bluliche Blitze zuckten durch den Kfig, mit jedem Aufleuchten knallte es heftiger wie ein tonnenschwerer Schmiedehammer, der Schlag um Schlag wtender zu weden scheint.

Die Lichtblitze erloschen, das Knallen verstummte, die Vibrationen verebhten. Leander kehrte im selben Augenblick zurck, in dem er verschwunden war, sodass es fr Bluebell, Celeste und Aaren schien, als wre er nie weg gewesen. Doch er sah anders aus, statt der schmutzigen, zerschlissenen Boxershorts trug er Jeans und ein T-Shirt mit dem Foto eines toten, halbnackten Huhns, der Aufschrift »Vegetarier sind Mrder« und

der passenden Internetadresse, die fabrikneu aussahen, aber keinen Kopfhrer mehr; sein Schdel war kahlrasiert, sein ppiger Marxbart einem Dreitagebart gewichen. Die Ringe unter seinen Augen schienen noch dunkler als sonst.

Celeste riss sich den Kopfhrer herunter und lie ihn achtlos fallen, Aaren senkte die Hnde, Bluebell nahm ihren Schutz ebenfalls ab und sah Leander erwartungsvoll an.

Leander lste die Halteklammern der Tr, stolperte aus dem Kfig.

»Es scheint –« Celeste rusperte sich, um den Klo im Hals loszuwerden. »Es scheint sich nichts verndert zu haben«, sagte sie mit zitternder Stimme. »Hier«, ergnzte sie.

Aaren schnaubte. »Wenn das Kind in den Brunnen gefallen ist, ist das Wasser verseucht. Die Vergangenheit kann man nicht mehr ndern, nur die Gegenwart und damit die Zukunft.«

»Dafr ist es zu spt«, flsterte Celeste. »Leander, was ist passiert?«

»Zu frh«, keuchte Leander. »Ich kann nicht schon wieder zurck sein.« Er starrte Celeste mit aufgerissenen Augen an, oder vielleicht starrte er ins Leere und sie stand seinem Blick nur zufllig im Weg. Kraftlos sank er in die Knie. »Sie wussten es«, flsterte er. »Sie haben es die ganze Zeit gewusst.« ■



Sprechen wir über Fantasy

von Günther Stoll

Fan-ta-sy, die ['fɛntəzi], Bereich derjenigen besonders im Roman, im Film, im Comicstrip behandelten Thematiken, mit denen (wie in Mythen, Märchen und Sagen) das Fantastische, Magisch-Geheimnisvolle mit Zauber und Magie in Traumwelten voller Fabelwesen heraufbeschworen wird.

www.duden.de

In der Artus-Sage, jenem aus kleinsten Anfängen über die Jahrhunderte zu einem der größten Legendenstoffe gewachsenen Konglomerat von Geschichten, über die noch zu reden sein wird, ist es gute Sitte und ritterlicher Brauch, sich beim ersten Treffen zunächst einmal vorzustellen. Ganz unabhängig davon, was dann folgt – ein fröhliches Gelage, ein ritualisiertes Turnier oder auch ein wildes Gemetzel. Diesem Vorbild folge ich sehr gerne und auch möglichst kurz, um dann zum eigentlichen Thema zu kommen. Wer also bin ich, dass ich mir anmaße, über Fantasy zu schreiben?

Nun, es begab sich, dass ich eines Tages ein sorgfältig ausgestaltetes Stück Papier in meiner Hand hielt, das mir die Hochschulreife bescheinigte. Da gab es zwei Favoriten zur Wahl – Biologie oder Archäologie. Hätte ich damals schon Indiana Jones gekannt, wäre meine Entscheidung möglicherweise anders ausgefallen. (Nur sehr uncharmanten Menschen werden aus dieser Information auf mein Mindestalter zurückschließen! Sie lägen ohnehin falsch.) So studierte ich also Biologie, und der Charme der exakten Naturwissenschaften eroberte mich. Weitgehend zumindest. Denn schon vor dieser Entscheidung war ich bereits gründlich verdorben worden, und die Initialzündungen dazu waren ein Groschenheft (so nannte man das einst) mit dem schönen Titel »Das rote



Universum« und der schwarz-weiße Fernsehfilm »Angriff aus dem All«. Die Infektion schlug voll durch, Perry, unser Mann im All, und die Crew der Orion eroberten mich schnell und gründlich. Eigenartigerweise bin ich mir über die Initialzündung im Bereich der Fantasy nicht so sicher, meine aber, es wären die Venus-Romane von Edgar Rice Burroughs gewesen.

Im Alltagsleben beendete ich brav mein Studium mit den zugehörigen Prüfungen und der Arbeit an einer Promotion. Es folgten zunächst Jahre im Verlagswesen, und ich lernte das Redigieren von Texten und das konzentrierte Korrekturlesen. Später folgte dann der Wechsel in eine kleine, forschende Arzneimittelfirma und die Leitung der medizinisch-wissenschaftlichen Abteilung. Aber, um es mit den unsterblichen Worten von Riff Raff zu sagen: »Time is fleeting«, und plötzlich ist man doppelt so alt wie man sich fühlt – Ruhestand. Das bedeutete mehr Zeit für alte Vorlieben, vor allem fürs Schreiben. Schon Jahre zuvor hatte die regelmäßige Arbeit an einer populärwissenschaftlichen Kolumne und an einem Buch über Argentinien begonnen.

Dem SFCD trat ich 2011 bei, zunächst jedoch völlig passiv durch die genussvolle Lektüre der Andromeda-Nachrichten. Als

dann im sfcd:intern Nr. 58 nach Mitarbeit im Bereich Fantasy gesucht wurde, fühlte ich mich angesprochen und warf meinen Hut bzw. wohl eher die Tastatur des Laptops in den Ring. Im anschließenden Kontakt mit Sylvana wurde der Gedanke laut, dass es schön wäre, nicht nur Rezensionen zu veröffentlichen, sondern auch Essays zu den Themen der Fantasy; das wiederum kam mir sehr entgegen. Wie aber könnte ein dazu passendes redaktionelles Konzept aussehen?

In einem kurzen, einleitenden Essay zu einer Anthologie von Kurzgeschichten stellte Isaac Asimov (1920 – 1992) einmal die Frage, was Fantasy eigentlich ist und wie sie entstand¹. »Auf eine Weise ist jede erdachte und niedergeschriebene Geschichte der Fantastik zuzuordnen. Wenn sie fiktiv ist, hat sie sich nie ereignet, und wenn sie nie passiert ist, ist sie etwas Fantastisches, eine Schöpfung des Verstandes, der menschlichen Fantasie.« Diese extrem weite Definition musste er dann natürlich noch enger fassen. Fantastik sollte etwas beschreiben, »das auf keinen Fall so sein könnte und deshalb nur als Idee Bestand haben kann« (Hervorhebungen vom Autor). Daher sah Asimov die eigentliche Geburt der Science-Fiction wie auch der Fantasy im 19. Jahrhundert, als mit dem Erstarken des Rationalismus und der exakten Naturwissenschaften das verstärkte Bedürfnis aufkam, etwas wissenschaftlich zu untermauern.

»Am klarsten kann man die Fantasy anhand der Präsenz des Unmöglichen und Unerklärlichen in Literatur und Kunst definieren. Damit lässt sich auch ein Großteil der Science-Fiction (SF) ausklammern, die sich zwar mit dem Unmöglichen befasst, jedoch alles als erklärbar ansieht, während bei dieser Deutung das Genre Horror zum Großteil enthalten bleibt, da es beide Kriterien erfüllt«². Diese Grenzziehung zur SF ergibt Sinn, und auch Brian Aldiss hat sie sich zu eigen gemacht. In seinem großartigen Werk zur Geschichte der SF³ legt

1 Asimov, I.: Als die Phantastik zur Fantasy wurde. In: Asimov, I., Waugh, C.G., Greenberg, M.H. (Hrsg.): Isaac Asimov präsentiert: Fantasy Erzählungen des 19. Jahrhunderts. Wilhelm Heyne Verlag, München 1983

2 Mendlesohn, F., James, E.: Eine kurze Geschichte der Fantasy. Golkonda Verlag GmbH, München 2017

3 Aldiss, B., Wingrove, D.: Trillion Year Spree. The History of Science Fiction. Victor Gollancz Ltd., London 1986

Fantasy

er überzeugend dar, dass Mary Shelleys Klassiker »Frankenstein« zwar schauerliche Szenen enthält, aber kein Horrorman sei – es gibt nichts Übernatürliches in dem Buch. Die Autorin hatte die wichtigsten Lehrbücher der Physiologie gelesen, sie hatte Kontakt mit Ärzten und Wissenschaftlern wie etwa Erasmus Darwin, Humphrey Davy und Joseph Priestley. Ihr Baron Viktor von Frankenstein studiert keine magischen Zauberbücher wie das berühmte »Necronomicon« des H. P. Lovecraft, sondern eignet sich sein Wissen an deutschen Universitäten an, die damals führend waren. »Frankenstein« ist für Aldiss der »Origin of Species« der SF.

John R. R. Tolkien (1892 – 1973) hätte wohl diese inhaltliche Abgrenzung zwischen SF auf der einen und Fantasy und Horror auf der anderen Seite akzeptiert, aber er hätte sich energisch gegen die enge zeitliche Begrenzung gewehrt. Für ihn war ein Erzähler ein Schöpfer, und die Suche nach dem Ursprung des Fantastischen war für ihn untrennbar verbunden mit dem Ur-

sprung der Sprache. So schreibt er in seinem Essay »On Fairy Stories« von 1939⁴: »Nach dem Ursprung von Erzählungen (gleichgültig, was für welchen) zu fragen, heißt nach dem Ursprung von Sprache und Denken zu fragen.« Als Übersetzer des epischen Heldengedichts »Beowulf«, entstanden wohl um 800, oder als Neuherausgeber der mittelalterlichen Ritterromanze »Sir Gawain und der grüne Ritter«, das uns nur in einer Abschrift erhalten ist, die auf ca. 1400 datiert wird, hätte er nie zugelassen, dass der ganze Komplex der Sagen, Mythen und Märchen zur Seite gelassen würde.

Damit liegt der inhaltliche und zeitliche Rahmen fest, doch wie könnte die Umsetzung aussehen? Dass die Rezensionen von Neuerscheinungen ein unverzichtbares Element sind und bleiben, liegt auf der Hand. In den letzten Jahren hat sich aber eine derartige Flut von Filmen, Büchern und Graphic Novels über den Markt ergossen, dass eine umfassende Vorstellung weder möglich noch wünschenswert ist. Es gilt eine Auswahl zu treffen, und da stehen

sicher ambitionierte, vielversprechende Titel im Vordergrund. Aber auch alte Bekannte sollen hinterfragt werden, unter dem Titel »wieder gelesen«. Der Begriff ist Programm. Gerade wenn man die Werke vor Jahren, vor Jahrzehnten sogar, genossen hat, sollen sie erneut gelesen werden. Sind sie heute, in unserer Gegenwart und ohne den Zauber des Altvertrauten noch immer magisch, spannend und mitreißend?

Dazu kommen Essays, die zum einen Themen der Fantasy behandeln und zum anderen die Schöpfer – Autorinnen und Autoren mitsamt den Faktoren, die ihr Werk maßgeblich beeinflusst haben. Dass der »Herr der Ringe« ganz entscheidend von Tolkiens Erfahrungen in den Schützengräben des 1. Weltkriegs und dem Tod enger Freunde bestimmt wurde, dürfte inzwischen bekannt sein. Ich schließe mich da voll und ganz dem Statement von Norbert Fiks an: »In jede halbwegs gelungene Story bringt der Autor etwas von seiner Persönlichkeit ein, von seinen Erfahrungen, von seinen Überzeugungen, sie lebt von Bildern und Metaphern,



4 An verschiedenen Stellen im Internet frei verfügbar, s. z.B. <https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>.

von Gefühlen⁵. Und Themen, über die es intensiver nachzudenken lohnt, bietet auch die so oft als eskapistisch geschmähte Fantasy mehr als genug. Dabei können die behandelten Themen und Autoren zusammenhängen, müssen es aber nicht. In diesem Heft tun sie es; in der AN 284 behandeln wir den magischen Realismus und mit Jorge Luis Borges auch einen der herausragenden Vertreter.

Der Grund dafür ist eher zufällig. Es liegt an der bereits erwähnten Arbeit an einem Buch über Argentinien, meinem Geburtsland. Als ein Porteño, ein als Sohn deutscher Auswanderer-Eltern in Buenos Aires Geborener mit zwei Staatsangehörigkeiten, versuche ich, dieses so eigenartige wie wunderschöne Land etwas besser zu verstehen und Informationen darüber zu vermitteln, die über Tango, Maradona und Evita hinausgehen. Da waren Borges und der magische Realismus sozusagen Beifang...

John Matthews

Die Legende von König Arthur & den Rittern der Tafelrunde

Hobbit Presse, Klett-Cotta, Stuttgart, März 2023, gebunden, 640 Seiten, mit zahlreichen Illustrationen von John Howe, 42 €, Übersetzung von Susanne Held, ISBN 978-3-608-98637-2

War das notwendig – noch ein weiteres Buch um König Arthur und die Tafelrunde, mit all den bekannten Versatzstücken? Das Schwert im Stein, das unglückliche Dreieck mit Sir Lancelot und Königin Guinevere, Merlin, die Gralssuche, Mordreds Verrat und die mörderische Schlacht von Camlann, Excalibur und die Dame vom See – man kennt das doch alles. Wahrscheinlich haben die wenigsten das große Werk »Le Morte d'Arthur« von Sir Thomas Malory gelesen, in der Ausgabe des Insel Taschenbuch Verlags von 1977 immerhin stolze 1100 Seiten in drei Bänden, gegliedert in 21 Bücher mit insgesamt 507 Kapiteln. Da waren Romane, u.a. von Mark Twain und T. H. White, und nicht zu vergessen unzählige mehr oder weniger



gelungene filmische Adaptionen – ganz ernst gemeint »Die Ritter der Tafelrunde« (1953) mit Robert Taylor und Ava Gardner, voller surrealem Humor in »Die Ritter der Kokosnuss« (1975) von Monty Python und in opernhafter Anmutung in John Boormans »Excalibur« von 1981. Und nicht zu vergessen unser Wikingerprinz Eisenherz, ob nun gezeichnet von Hal Foster ab 1937 oder im Film von 1954, verkörpert von Robert Wagner... Und all das ist bestenfalls die Spitze des Eisbergs.

Also – war das notwendig? Unbedingt notwendig war es vielleicht nicht, aber gelungen ist dieses wagemutige Experiment definitiv!

Der 1948 in England geborene John Matthews arbeitet seit 1980 als freier Gelehrter und Schriftsteller. Er hat mehr als 100 Publikationen verfasst und einige teilweise höchst erfolgreiche Buchveröffentlichungen vorgelegt, nicht selten zusammen mit seiner Frau Caitlin. Die Schwerpunkte seiner Arbeit liegen bei der Arthur-Sage und bei Piraten, und er konnte seine Fachkenntnisse auch als Berater bei einigen Blockbustern wie »King Arthur«, »Piraten der Karibik« oder »Prince of Persia« einbringen. Neil Gaiman bringt Matthews' Erfolgsrezept für das neue Werk in seinem Geleitwort in ein schönes Bild: »In diesem Buch hat er für uns einen neu-

en Morte d'Arthur zusammengestellt. Er hat einige der Geschichten genommen, die Malory nicht nacherzählt hat, und hat sie zusammengetragen, um uns eine ganz neue Reihe von Geschichten über Merlin, über Arthur und über seine Ritter zu zeigen. [...] Was mir am besten gefällt: Sie fühlen sich in keiner Weise wie Überbleibsel an, wie Geschichten, die nicht gut genug waren, um in die Endauswahl zu kommen – also wie eine Art B-Liste.«

Um Gaimans Bewertungen richtig einordnen zu können, muss man sich zunächst vergegenwärtigen, dass der Sagenkreis um Arthur zwar immer mit dem Werk von Malory in Zusammenhang gebracht wird, dass aber dessen Werk schon auf einer Vielzahl unterschiedlichster Quellen beruht. Wenn es einen historischen König Arthur gab, dann – und darüber besteht weitgehend Einigkeit – müsste er in den Jahrhunderten nach dem Abzug der römischen Legionen aus Britannien (407 n. Chr.) gelebt haben. Während es für manche Personen wie etwa den König Vortigern oder den Gralsritter Tristan wenigstens schwache Belege gibt, ist die historisch-archäologische Beweislage in Bezug auf Arthur selbst – vorsichtig ausgedrückt – wenig belastbar. Tintagel in Cornwall als Ort der Zeugung, das heutige Winchester als Camelot, Glastonbury Abbey in der Grafschaft Somerset als Grablage für Arthur und seine Königin – gut für den Tourismus, aber höchst zweifelhaft. Die Franzosen verorten die Sage in der Bretagne, und neuere Deutungen wiederum in Schottland, mit der Isle of Man als Insel Avalon. Und selbst ein so zentrales Element wie die Tafelrunde taucht offenbar erst 1155 im »Roman de Brut« von Robert Wace auf. Um die Verwirrung vollständig zu machen, sei noch angefügt, dass Malory sein Werk nie im Druck gesehen hat. Es erschien posthum 1485 unter der Ägide von William Caxton, dem ersten englischen Buchdrucker, der das Werk wohl auch gestrafft und bearbeitet hat.

Matthews hatte also mehr als genug Material und Geschichten, die Malory nicht verwendet, anders dargestellt oder sogar deren Ende offengelassen hatte; bei 1100

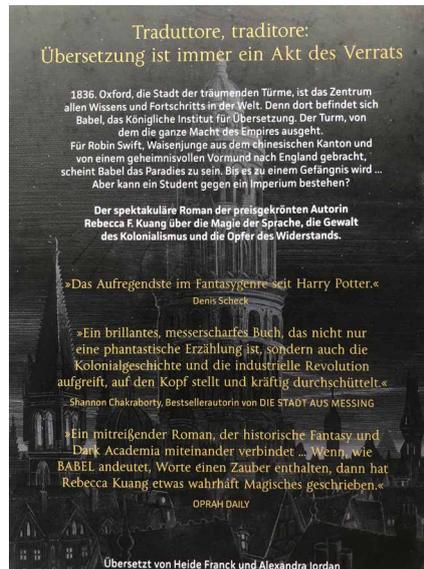
5 Fiks, N.: ChatGPT 4 schreibt einen Roman. Andromeda Nachrichten 2023; Nr. 282, S. 33 – 35

Seiten kann das schon mal vorkommen. Matthews erfindet aber den Sagenkreis nicht neu, sondern bettet seine Auswahl in Malorys Werk ein. Eine dieser Geschichten berichtet von der Herkunft von Sir Lancelot und wie er »seinen Namen erfuhr«. Denn darüber erzählen nur wenige, »darunter nicht einmal Meister Thomas«. In ausführlichen Anmerkungen im Anhang informiert er über die benutzten Quellen und wie er selbst sie bearbeitet und eingeordnet hat. Dabei ist es Matthews gelungen, eine Sprache zu finden, die uns in die Vergangenheit mitnimmt, ohne gekünstelt altmodisch zu wirken. Hier ist zudem ein großes Lob für die Übersetzerin Susanne Held angebracht, der es gelungen ist, diese Qualität auch in die deutsche Ausgabe zu übertragen. Das Buch liest sich flüssig und leicht, mit einem angenehm altertümlichen Klang, aber ohne je bräsig oder überzogen zu wirken. Und wer schon immer wissen wollte, warum König Arthur einmal als Meinungsforscher unterwegs war, um die Frage zu beantworten, was Frauen am meisten lieben, und warum ausgerechnet der Frauenheld Sir Gawain dabei zum wahrscheinlich ersten Feministen wurde, dem sei die kurze Geschichte »Die Hochzeit von Sir Gawain und Lady Ragnall« empfohlen.

Rebecca F. Kuang
Babel

Eichborn, Bastei Lübbe Verlag, Köln, April 2023, gebunden, 737 Seiten, 26 €, Übersetzung von Heide Franck und Alexandra Jordan, ISBN 978-3-8479-0143-3

Wenn ein Werk mit Fanfarenstößen angekündigt wird, dann macht das erwartungsgemäß neugierig. So wirbt der Verlag mit der Aussage, endlich sei der »erfolgreichste fantastische Roman des Jahres 2022« auch auf Deutsch erhältlich, und Denis Scheck wird mit der Aussage zitiert, das Werk sei das »Aufregendste im Fantasygenre seit Harry Potter«. In den Rezensionen eines bekannteren Internet-Buchhandels finden sich Beschreibungen wie »ein absolutes Meisterwerk«, »einfach sprachlos« oder »ein glaubhafter, gesellschafts-



kritischer Fantasy-Roman«. Manchen war der Fantasyroman sogar zu realistisch. Gut, das ist eine Ansage!

Recherchiert man nach Fakten über die Autorin, findet man nicht wirklich viel. Sie ist 1996 in Guangzhou in der Volksrepublik China geboren, allerdings schon im zarten Alter von vier Jahren mit den Eltern nach Denver, Colorado, emigriert. Schulabschluss 2013 in Texas, Studienbeginn in Washington, D.C., dann Wechsel nach Cambridge in England. 2019 Wechsel nach Yale zur Erstellung ihrer Dissertation. Ihre Studien zur Geschichte und Literatur Asiens ließen ihr offensichtlich Zeit (und Anregungen) zum Schreiben einiger Romane, wobei sie schon mit ihrer Romantrilogie »Im Zeichen der Mohnblume« Aufsehen erregte. Ihre eigene Website gibt noch weniger Informationen her als der Wikipedia-Artikel. Allerdings ist man dankbar, wenn sie wissen lässt, wie man ihren Namen ausspricht, nämlich so, dass er sich auf »song« reimt, nicht auf »bang«. Also »Kwong«. Und am 14. Mai 2023 erhielt sie im kalifornischen Anaheim den Nebula Award der Science Fiction and Fantasy Writers Association (SFWA) für den besten Roman 2022.

Spätestens jetzt greift man gespannt zum Buch und beginnt mit der Lektüre. Die in einem alternativen England um 1830 angesiedelte Geschichte des chinesischen Waisenjungen Robin Swift beginnt hoffnungsfroh, denn Richard Lovell, ein gut si-

tuerter Professor am Königlichen Institut für Übersetzungen, kurz Babel genannt, adoptiert ihn und nimmt ihn mit nach England. Der Junge ist lernwillig und neugierig, muss aber auch plötzliche gewalttätige Übergriffe seines Retters erdulden. Schon bald keimt der Verdacht auf, dass Lovells Absichten keineswegs altruistisch sind und dass er offenbar Robins Vater ist.

Robin wird schließlich zum Studium in Oxford am Babel-Institut zugelassen und schließt Freundschaft mit Ramy aus Kalcutta, Victoire von Haiti und Letty, der Tochter eines britischen Admirals. Die Bedeutung des Instituts liegt in der Magie, die sich in Silber und in Sprachen manifestiert. Wenn man zwei gut gewählte, in ihrer Bedeutung ähnliche, aber eben nicht identische Begriffe aus unterschiedlichen Sprachen in einen Silberbarren graviert, bewirkt das eine Verbesserung. Ein Fischer fängt mehr Fische, eine Kutsche fährt schneller, ein Soldat schießt besser. »Weil die Übersetzung nie perfekt sein kann, werden die unvermeidbaren Verzerrungen – die verlorenen oder veränderten Bedeutungen – eingefangen und dann vom Silber manifestiert«, lehrt sie einer der Professoren. Der Reichtum Englands, seine wirtschaftliche und militärische Macht beruhen auf dem Silberwerken. Unangenehm ist nur, dass sowohl das Silber wie auch die Sprachen sich abnutzen, also langsam wirkungslos werden. Die Aufgabe von Babel besteht darin, mit anderen Sprachen und neuen Begriffen wieder kräftige Zauber zu schaffen – zu machtpolitischen Zwecken. Bald schon begegnet Robin den Mitgliedern einer Untergrundorganisation namens Hermes, die gegen diese Form von Kolonialismus rebellieren, indem sie Silber aus Babel entwenden, Handelsprojekte torpedieren und Revolutionen anzetteln. Die kleine Gruppe um Robin muss sich entscheiden, ob sie es sich im wissenschaftlichen Leben gemütlich machen, indem sie sich dem Regime unterwerfen, oder ob sie dagegen in den Krieg ziehen wollen.

Denis Scheck nennt »Babel« ein »erstaunlich gelehrtes Buch«. Das manifestiert sich in unzähligen Fußnoten und ausgedehnten, immer wieder aufflackern den Diskussionen über die Bedeutung

und Schreibweise von Wörtern in diversen Sprachen. Der Rezensent bekennt auch offen seine völlige Unfähigkeit, manche Erörterungen feiner Unterschiede zwischen mandarinchinesischen Begriffen nachvollziehen zu können. Und man merkt, dass Kuang in ihrem Buch eine Botschaft transportiert – gegen Kolonialismus, gegen Rassismus, gegen Klassendenken. Und da sie offenbar befürchtet, diese Botschaft könnte dem Leser entgehen, sorgt sie dafür, dass dies nicht geschehen kann ...

Um nicht falsch verstanden zu werden: »Babel« ist zweifelsohne ein guter Roman, gut geschrieben, mit einer originellen Idee. Aber er hat eben auch seine

Schwächen, unnötige Längen und die didaktische Keule. Man müsste auch die fünf anderen Werke kennen, die für den Nebula Award für den besten Roman des Jahres 2022 nominiert waren, um die Auszeichnung besser bewerten zu können.

Wieder gelesen:

Michael Moorcock

Elric von Melniboné

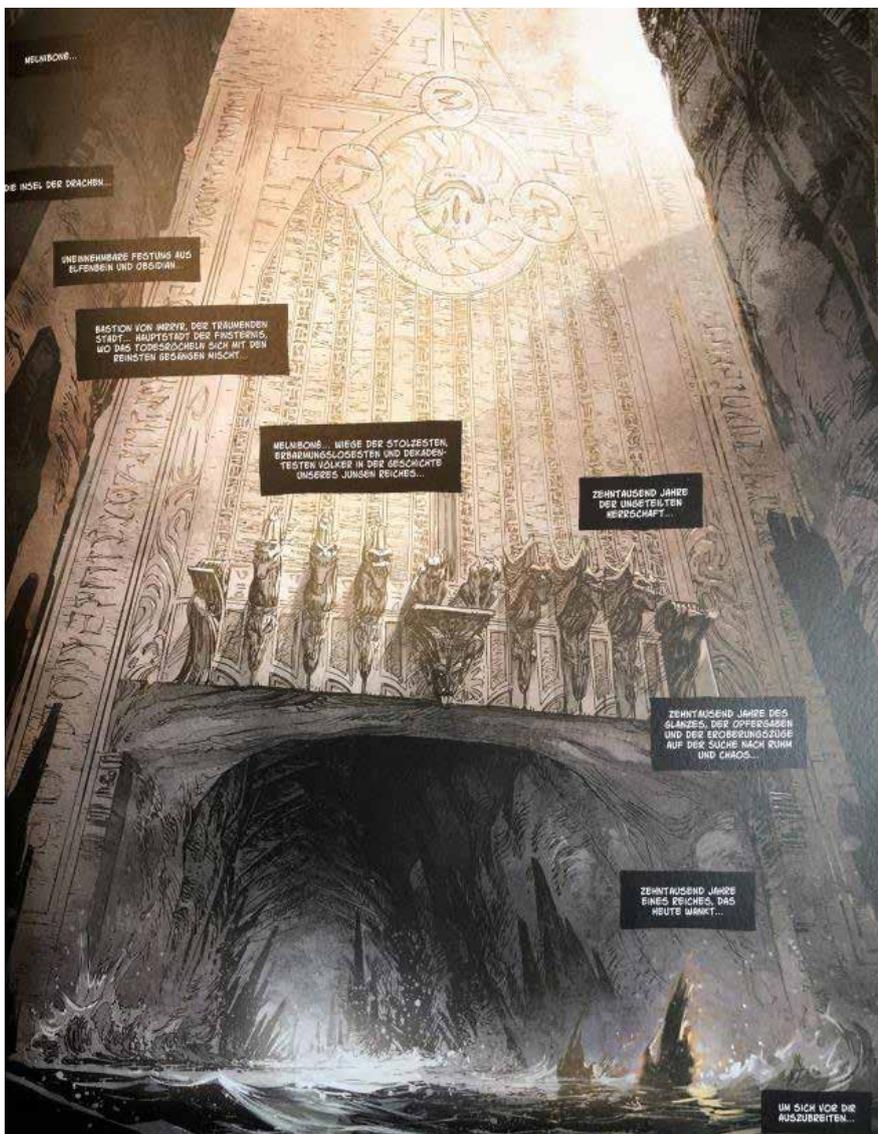
Englische Originalausgabe 1972, erste deutsche Ausgabe bei Heyne 1982. Besprochen nach Band 1 der Sammelausgabe »Das Schattentor«. Wilhelm Heyne Verlag, München 2002, 493 Seiten, ISBN 3-453-21368-8

»Es hat die Farbe eines ausgebleichten Schädels, sein Fleisch; das lange Haar, das gut schulterlang herabfällt, ist milchigweiß. Aus dem schmal zulaufenden schönen Kopfstarren schräge Augen rot und bedrückt, und aus den weiten Ärmeln seines gelben Gewandes ragen zwei schmale schlanke Hände, ebenfalls knochenbleich, und ruhen auf den Seitenlehnen eines Sitzes, der aus einem einzigen riesigen Rubin gestaltet ist.«

So führt Moorcock seinen wohl wichtigsten Helden oder besser Antihelden ein, und er stellt ihn sofort in eine Szene, die den Grundkonflikt zwischen Elric und den meisten anderen Melnibonéern aufzeigt. Die Bewohner der Stadt Imrryr, der Träumenden Stadt auf der Drachensinsel sind dekadent, hart, grausam, und sie träumen noch immer von ihrer einstigen Größe. Mittels ihrer Drachen und ihrer mächtigen Kriegsmaschinerie, etwa den riesigen Kriegsbarken, können sie sich noch gegen die Bewohner der Jungen Königreiche, die sie zutiefst verachten, wehren, aber ihr Ende wird kommen. Yirkoon, Elrics Cousin, dunkel, gut aussehend, ein großer Kämpfer, verwegen, aber auch verschlagen, steht für diese Bewohner von Melniboné.

Yirkoon hasst Elric nicht nur, weil dieser Cymoril, seine Schwester, erfolgreich umwirbt, die er selbst begehrt. Er hält Elric auch für schwach, weil er kränkelt und Drogen benötigt, um handeln zu können, weil er grüblerisch veranlagt ist und die Vorliebe seines Volkes für Grausamkeiten nicht teilt. Außerdem herrscht Elric über die Drachensinsel, und Yirkoon würde ihn nur zu gern vom Rubinthron stoßen. Schon in dieser ersten Szene wird er den Herrscher provozieren und sich später offen gegen ihn stellen. In einer (eben doch nicht!) finalen Auseinandersetzung treffen die beiden Kontrahenten aufeinander, als Elric das Schwert Sturmbringer erhält, das Seelen fordert und sie absorbiert.

Elric ist ein Getriebener, Teil des Ewigen Helden. In diesem Konzept hat Moorcock eine ganze Reihe von Helden vereint wie Corum Jhaelen Irsei, Dorian Hawkmoon, Karl Glogauer, Ulrich von Bek und viele andere, die in unterschiedlichen Kompartimenten eines Multiversums leben, aber durchaus in die Bereiche der anderen ver-



setzt werden und dann gemeinsam gegen Götter und Dämonen kämpfen können. Gemeinsam kann dabei auch einmal bedeuten, dass ihre Körper verschmelzen. In Kurzgeschichten und Romanen hat Moorcock diese Figuren ausgestaltet, und es ist sicher nicht übertrieben, wenn man Elric als interessantesten Charakter in den Mittelpunkt stellt. Vergleicht man ihn mit anderen bekannten Fantasyhelden wie Conan oder Aragorn, so fällt vor allem seine Zerrissenheit auf. Er will sein Schicksal nicht auf sich nehmen, will weder Herrscher der Dracheninsel sein noch seine Macht abgeben. Die Konsequenzen seiner Taten fallen oft auf die Menschen zurück, die er liebt, und als er mit Hilfe des Schwertes Sturmbringer Yirkoon bezwungen hat, entscheidet er sich ganz anders, als etwa Conan das getan hätte.

Es ist nicht besonders erstaunlich, dass eine solche Figur dazu reizt, sie in anderen Kunstformen weiter auszugestalten. Moorcock selbst hat mit der Rockband Hawkwind zusammengearbeitet, und die Alben »Warrior on the Edge of Time« (1975) und »The Chronicle of Black Sword« (1985) stehen im direkten Zusammenhang mit dem Elric-Zyklus oder sind zumindest davon inspiriert (s.a. Harbach, T.: Hawkwind and the World's Pain. Andromeda Nachrichten Nr. 279, S. 63 – 70). Von 2013 bis 2021 entstand auch eine vierbändige Comic-Adaption von Julien Blondel (Text und Szenario) und Didier Poli, Robin Recht und Jean Bastide (Zeichnungen und Farben), die Moorcocks Geschichten und seinen fantasievollen Stil gelungen in die Bildwelt überträgt. So hat er es offenbar auch selbst empfunden, wie er im Vorwort zum ersten Band schreibt: »Von allen bemerkenswerten grafischen Adaptionen der existierenden Elric-Geschichten gibt es eine, von der ich rückhaltlos sagen kann, dass sie meiner ursprünglichen Vision sehr nahe kommt. Und das ist jene, die Sie vor Augen haben.«

Wie aber fühlt es sich an, wenn man »Elric von Melniboné« nach langer Zeit, ehrlicherweise gesagt Jahrzehnten, wieder in die Hand nimmt? Leider ist es ja gar nicht so selten, dass man etwas in jungen Jahren geliebt hat, aber wenn man es dann mit großem zeitlichem Abstand wieder liest

oder sieht, nicht mehr wirklich nachvollziehen kann, woher diese Begeisterung kam. Moorcocks Roman bestand diesen Test mit Bravour. Sein Stil ist flüssig, und er versteht es, Bilder im Kopf zu erwecken, ohne sich dabei in langen Beschreibungen verlieren zu müssen. Manche Szenen, etwa die große Seeschlacht zwischen den Kriegsbarken und den Schiffen der Jungen Königreiche in dem gigantischen Höhlenlabyrinth, das Imrryrs Hafen abschirmt, rufen eigentlich nach einer Verfilmung, zu der es aber eigenartigerweise nie kam.

Tatsächlich hielt sich Moorcocks Erfolg in Deutschland in Grenzen, einige seiner Bücher wurden gar nicht übersetzt. Dabei ist er nach wie vor produktiv. Mit »The Citadel

of Forgotten Myths« hat er letztes Jahr ein neues Werk der Elric-Saga vorgelegt, das chronologisch direkt auf den ersten Band folgt. Der 1939 in Mitcham in der südenglischen Grafschaft Surrey geborene Autor hat eine Vielzahl angesehener Preise erhalten und wurde 2002 in die Science Fiction Hall of Fame aufgenommen. Es wäre an der Zeit, ihn auch bei uns neu zu entdecken. Für Oktober 2023 ist bei Fischer Tor eine Neuübersetzung von acht Elric-Romanen angekündigt, als prächtige illustrierte Gesamtausgabe. Inhaltlich dürfte das dann den drei Bänden der Heyne-Sammelausgabe von 2002 entsprechen. Vielleicht öffnet sich damit ja wieder ein Tor ins Multiversum des Ewigen Helden ... ■



Elric von Melniboné, <https://ewiger-held.fandom.com/de/wiki/Elric>



Die endemische Echsenfauna der Kolop-Ebene (Topsid)

Frank G. Gerigk

Vorbemerkungen

Geografische Lage: Zu den ursprünglichsten Gebieten auf Topsid zählt die Kolop-Ebene. Sie liegt eingeschlossen zwischen den beiden größten westlichen Ausläufern des T'krach-Gebirges auf dem Suga-Krat¹ zwischen 45 und 43 Grad südlicher Breite. Es gibt keine größeren Siedlungen. Allgemein ist die Kolop trocken; nur im Norden gibt es zeitweise kleinere stehende Gewässer. Die Bodenschätze sind unbedeutend. Im Südosten gibt es die Schellack-Schüssel (Abb. 1), eine glatte Ebene mit hartverkrusteter Oberfläche, in der kaum Leben existiert.

Klima: Die Kessellage generiert ein Ungut-Wetter, dem die einheimische Bevölkerung aus dem Weg geht. Dieses ist durch zwei Jahreszeiten geprägt: Der trockenen, während dieser die Ebene in einem windstillen Hitzestau dörft. Es werden Temperaturen von bis über 50 Grad Celsius erreicht. Dann die feuchte Jahreszeit, in der Fallwinde von Osten trockene, lokal teils klirrende Kälte in der Nacht bringen (Abb. 2), während tagsüber eine dampf- und nebelgesättigte Atmosphäre herrscht mit Sichtweiten um die fünf Meter; im Norden der Kolop-Ebene gehen dabei gerne Platzregen nieder, welche ein System von Wadis² gebildet haben, die zuerst nach Süden, dann nach Westen entwässern. Im Rest der Ebene regnet es meist nicht – und wenn, verdunstet der Regen bereits in der Luft. Typischerweise liegt ein Hauch von Feuchtigkeit auf allem; im Osten kann sich dies auch als Bodenfrost zeigen.



Abb 1.: Fortwährende Verdunstung und Mineral-lösung hat einzigartige Erosionsformen in der Schellack-Schüssel hervorgebracht: Viele Meter durchmessende steinharte Lack-Krusten über mineralhaltigem Sandboden.

Flora: Allgemein ist die Flora auf Topsid niedriger als auf Terra. Aufgrund der höheren Schwerkraft und des Klimas hatten es die Pflanzen hier schwerer, sich zu entwickeln. Typisch sind bauchige, Wasser speichernde Knollenbäume (Abb. 3) mit tief reichenden Wurzeln. Auf Topsid gibt es scheinbar viele Pflanzen, die äußerlich etwas den terranischen ähneln (Abb. 4) – doch das ist einer konvergenten Evolution geschuldet. Tatsächlich sind diese Pflanzen nicht miteinander verwandt.

In der Kolop gibt es keine Äquivalente zu Gräsern, stattdessen dominieren Spirulagewächse. Diese haben ein einziges, spitzes, langes Blatt mit scharfen Kanten, das zunächst senkrecht aus der dicken, sehr verzweigten Wurzel hervorwächst. Es hat einen Drall, sich nach links zu winden wie ein Korkenzieher. Es wächst nur während der feuchten Jahreszeit. Spätestens, wenn es einen Meter hoch wird, neigt es sich zu irgend einer Seite, bis es einen Bogen bildet und sich dann beim Weiterwachsen einfach auf dem Boden entlangschiebt.



Abb. 2: Auch auf Topsid gibt es so etwas wie die so genannte Wollsack-Verwitterung: Der Erosion ausgesetzte Granitfelsen werden durch die Vergrusung der Oberfläche zu runden Blöcken geformt, ganz ohne fließendes Wasser.

Das Blatt wird bis zu fünf Zentimeter breit und, je nach Standort, 50 Zentimeter bis 5 Meter lang. In halbwegs regelmäßigen Abständen von etwa sechs Zentimetern bilden sich an den Rändern geschlechtliche Verdickungen aus, die in der Trockenzeit zerfallen und die Samen dem Wind überlassen. Es ist davon abzuraten, zu Fuß durch große Ansammlungen von Spirula zu gehen: Nicht nur, dass das Gehen sehr mühsam ist, weil sich viele Blätter ineinander verhaken und Stolperfallen bilden, auch die Kleidung wird durch diese Blätter aufgerissen.

Auf vielen Felsen wachsen während der feuchten Jahreszeit die Topsid-Flechten; auch diese sind mit den irdischen nicht vergleichbar und teilen nur eine gewisse optische Ähnlichkeit (Abb. 5).

Vor allem zu Beginn der feuchten Jahreszeit scheint das pflanzliche Leben geradezu explosionsartig überall hervorzusprießen, ebenso Pilze und andere Lebensformen (Abb. 6).

1 Ein Krat ist eine tektonische Großeinheit, wie sie auf trockenen Planeten wie Topsid üblich sind. Sehr vereinfacht entspricht dies einem Kontinent auf der Erde.

2 Ein Wadi ist ein nur vorübergehend Wasser führender Flusslauf z.B. durch Sturzfluten nach Starkregenfällen im Gebirge.



Abb. 3: Topsisidischer Knollenbaum. Sein Ziel ist es, über die dicksten Nebel hinaus zu wachsen. Er wird dennoch nicht höher als 35 Meter.



Abb. 4: Die Kolop am Beginn der feuchten Jahreszeit: Vertrocknete Flächen, einzelnes sprießendes Grün von Kraut und Büschen – und Nebel. 100 % Luftfeuchtigkeit, ca. 40 °C. Nun beginnt sehr schnell das Zersetzen des Streus durch Klein- und Mikrolebewesen. Die Gerüche ändern sich.



Abb. 5: Topsisidische Flechten saugen die Feuchtigkeit aus der Luft. Sie können zu manchen Tagen im Jahr geradezu idyllische Landschaften bilden, wie hier im nördlichen Teil der Kolop.

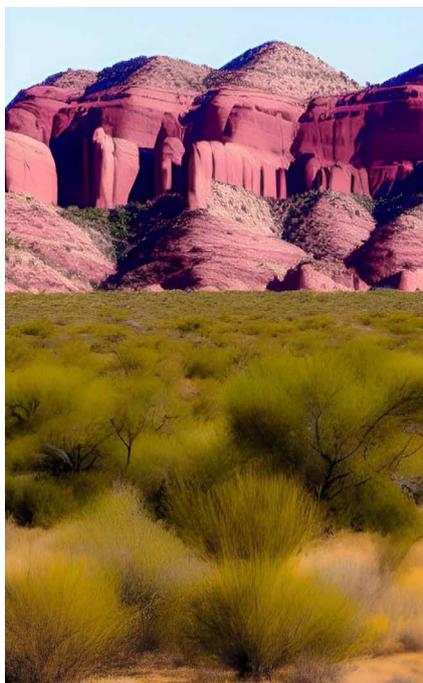


Abb. 6: Im Südwesten der Kolop tritt der Rotsteinzug zutage. Hier am Eingang zur Kolop ähnelt die Landschaft einer Busch-Savanne. Die langen Nadeln der Büsche verdunsten weit weniger Wasser als Blätter.

Die endemischen Echsen

Allgemein dominieren auf Topsisid die echsenartigen Wesen. Ebenso wie auf Terra haben sich diese aus Amphibien entwickelt. Es gibt zahlreiche konvergente Entwicklungen, was die gemeinsamen Regeln der Evolution perfekt illustriert. Dennoch haben die Tiere auf Topsisid für ähnliche Aufgabenstellungen oft ganz andere Lösungen entwickelt als auf der Erde. Äußerlich ist das nicht immer zu erkennen.

Die extremen klimatischen Verhältnisse in der Kolop-Ebene haben es verhindert, dass große Pflanzenfresser hier ihr Auskommen finden konnten; dies hatte zur Folge, dass es dort auch keine großen Fleischfresser gibt. Die Nebel und die daraus resultierende fehlende Orientierungsmöglichkeit auf größere Entfernungen haben es ebenso verhindert, dass sich bedeutsame Populationen fliegender Tiere ansiedeln. Insgesamt sind die Echsen der Kolop vergleichsweise klein: Während die kleinsten etwa vier Zentimeter lang sind, können die größten immerhin anderthalb Meter messen.

Die endemischen Echsen der Kolop rekrutieren sich hauptsächlich aus drei Taxa: Den eidechsenartigen Muroks, den leguanähnlichen Hwiruugs, sowie den schlangenartigen Nniigeks. Hinzu kommen die Kerwihle, ebenso wie die Speicherechsen, die mit nur jeweils einer einzigen endemischen Spezies vertreten sind. Alle haben harte, teils metallisch glänzende Schuppen. Alle endemischen Echsen der Kolop stehen unter Naturschutz.

Der Autor: Frank G. Gerigk studierte Geo- und Biowissenschaften in Mainz. Er ist seit etwa 45 Jahren Perry-Rhodan-Fan und würde liebend gerne nach Topsisid reisen. Bilder sind KI-basiert. Das ist aber nur einer der Arbeitsschritte. Der Autor arbeitet unter anderem mit Photoshop, teilweise eigenen Fotos, Abbildungen aus dem Internet u.a.

Baum-Posetrax

Die Baum-Posetraxe bekommt man sehr selten zu Gesicht, da sie den Großteil ihres Lebens auf den Bäumen verbringen – meist einem einzigen großen. Sie ernähren sich dort von Früchten und Wirbellosen. Sie bewegen sich extrem langsam und haben einen geringen Stoffwechsel. Ihr muskulöser, doch schlanker Schwanz macht mehr die Hälfte ihrer Körperlänge von 25 Zentimetern aus und dient als Greifhilfe. Sie leben in einer Baumhöhle, die sie in den Nächten so lange unermüdlich auskratzen, bis sie groß genug ist, um darin zu wohnen. Die Höhle des Weibchens ist größer, da sie auch das Gelege aufnimmt.

Dieses Kratzen ist es auch, das die Männchen zur Balzzeit als Orientierungshilfe nehmen. Doch nur wenn der nächste Baum nicht zu weit ist, können sie das Kratzen überhaupt hören. Ebenso kann es eine ganze Nacht dauern, bis das Männchen den nächsten Baum erreicht hat. Das Gelege ist meist nur 4 Eier groß. Meist verlassen die Jungen den mütterlichen Baum nach etwa einem Jahr und begeben sich auf die gefährliche Suche nach einem eigenen Baum.

Sie gehören zu den Muroks. Baum-Posetraxe sehen es meist nicht ein, den Baum zu wechseln. Wenn die Saison zu heiß wird, kippen Baum-Posetraxe auch mal tot um. Hatte ihr Schwanz in diesem Moment einen Ast umschlungen, baumeln sie daran, bis ihr Körper ausgetrocknet ist und zerfällt; andernfalls fallen sie einfach vom Baum.



Braune Topsisid-Otter

Während auf Topsisid die meisten schlangennähnlichen Reptilien bereits ausgestorben sind, hat die rote Topsisid-Otter bislang noch überlebt. Ihre Verwandte in der Kolop ist die Braune Topsisid-Otter. Sie wird bis zu 1,3 Meter lang. Von den irdischen Schlangen ist sie schnell dadurch zu unterscheiden, dass ihr Hals Körper und Kopf deutlich voneinander trennt. Wie alle schlangennähnlichen Reptilien auf Topsisid gehört sie zu den Nniigeks, die sich vor etwa 26 Millionen Jahren von den anderen Reptilien abgespalten haben. Viele, aber nicht alle Topsisid-Schlangen haben Gift führende Fangzähne, die Braune Topsisid-Otter ebenfalls. Doch ihr Gift ist für Menschen kaum gefährlich, sofern man dagegen nicht allergisch ist. Sie ernährt sich hauptsächlich von den Muroks, die es in der Kolop in großer Zahl gibt. Sie durchschlängelt das Unterholz ebenso wie die zahllosen unterirdischen Gänge in der Ebene. Sie meidet Spirula-Anhäufungen und offene Flächen.

Das Weibchen legt innerhalb von zwei Wochen bis zu 40 Eier in mehreren Verstecken in einen unterirdischen Bau. Es gibt keine eindeutige Brutpflege.

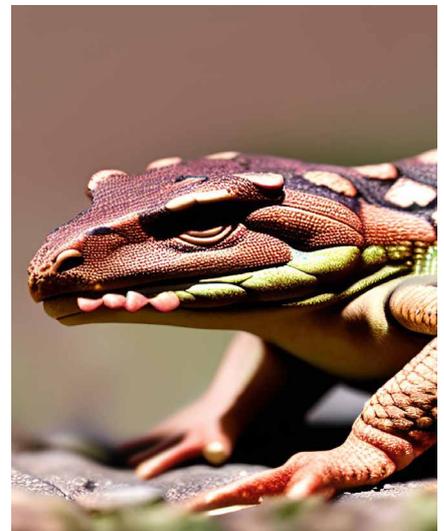


Bunte Buckelwarzenkröte

Der irdische Name ist missverständlich: Weder hat diese Echse einen Buckel, noch Warzen, noch ist sie eine Kröte. Doch erinnert sie mit ihrem runden Rücken an einen Buckel, ihre Hautverknöcherungen an Warzen, und insgesamt an eine Schildkröte (die ebenfalls keine Kröte ist). Tatsächlich gehört sie einer Untergruppe der leguanartigen Hwiruugs an, den herbivoren Kurzschwanz-Ruhs's.

Die Bunte Buckelwarzenkröte gehört zu den langsamsten und schwersten Vertretern ihrer Gruppe. Sie wird bis zu 85 Zentimeter lang, wobei der Schwanz nie länger als 10 Zentimeter wird. Dabei wiegt sie bis zu 35 Kilogramm. Je älter ein Exemplar ist, desto bunter erscheint es, desto mehr Hautanhängsel hat es, und desto erfolgreicher ist es bei der Partnerwahl. Sie ernährt sich von Trieben, Knollen, Wurzeln und Blüten. In der heißen Jahreszeit ist sie nachtaktiv, während sie tagsüber halb eingegraben in einem Versteck ruht. In der feuchten Jahreszeit ist sie tagaktiv. Obwohl sie bunt ist, kann man sie leicht übersehen, da sie sich nur ungerne bewegt.

Alle Vertreter der Kurzschwanz-Ruhs'se sind Einzelgänger und treffen sich nur zur Paarungszeit. Das Weibchen gräbt eine Mulde, in der es bis zu 40 Eier legt. Alles wird mit ausreichend Sand bedeckt und dann allein gelassen. Die Chancen der kleinen Babys, das Erwachsenenalter zu erreichen, sind gering. Ihr Panzer ist im jungen Alter noch weich und erdfarben.



Drinaat-Speicherechse

Zweifellos die unbeliebteste Echse der Kolop ist die Drinaat, auch Speicherechse oder auch Drinaat-Speicherechse genannt. Es gibt sie in der gesamten Ebene bis in mittlere Höhen, jedoch häufiger im Süden als im Norden.

Sie hat einen massiven Kopf mit kräftigen Kiefern, einen gedrungenen Körper, kurze Beine und einen dicken, runden Schwanz, der nur etwa ein Drittel der Körperlänge erreicht. Der Schwanz und Bereiche der Körperseiten dienen als Speicherorgan. Die Drinaat wird bis zu 90 Zentimeter lang.

Die Haut ist mit internen Knöchelchen verstärkt, was sie unter den Tieren der Kolop annähernd unverletzbar macht.

Die Zähne sind scharf und enthalten feine Rillen, durch die zersetzende Enzyme und Hormone in die Bisswunde geleitet werden. Hierdurch, sowie durch die aufgewendete Kraft, kann eine unbehandelte Bisswunde der Drinaat sowohl bei Menschen als auch bei Topsisidern Schwellungen und Schock verursachen und mehrere Wochen schmerzen und sich entzünden. Nähert man sich einer Drinaat, gibt sie knatternde Warnsignale ab. Zieht man sich dann nicht zurück, greift sie auch größere Gegner an.

Die Speicherechsen gehören zu einem uralten Zweig der Topsisid-Reptilien. Ihr Knochenbau trägt viele sehr urtümliche Merkmale. Ihr Fleisch ist ungenießbar. Sie gelten als nicht sehr ausdauernd.

Die Drinaat ernährt sich rein karnivor. Sie frisst bevorzugt kleine bodenbewohnende Reptilien, die sie entweder in unterirdischen Bauten findet oder ihnen im Sand auflauert. Hierzu rüttelt sie sich durch schnelle Bewegungen in lockeren Sand ein, bis nur noch die Kopfoberseite zu sehen ist.

Die Paarung erfolgt gegen Ende der Hitzeperiode. Im unterirdischen Bau werden 4-8 Eier gelegt. Die Jungen schlüpfen mit Beginn der feuchten Periode.

Gelbrand-Hornechse

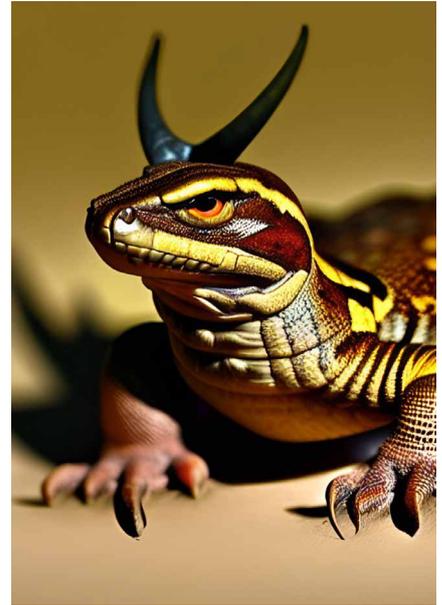
Für Terraner besonders ungewöhnlich sind die topsidischen Hornechsen. Diese haben Fortsätze auf dem Kopf, die Hörner von irdischen Huftieren ähneln! Diese Hörner bestehen aber weder aus knöchernem Ma-



terial wie bei den Rindern noch aus Hornfortsätzen wie bei den Hirschen, sondern sind tatsächlich verhärtete Schuppen. Die Hörner dienen auch nicht der innerartlichen Auseinandersetzung, sondern sind ausschließlich dazu da, größere Beutegreifer abzuschrecken: An der Innenseite der Hörner verläuft eine kleine Rille, die ein zähes Öl absondert, das die Schleimhäute von Beutegreifern reizt. Verschluckt ein größerer Beutegreifer den Kopf der Hornechse, stellen sich diese Hörner im Verdauungstrakt quer. Damit töten sie den Angreifer.

Die Gelbrand-Hornechse ist ein typischer Jäger, der vor allem kleinere Reptilien frisst. Sie wurde auch an Kadavern größerer Tiere gesehen. Namensgebend ist der gelbe Streifen, der teils unterbrochen seitlich des Körpers bis zum Schwanzansatz verläuft. Sie wird bis zu 65 Zentimeter lang. Sie ist ausschließlich tagaktiv und zieht sich nachts oder bei großer Hitze in ein unterirdisches Versteck zurück. Sie ist schnell und geschickt, doch leicht einzuschüchtern. Gelegentlich verfolgt sie ihre Beute bis auf die Bäume. Sie kann gut graben, zieht aber fremde Bauten vor. Sie bevorzugt halboffenes, steiniges Gelände mit viel Verstecken.

Das Weibchen legt bis sechs Eier in ihrer Höhle und bewacht diese. Die ausgeschlüpften Jungen haben noch keine Hörner.



Goldener Grottenkerwihl

Dieser Kerwihl, der mit Schwanz etwa 40 Zentimeter lang wird, gehört zu den größten Besonderheiten auf Topsisid: Er ist annähernd blind, und seine Hinterbeine sind deutlich reduziert. Sein Schwanz ist rundlich abgeflacht. Seine Schnauze ist lang, weich und sehr beweglich und enthält zahlreiche Tastnerven. Er lebt fast ausschließlich im Wasser in dunklen, unterirdischen Grotten der Karstbereiche im Nordosten der Kolop, wo er sich von Wirbellosen ernährt. Er ist ein sehr geschickter, agiler Schwimmer. Erst mit etwa vier Jahren



wird die Geschlechtsreife erreicht. Ein Gelege besteht meist aus zwei Eiern. Die Eier werden an eine trockene Stelle gelegt und nicht bebrütet; allerdings bleibt das Weibchen immer in der Nähe. Die Jungen sind Nestflüchter, springen sofort ins Wasser, und heften sich mit ihren Vorderbeinen an den Hals der Mutter. Untereinander verständigen sie sich mit ultrahohen Rufen.

Die Vorderbeine sind zum Graben geeignet. Es sind Gänge von bis zu 40 Metern Länge bekannt, in die er sich zurückzieht, falls die Grotten trocken fallen sollten. Dort fällt er in eine Starre, die mehrere Monate dauern kann. Dadurch entgeht er dem Erstickungstod in der sauerstoffarmen Luft.

Rätsel: Alle Grottenkerwihle sind eng miteinander verwandt, obwohl die einzelnen Grotten keine Verbindung (mehr?) zueinander haben. An Land jedoch sind sie unbeholfen und wären eine leichte Beute.

Goldnatter

Die Goldnatter oder goldene Topsisid-Natter ist mit 1,4 Metern Länge das größte der schlangenähnlichen Nniigek-Reptilien der Kolop. Sie lebt ausschließlich im nördlichen Teil, der grüner ist als der Rest der Ebene. Sie hat einen Kopfschild, der sie für Menschen sehr grimmig aussehen lässt, und der sich teilweise über die Augen schieben lässt. Die Kopfoberseite ist bei den Männchen rosa bis rötlich, bei

den Weibchen bräunlich. Die Goldnatter jagt kleinere Reptilien, hauptsächlich Muroks, denen sie im Unterholz, gelegentlich auch in unterirdischen Gängen nachstellt. Sie hat kein Gift, sondern tötet ihre Opfer durch reine Kraft; ihr Biss ist auch für Menschen sehr schmerzhaft. Ihr Körper ist untersetzter, gepanzelter und kräftiger als der anderer Nniigeks. Bei Hitze oder Kälte zieht sie sich in unterirdische Bauten zurück. Es soll vorgekommen sein, dass eine Goldnatter eine Periode in einem bewohnten Ösmaakt-Bau überschlafen hat; beide Echschen hatten sich respektiert.

Die Goldnatter legt bis zu 60 Eier. Die jungen, bleistiftdünnen, weniger als 15 cm langen Baby-Nattern sind nach dem Schlüpfen auf sich allein gestellt; sie ernähren sich zunächst hauptsächlich von Wirbellosen.

Eisennasen-Mutuan

Die Mutuane sind eine Gruppe schneller, scheuer, hochbeiniger Hwiruugs, die sich omnivor von Früchten, Knollen, Reptilieneiern und kleinen Wirbeltieren ernähren.

Der Eisennasen-Mutuan, der nur in der Kolop lebt, wird bis zu 90 Zentimeter lang, wobei der Schwanz bis zu 50 Zentimeter misst. Der Körper ist braun, die Oberseite rötlich mit schwarzen Flecken, deren Zahl zum Schwanz hin zunimmt. Kennzeichnend ist seine glänzende Nase, die ihm den Namen eingebracht hat.

Man sagt den Mutuanen besondere Ängstlichkeit nach.

Das Weibchen legt bis zu 18 Eier in eine unterirdische Höhle, bedeckt diese eher halbherzig mit etwas Aushub, und verlässt diese dann.

Niko-Nicko

Die Nickos gehören zu den häufigsten Muroks auf Topsisid und sind weltweit verbreitet. Selten werden sie länger als 35 cm, die kleinsten Arten sind 14 cm lang; der Schwanz misst 60 % der Körperlänge. Sie ernähren sich von Wirbellosen, verschmähen aber auch kleine Wirbeltiere oder reife Früchte nicht. Typisch sind Knochenfortsätze am Hals, die in innerartigen Auseinandersetzungen verwendet werden. Sie wohnen in Felsritzen und selbst gegrabenen Erdhöhlen. Namensgebend bei den Nickos sind die Laute, die sie während der Paarungszeit von sich geben, und die tatsächlich wie »Niko« klingen.

Die schlanken Niko-Nickos der Kolop gelten mit ihren feinen Schuppen als besonders schön. Die Färbung kann sehr variieren; üblich sind graue, erdfarbene und grüne Töne. Sie werden höchstens 21 Zentimeter lang. Sie sind schnell, agil und geschickt und können sowohl gut klettern als auch gut graben. Anstelle der »Niko«-Laute singen sie »Niko«, was viele Topsisider extrem belustigt.

Das Weibchen legt an geeigneten Stellen verschiedene Gelege an, die jeweils 3-6 Eier enthalten, die nicht bebrütet oder beschützt werden.



Ongonthes

Der Ongonthes ist eine ausgestorbene Art, dessen Zugehörigkeit noch nicht geklärt ist. Er lebte amphibisch in den prähistorischen Sümpfen der Kolop, bevor diese austrockneten. Es ist kein vollständiges fossiles Skelett überliefert. Die Darstellung der Rekonstruktion des lebendigen Tieres ist immer noch Gegenstand von Diskussionen. Die Länge des Körpers (ohne Schwanz) wird auf etwa 1,2 Meter geschätzt.

Unter Topsisidern gilt der Ongonthes als besonders hübsch.



Erst in der darauf folgenden Saison setzen die Weibchen 1-2 im warmen Sand verbuddelte Gelege in der Nähe ihres Baus mit jeweils bis zu 10 Eiern. Gelegentlich schaut die Mutter vorbei, um Eiterräuber zu vertreiben. Die Jungen sind Nestflüchter und nach dem Schlüpfen auf sich selbst gestellt. Die Chancen für die Jungen, erwachsen zu werden, sind jedoch gering.

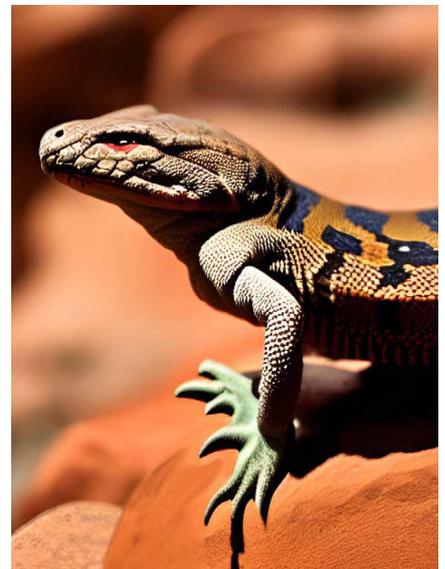
Ihr Fleisch ist sehr wohlschmeckend. Verwandte der Ösmaakts gehörten traditionell zur Lieblingsbeute der Topsisid und werden zur Fleischproduktion gezüchtet.



kriecht er gerne durchs Unterholz und jagt alles, was deutlich kleiner ist als er selbst. Da er keine weiten Strecken zurücklegen kann, gehört er nicht zu den erfolgreichsten Beutegreifern. Auch verschmäht er herabgefallene Früchte nicht.

Das Weibchen legt einmal, selten zwei Mal im Jahr ein Gelege von 6-10 Eiern. Die Jungen schlüpfen zu Anfang der feuchten Jahreszeit und sind Nestflüchter.

Die verlassenen Bauten der Prachtgräber bieten auch Lebensgrundlage für viele weitere Arten. Gerne ziehen sich hier die schlangentartigen Nniigeks zurück, beispielsweise.



Ösmaakt

Die Ösmaakt gehört zu den größeren, häufigeren Echsen der Kolop. Sie gehört zu den pflanzenfressenden Hwiruugs und wird bis zu 1,5 Meter lang, wobei der Schwanz bis zu 90 Zentimeter lang werden kann. Sie ernährt sich hauptsächlich von Wurzelknollen, die sie quasi überall finden kann; ihre Lieblingsnahrung jedoch sind Früchte, die es in der Kolop nur sehr verstreut gibt. Um sie zu finden, zieht sie einige Kilometer umher. Die Ösmaakt lebt in einem selbst gegrabenen unterirdischen Bau, in dem sie auch die Hitze verschläft. Für ein Topsisid-Reptil hat sie ein vergleichsweise gutes Riechorgan.

Zwar werden die Ösmaakts schon mit einem halben Jahr geschlechtsreif, doch das erste Gelege überlebt meistens nicht.

Prachtgräber

Der Prachtgräber gehört zu einer Untergruppe der Muroks, die sich auf das Graben spezialisiert haben. Er heißt so, weil sein Rücken metallisch farbig schimmert. Sein Verbreitungsgebiet ist die gesamte Kolop, abgesehen von den felsigsten Gegenden. Er wird bis zu 40, selten 45 cm lang, wobei der kräftige Schwanz etwa 40 % der Körperlänge ausmacht. Der Prachtgräber ist kräftig gebaut, mit kurzem Hals und kleinen Augen. Während der trockenen Jahreszeit lebt er hauptsächlich unterirdisch in einem weit verzweigten, selbst gegrabenen Tunnelsystem. Dieses kann insgesamt mehrere hundert Meter Länge haben. Hier macht er Jagd auf alles, was darin eindringt, und ernährt sich ansonsten von Wurzeln und Knollen. Während der feuchten Jahreszeit

Schönfleck-Minseine

Die Minseinen nehmen unter den Muroks eine besondere Stelle ein, denn sie sind die einzigen Muroks, bei denen die Männchen die Weibchen mit einem ultrahohen Gesang anlocken. Dafür klettern diese auf einen Baum, in dem sie auch ihr Nest anlegen. Minseinen gibt es auf Topsisid beinahe überall, wo es auch Topsisid-Bäume gibt.

Die Schönfleck-Minseinen haben ihren Namen von den Flecken her, die sie vor allem am Hals tragen. Mehrere Schuppen vereinen sich hier zu einem rechteckigen Fleck, und mehrere Flecken zu Gruppen. Schönfleck-Minseinen leben meist auf dem Boden zwischen Blattstreu und Wurzeln, wo sie sich von Sämereien und Wirbellosen ernähren. Die Männchen sind bis etwa 18, die Weibchen bis 24 Zentimeter



lang, wobei der Schwanz die halbe Körperlänge ausmacht. Bei Gefahr klettern sie in die Ritzen der Bäume.

Minseinenmännchen und -weibchen bilden eine treue Saisonehe und paaren sich währenddessen oft. Die Weibchen legen außer in der größten Hitze beinahe alle 10 Tage 1-2 Eier, die nicht bebrütet werden. Die Jungen sind etwa weitere 10 Tage Nesthocker, bevor sie das Nest verlassen. Währenddessen werden sie von den Eltern mit Wirbellosen gefüttert. Die Jungen bleiben mindestens ein halbes Jahr in der Nähe des elterlichen Baumes. Minseinen gelten als beispielhafte Eltern und sind bei Topsidern sehr beliebt, da sie das Ungeziefer vertilgen.

Schönfleck-Minseinen sind Gegenstand zahlreicher Zuchten und werden auf zahlreichen Planeten in Volieren gehalten. Handaufgezogene Minseinen bleiben ein Leben lang handzahn.

Vogelkopf-Klatschechse

Zu jenen Echsen, zu denen es auf Terra keine Entsprechung gibt, gehören die topsidischen Klatschechsen. Sie sind omnivor, ernähren sich hauptsächlich von Knollen und Pflanzentrieben, verschmähen aber kleinere Echsen oder Wirbellose nicht. Sie werden etwa 1,1 Meter lang, wobei der Schwanz etwa die Hälfte der Länge ausmacht. Während ihr Körper an Unterkiefer, Hals, Brust bis mittlerem Rücken mit feinen, dunkel berandeten Schuppen bedeckt

ist, werden die Schuppen bereits in der Beckengegend deutlich größer, bis die am Schwanz sehr große Ausmaße erreichen. Die Vogelkopf-Klatschechse zeigt hier besonders große Unterschiede; die Schuppen sind am Schwanz mit gelb-schwarzen Warnfarben versehen. Allgemein erscheinen die Farben der Klatschechsen staubiger als die der anderen Echsen.

Bei der Vogelkopf-Klatschechse ist der Kopf tatsächlich etwas dem eines terranischen Adlers ähnlich.

Klatschechsen-Weibchen sind territorial und leben in einem unterirdischen Bau. Sie verteidigen ihr Territorium gegen andere Weibchen, indem sie die Gegnerin mit ihren verdickten Schwänzen heftig schlagen. Die Männchen kämpfen in ähnlicher Weise gegeneinander um die Gunst der Weibchen. Gegenüber Beutegreifern wenden sie diese Kampfweise nicht an, sondern fliehen in ihr Höhlensystem, das immer mehrere Ein- und Ausgänge hat. Sie leben weit verbreitet in der Kolop bis in mittlere Höhen.

Klatschechsen leben sozial: Die Jungen sind die ersten Wochen Nesthocker; das Gelege, das aus bis zu sechs Eiern besteht, befindet sich im unterirdischen Bau. Die Mutter bringt währenddessen Nahrung in den Bau. Die weiblichen Jungen bleiben etwa ein Jahr lang in der Umgebung und im Bau und erweitern diesen. Sobald die Mutter Eier legt, verlassen sie ihr Zuhause. Die männlichen Jungen bleiben oft zwei

Jahre lang, bevor sie ausziehen. Währenddessen beteiligen sie sich am Nestbau, an der Verteidigung des Baus, sowie der Pflege des Geleges. Es sind etwa ein Dutzend verschiedene Laute bekannt, mit denen sich Vogelkopf-Klatschechsen miteinander verständigen.

Weißbauch-Hornechse

Die Weißbauch-Hornechsen leben in halb-offenem Gelände sowie im Gebirge bis in mittlere Höhen. Sie sind schnelle, aggressive Beutejäger mit bis zu einem Meter Länge, wobei der Schwanz die Hälfte der Körperlänge ausmacht. Sie jagen alles, was kleiner ist als sie selbst – und sogar größere Gegner springen sie an, um sie abzuschrecken. Sowohl bei der Jagd als auch im Kampf können sich Hornechsen verausgaben. Dann suchen sie Schatten und stellen jede Tätigkeit ein, bis sie sich wieder regeneriert haben. In diesem Stadium sind sie sehr verletzlich.

Die Weißbauch-Hornechse gilt als eine der schönsten Hornechsen überhaupt. Hornechsen gehören zu den Hwiruugs.

Weißbauch-Hornechsen bevorzugen Baum- und Wurzelhöhlen vor Erdhöhlen. Hier legt das Weibchen auch meist 6 Eier. Die jungen Echsen haben noch keine Hörner, sie sind Nestflüchter. ■



20 Jahre
EXODUS

»Science Fiction Stories
& phantastische Grafik«
2003 - 2023



13 neue Kurzgeschichten

u. a. von

Victor Boden, Angelika Brox, Christian Endres,
Corinna Griesbach, Michael Schneiberg,
Norbert Stöbe, Yvonne Tunnat, Wolf Welling ...

und viele andere ...

WWW.EXODUSMAGAZIN.DE

Moreau • Wipperfürth • Kugler (Hrsg.) – shop@exodusmagazin.de



Fragmente von ES

Die Kondor-Galaxis, der Club der Lichtträger und das Finale in Gruelfin (PR 3226-3238)

von Robert Hector

ES-Fragmente und der Irreführer

ES weilt nicht mehr in der Milchstraße – das Geisteswesen scheint zwischen den Sternensinseln verschollen zu sein, zersplittert in Fragmente. Diese Fragmente zu finden und wieder zu vereinen, ist Rhodans Ziel in der Kleingalaxis Morschaztas in der Nähe der Galaxis Gruelfin. Auf der Tabuwelt Aschvalum findet sich das erste ES-Fragment. Das Fragmentrefugium war ein sphärenförmiges Etwas von einem halben Kilometer im Durchmesser, das an vage ineinander verschlungene DNS-Stränge erinnerte, die ein Ganzes formten. Die Panjasen haben es verstanden, die Macht dieses Mentalkonglomerats auszunutzen. Ihm verdanken die Panjasen ihre Vormachtstellung in Gruelfin. Sie errichteten eine Diktatur der Perfektion und Schönheit. Vorher waren Cappins in Gruelfin (ehemals Vaarnvellt) als Invasoren eingedrungen und hatten die ursprünglichen Völker vertrieben.

Rhodan wusste aus dem Obsidiankristall der Kosmokratin Mu Sargai, dass der Standort des zweiten Fragments in der gewaltigen Kondor-Galaxis NGC 6872 lag, 212 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt. Es war die Heimat der Sorgoren. Von Ras Tschubai erfuhr er von weiteren Fragment-Refugien: Eines liegt in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte, nur drei Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt. Mit dem Refugium in Wolf-Lundmark-Melotte stimmt etwas nicht, es ist wie auf den Kopf gestellt. Ein weiteres Fragment befindet sich in der Milchstraße.

Die Fragmentierung von ES ist in Teilen nicht so gelaufen, wie ES es für einen solchen Fall vorbereitet hatte. ES ist vom Irreführer getäuscht worden. Wenn es um den Irreführer geht, ist überall Täuschung, wohin man auch blickt. Nicht einmal die ES-Fragmente selbst wissen, was der Irreführer genau getan hat.

Die Sextadim-Konverse

Die Sextadim-Konverse ist ein dimensional übergeordnetes Tunnel-System, das etliche Orte im Universum miteinander verbindet. Es sind Verbindungen innerhalb eines großen kosmischen Netzwerks, nicht über den Hyperraum, sondern über das sextadimensionale Kontinuum. Es gibt darin Knotenpunkte, und einer dieser Knotenpunkte liegt in Morschaztas. Die Knotenpunkte sind Konversen-Relais.

Das Netzwerk der Verbindungen ist verwirrend. Es gibt mindestens eine Galaxis, die heraussticht. Eine gigantische Balkenspiralgalaxis. NGC 6872, die Kondor-Galaxis oder Spaphu. Dort befindet sich das zweite Fragmentrefugium, das in Rhodans Obsidiankristall verzeichnet ist. In Morschaztas existiert eine Art Knotenpunkt oder Bahnhof, von dem man Spaphu auf direktem Weg innerhalb kürzester Zeit erreichen kann. Spaphu ... die Kammerzofe Viyeschs kommt von dort, und auch der Sorgore Carfesch.

Es gibt andere transuniversale Tunnel-systeme: das Polyport-System (Anthurianer), die Brücke in die Unendlichkeit (die Algorrian bauten sie für Thoregon ... wie zuvor die Zeitbrunnen), die Schwarzen Sternenstraßen (Anoree).

Die Schwarze Sternenstraßen wurden auch Schwarzes Loch Transitsystem STARGATE oder Einstein-Rosen-Brücken genannt: ein interstellares und intergalaktisches Transportsystem, das von den Archäonten (Amarena) errichtet und später von den Anoree (Cantaro) betrieben wurde. Damit waren Reisen über die beiden Vektoren Raum und Zeit möglich. Die Schwarzen Löcher der Schwarzen Sternenstraßen (Schwarze Tore) bildeten ein Netz, das zahlreiche Galaxien umfasste. Unterhalb des Ereignishorizonts jedes Schwarzen Tores befand sich eine Schalt-

station. Nach dem Abzug der Cantaro aus der Milchstraße 1147 NGZ war die Nutzung der Schwarzen Sternenstraßen nicht mehr nachweisbar.

Die Universale Schneise war eine 709 Millionen Lichtjahre lange kosmische Zone, die von Algstogermacht ausging und sich bis zum Mahlstrom der Sterne erstreckte. Im Wirkungsfeld befanden sich die Galaxien Alstogermacht, Andromeda, Erranternohre, die Milchstraße, Norgantur, Ploohn-Nabal und vorübergehend auch Hangay. In der Universalen Schneise waren die Friedensfahrer als Vertreter des Lebens an sich tätig. Der Verlauf der Universalen Schneise stimmte mit den Wirkungslinien der Materiequelle Gourdel überein, die vor 3,3 Millionen Jahren aufgrund der Aktivitäten der Superintelligenz THOREGON von den Kosmokraten in die Galaxis Erranternohre verlagert worden war. Damals waren sieben der neun Ausgänge der Materiequelle auf den Mahlstrom der Sterne gerichtet und aufgedreht worden ... dorthin, wo sich das Erste Thoregon befand. Vor 200 000 Jahren wurde Gourdel aufgrund der Gefahr durch das Sporenschiff PAN-THAU-RA mit allen neun Ausgängen in die Richtung Algstogermacht gedreht und aktiviert. Die Quartale Kraft wirkte im Bereich der Universalen Schneise und war Grundlage der Technologie der Superintelligenz LICHT VON AHN. Die OREON-Kapseln der Friedensfahrer dienten zur Fortbewegung innerhalb der Universalen Schneise.

Vor über 50 000 Jahren existierten die Sonnentransmitter der Lemurer: Mehrere Sonnen wurden damals mithilfe der Sonneningenieure in eine bestimmte Konstellation gebracht, um eine bestimmte Energieleistung zu erbringen.

ES hatte als Standort für die Refugien seiner Fragmente Orte gewählt, die über die Sextadim-Konverse erreicht werden konnten. ES hatte sich in überschaubarem Rahmen geteilt und war nicht in Milliarden von Bruchstücken zerfallen wie einst ESTARTU in dem Universum Tarkan. Dazu war das Fragment in Morschaztas zu mächtig. Es allein sorgte dafür, die Panjasen in eine Art kollektiven Wahn zu treiben und dazu zu bringen, der Vollkommenheit nachzu-

jagen wie dem heiligen Gral. In der Milchstraße gab es ein viertes Fragmentrefugium. Die Erinnerung daran ähnelte für Ras Tschubai einer Explosion.

Die Kondor-Galaxis ... Heimat der Sorgoren

Perry Rhodan beschreitet die Straße nach Kondor in der Sextadimkapsel RA, zusammen mit der Mutantin Shema Ghessow und dem Dimensionologen Antanas Lato. Shema Ghessows Heimatplanet ist Poltumno. Dort, in der Stadt Yalder, leben Terraner, Tefroder und die giraffenähnlichen Uphase. Shandar ist der Bruder von Shema.

Der Weg in die Heimatgalaxis der Sorgoren ... Spaphu oder Kondor genannt ... verläuft nicht friktionslos. Die Gefährten erreichen die Purpurwelt und geraten in den Bann der Totenwelt.

Crossd, die Stahlwelt, die eine Station der Konverse aufweist, ist eine Art lebendiger Planet, der über ein Bewusstsein verfügt und mit anderen Intelligenzwesen kommunizieren kann.

Im Xaxia-System existiert der purpurne Riesenplanet Krey, der von einem Hyperkristallring umgeben ist. Der Totenmond Gée war von psiaktiven Angehörigen des Volkes der Cyv via Parakollektoren und Supraduktion zusammengefügt und durch einen maschinellen Sextadim-Extraktor auf Sigleira-Hyperkristalle im Ringsystem des purpurnen Riesenplaneten Krey übertragen worden.

Hyperkristalle sind selten, aber es gibt sie im gesamten Universum innerhalb pla-

netarer Krusten. Man benötigt sie für Geräte auf hyperphysikalischer Basis, denn sie transformieren normaldimensionale Vorgänge in fünf- oder sechsdimensionale Vorgänge und umgekehrt. Hyperkristalle werden auch als Schwingquarze oder hyperenergetisch-pseudomaterielle Konzentrationskerne bezeichnet. Es sind kristalline Materialien, denen fünf- oder höherdimensional schwingende Substanzen beigemischt sind.

Shema Ghessow sah, wie das Bewusstsein, wie sie selbst, auf den Sigleiru-Ring zustürzte ... auf das riesige Gebilde um den Purpurplaneten. In diesem Ring waren bereits Zehntausende und mehr Bewusstseine versammelt. Shema stürzte gemeinsam mit Tassam und verbunden mit ihm hinein in die Tiefen und in Ebenen, die in der Realität keinen Platz fanden. Antanas Lato hätte es wohl eine höhere Dimension genannt, einen hyperphysikalischen Effekt.

Tassam sinnierte: Mein Bewusstsein ist wiedererstanden, aus der Zerstreung gesammelt von den Cyv. Ich bin ein Teil des Ringes um den Purpurplaneten, und ich einer von vielen. So viele existieren gemeinsam mit mir, gebunden an die Sigleiru-Kristalle. Sie alle haben einst gelebt. Und wir alle leben immer noch, wenngleich auf andere Ebene. Ein zweites Bewusstsein war in den Prozess der Parakollektion mit einbezogen worden ... Shema Ghessow.

Perry Rhodan sichtet ein bekanntes Raumschiff ... die LEUCHTKRAFT, das blaue Phantom. Doch kann die kobaltblaue Walze die LEUCHTKRAFT sein? Und wird sie Rhodans Aufgabe erleichtern oder erschweren? Um das Schiff aufzuspüren, nutzt er die spaphorische Cyberflora.

In der Kondor-Galaxis gibt es ein Kommunikationssystem, das die gegenwärtige Position von Raumschiffen meldet und vermerkt; dies geschieht über an die Schiffe geheftete Emmzu-Transponder. Ein elementarer Bestandteil des Transporters ist Emmzu, eine Pflanze. Es handelt sich um teilkynetischen Mikrostaub, um ein kybernetisches Wurzelwerk.

Fremde Wesen aus dieser Galaxis tauchen auf. Die Omomi sind aalartige Wesen, ihre Schiffe sind mit Wasser geflutet. Die Noiran sind humaoid, sie verrichten Händ-

ler- und Speditionsdienste und transportieren extrem wertvolle Güter. Die Pertsu- ma sind humanoid.

Woya-Dhum ist ein kosmischer Nebel unweit des Xaxiasystems in Spaphu. Die speziellen Hyperkristalle im Nebel irritieren die normale Hyperortung. Vor längerer Zeit wurde der Nebel Woya-Dhum metadimensionale angereichert. Ein halbes Jahr vor der Ankunft der RA wurde der Nebel von dieser Anreicherung innerhalb kürzerer Zeit entlastet. Manche sagen, dass ein höherdimensionales Gezeitenphänomen beobachtet wurde. Gibt es einen Zusammenhang mit einem ES-Fragment?

Auf ihrer Suche nach Informationen sind Perry Rhodan, Shema Ghessow und Antanas Lato auf interessante Völker und Installationen gestoßen.

Milchstraße: Der Club der Lichtträger

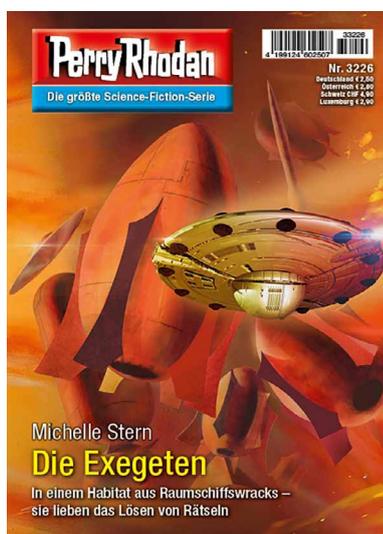
Auf Terrania macht eine mysteriöse Vereinigung von sich reden. Was der Club der Lichtträger erreichen will, bleibt im Dunklen. Er entführt den Unsterblichen Homer G. Adams in die dunklen Hallen von Terrania. In seinen Wundräumen sagte Homer immer wieder: »Es gibt noch etwas zu erledigen.

Die Lichtträger haben vermutlich überall in der Milchstraße ihre Leute sitzen. Der Lichtträger Nording Gollokai hält alle Fäden in der Hand. Die TLD-Agentin Suyemi Taeb durchsucht die dunklen Hallen Terranias.

In den Tiefen Terranias leben eine Million Personen aus vielen Völkern. Sie halten die Subzonen bewohnt und in Betrieb. Sub-Terrania soll zur Not etwa 100 Millionen Personen aufnehmen können. Das subplanetarisch angelegte Überlebenssystem ist ein Netz von Tiefbunkern.

Die Botschaft des geheimnisvollen Clubs der Lichtträger ist trotz spektakulärer und teils terroristischer Aktionen nach wie vor nebulös. Und nun erscheint zudem ein Mann in blauen Flammen. Der Hyperphysiker Cordt Pahr eignet sich ein porleytisches Erbe an, ein Kardec-Schild der Porleyter. Sein aufgeputzter Verstand und die kalte Intelligenz der Kardec-Rüstung sorgten dafür, dass seine Instinkte das Richtige taten. Er bediente sich jener Kraft, die ihm die Rüstung anbot.

DNA-Spuren sollen Licht in die Identi-



tät von Bo Ingwersen und Quefia Ghosham bringen, zwei Vertreter des Clubs der Lichtträger, die versuchen, an das Wissen der Mrynadin Hruam heranzukommen.

Mrynjadern ähneln hageren menschengroße Fledermäusen. Die Mrynjade Hruam ist eine Sachverwalterin der Superintelligenz ES. Sie hat einen für die Rekonstruktion von ES wichtigen Mentalarchitektur-Prozessor gehütet, der im Katoraum verborgen lag. Seit Xenia Biefang den Prozessor in ihrem Geist aufgenommen hat, versteht sich die Mrynjade als deren Hüterin. Nach dem Übergang aus dem Katoraum in den Normalraum ist sie jedoch in eine Starre gefallen. Sie wurde in die neu gebauten Katakomben unter dem IEME verlegt, wo auch Xenia Biefang untergebracht ist.

Die Lichtträger entführen Hruam, eine Dienerin von ES ... ihr Quartier ist der Schwarze Garten Hruam: Ich bin Mitglied einer trans-chronalen Zivilisation ... und ich stamme aus einer sehr, sehr fernen Zukunft. Wir Mrynjadern können uns entmassen. Wir lagern unsere Körpermasse in eine andere Dimension aus, vielleicht in jenen Bereich, den ihr Terraner Katoraum nennt. In diesem Raum reisen wir durch die Zeit. Allerdings können wir im masselosen Zustand nicht aktiv werden, wir sind zur reinen Beobachtung verdammt. Ernst Ellert verfügte über ähnliche Fähigkeiten. Wir können mentalen Kontakt aufnehmen.

Irgendwann in der grauen Vorzeit rekrutierte die Superintelligenz ES uns Mrynjadern. ES hat seine zwanzigmillionen-jährige Zeitschleife verlassen. Damit hat sich für die Superintelligenz ihre Zukunft verdunkelt. Technische Zeithaken helfen, die Zukunft vorherzusagen und in gewissem Rahmen auch zu definieren. Aber wir Mrynjadern sind deutliche bessere Botschafter in einem Temporalraum, der schon war oder sein wird, den du gerade als Gegenwart wahrnimmst. Wir geben ES Orientierungshilfe. Darüber hinaus installieren und überprüfen wir die technischen Zeithaken von ES. Wir sind also Boten, Installateure und Propheten in einem.

Eine lemurische Station wird entdeckt, bei einem Atoll namens Caye Caulker vor der Küste von Belize. In diesem Bereich tief im Korallenuntergrund wurde lemurische Hinterlassenschaften entdeckt, die über 50 000 Jahre alt waren, lemurische Artefakte.

Gucky berichtet von den noch lebenden Meistern der Insel, Soynte Abil und Aset-Radol, Und von Kolonien echter Lemurer, diese sind mit Generationenraumschiffen in unsere Gegenwart gelangt. Aset-Radol ist Faktor VI, ein Verräter, der sich in die Gegenwart gerettet hat.

Stecken Nachfahren der Lemurer hinter dem Club der Lichtträger?

Ein wahrscheinlich expokratisches Statement (3236 Seite 35): Zunächst hat es im Universum bloße Prozesse gegeben. Es ging um physikalisch-chemisch bedingte Situationen und Situationsfolgen. Um Ereignisse. Doch als das Leben erwachte, kam etwas Neues und Überraschendes hinzu, das die Konstanten und Naturgesetze in gewissem Sinn beeinflusste.

Es waren die Geschichten. Denn das Universum ist, von seinem Ende her betrachtet, ein umfassendes Archiv seines Selbst. Jedes Universum ist ein einmaliger, unvorhersagbarer und unwiederholbarer Komplex von miteinander verwobenen Geschichten. Manche umfassen Jahrmillionen, anderes sind so kurz wie der Flügelschlag eines Schmetterlings. Sie alle türmen sich entlang der Zeitlinien übereinander und greifen ineinander.

Welche Rolle spielen die Superintelli-

genzen in diesen Geschichten? Sie sind womöglich so etwas wie Lektoren. Sie lesen und verstehen den Kosmos. Sie erkennen die Textur. Sie versuchen, Irrtümer, Falschentwicklungen und Fehlverknüpfungen zu korrigieren.

Das Universum ist also bloß eine Geschichte? Es ist ein Mythos. Eine Sage aus Partikeln und Wellen, Licht, Geist und Information. Und was kommt danach, wenn diese Geschichte endgültig auserzählt ist, wenn die Zeit dafür um ist? Dann folgt das Schweigen. Denn ohne ein Ende und ohne ein Schweigen wäre die Geschichte nicht vollendet.

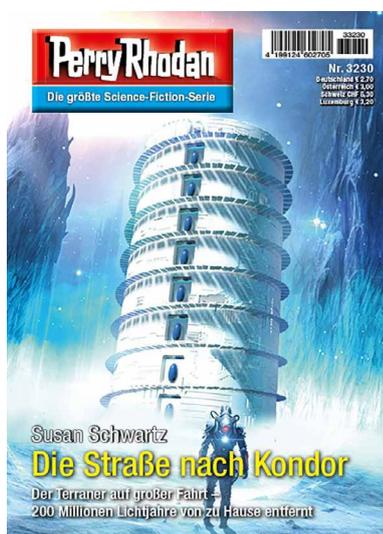
Als reines Bewusstseinskollektiv ist auch ES masselos. Allerdings ist ES nur unter raum-zeitlichen Bedingungen handlungsfähig. Ansonsten ist er reiner Beobachter. Will er im Spiel sein oder im Spiel bleiben, muss auch der Wanderer materialisieren. ES ist einzigartig.

Gruelfin und die Panjasen

Sowohl die Auseinandersetzung um das ES-Fragment in Morschaztas als auch um die Zukunft der Panjasen wird erbittert geführt.

Die MAGELLAN befindet sich im Schutz einer hellroten, planetenlosen Sonne. 500 Blaugoldraumer dienen als Schutz der MAGELLAN. Alschoran ist deren Oberbefehlshaber Die Konstrukteure der Blaugoldraumer, die Anqhas, waren einst ein Hilfsvolk von ES gewesen und hatten als Gegenzug für ihre Dienste Hochtechnologie erhalten. Das Erbe dieses Volkes existiert weiter, und zwar als neuronal-positronisch miteinander verbundene Gehirne in ihrem Vitalmänteln als existenzieller Bestandteil der Schiffe. Sie setzen den Panjasen Widerstand entgegen und sind deren Blutstropfenraumern technisch überlegen.

Der Arkonide Atlan versucht in Gruelfin das dortige ES-Fragment an sich zu bringen. Sein Weg führt ihn zum Turm des Stillen Lotsen, und er trifft auf Schatten seiner Vergangenheit: Fellmer Lloyd taucht auf, ehemals Telepath und Orter. Ras Tschubai und Fellmer Lloyd hatten im 12. Jahrhundert NGZ ihre Zellaktivatoren zurückgeben müssen. Ihre ÜBSEF-Konstanten gingen in ES auf. Es scheint, als wären Ras Tschubai und Fellmer Lloyd für die Superintelligenz von höchster Bedeutung. Es ist noch nicht



ein Jahr her, dass Perry Rhodan vor dem Fragmentrefugium in Gruelfin gestanden und sich das Bewusstsein von Ras Tschubai zu dem Mann aus Glas manifestiert hatte. Und nun tritt Fellmer Lloyd auf den Plan.

Fellmer (3238/50): »Ein Teil von mir ist aus ES paramateriell freigesetzt worden, hergestellt aus einem hoch entwickelten paramateriellen Schaum. Genau genommen bin ich ein Multi-Cyborg wie meine Freunde, die Taatloniden. Dieser Teil von mir wurde schon bald nach meinem physischen Tod hier installiert, während andere Bewusstseinstteile zu anderen Zeiten und an anderen Orten aufgetreten sind. Es war jedenfalls eine Zeit, bevor die Taatloniden als Erste diesen einsamen Planetenboden betreten haben.« Fellmer zu Atlan (3238/51): »Ihr müsst die Fragmente zusammenführen, und ihr habt nicht mehr viel Zeit. Andernfalls ...«

Atlan sinniert (3238/62-63): »Perry Rhodan träumt stets von Völkerbünden und Zusammenschlüssen. Diese Vision treibt ihn voran. ES versucht, eine transgalaktische Kultur auf den Weg zu bringen, eine homogene Vielfalt in Form einer harmonischen Gemeinschaft. Es gibt ähnliche Kulturen: Die Stardust-Menschheit in Far Away, das Trojanische Imperium in Cassiopeia, die Nation Alashan in DaGlausch, die Ovaroner im Mahlstrom der Sterne, die fernen Erben des Roten Imperiums ... Vielleicht kommt der Tag, an dem alle diese Menschheiten von ES koordiniert werden oder aus eigenem

Antrieb zusammenfinden. Eine transgalaktische, ja transuniverselle Allianz.«

Das Reich der Panjasen zeigt erste Risse. von innen wie von außen herbeigeführt. Alles deutet auf einen Krieg zwischen Panjasen hin. Je nachdem ob die Ewige Ganja Vivesch oder ihr Baschganjo Smyronosch obsiegen wird, wird sich das Schicksal des Ganjats entscheiden

Kommentar

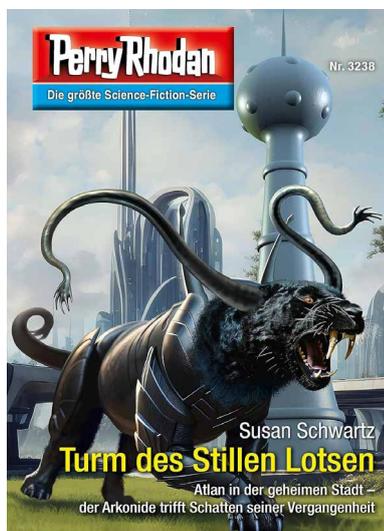
Über ein Drittel des Fragmente-Zyklus sind vorüber, die Handlung zieht sich sehr träge dahin. Viele Geschichten, aber kaum klare Aussagen. Dieses seit Jahren bestehende Grundproblem der Rhodan-Serie wurde in Heft 3235 (Seite 51), ob nun bewusst oder unbewusst, sehr präzise ausgesprochen: »Wesen, die im Umfeld von höheren Wesen lebten, verloren sich gerne in geheimnisvollen Andeutungen.« Reginald Bull hatte ihm einmal sein Leid darüber geklagt. Mit hochrotem Kopf, immer wieder mit der Faust auf den Tisch klopfend: »*Ein einziges Mal in meinem Leben möchte ich klare und deutliche Antworten bekommen. Das kann doch nicht so schwer sein.*«

Da werden häufig geheimnisvoll klingende Wortschöpfungen in den Raum geworfen, hinter denen oft nicht mehr als heiße Luft (oder hyperdimensionale Sphärenklänge oder sechsdimensionale ÜBSEF-Konstanten) steckt. Wenn eine Serie das Label »Science-Fiction« trägt, dann sollte die Science auch ernst genommen werden: Science bedeutet Klarheit, Logik, Präzision, und nicht schwammiges Darumherumgerede und Märchenerzählerei. Davon haben die PR-Leser in den letzten Jahren genug mitbekommen: die absurden, abgedrehten Thez-Fantasien in den Jenzeitigen Landen, die Genesis, die nie zustande kam (warum durfte Adam von Aures eigentlich nicht den Traum seiner Maschinenzivilisation realisieren? Das wäre doch eine grandiose dystopische Erzählung geworden: die Menschheit im Kampf gegen KI-Roboter). Dann der Mythos-Zyklus, der sich als banale Flucht der Cairaner vor der Kandidatin Phaatom entpuppte (warum spielte der Zyklus nicht in einer fernen Zukunft, in dem die Erde um eine längst erloschene Sonne kreist? Stattdessen ein Zwillingss-

universum, in dem nicht mal das Thema Doppelgänger angerissen wurde), danach der Chaotarchen-Zyklus, der sich in einem Satz beschreiben lässt: Der Chaoporter FENERIK, ein Werkzeug der Chaos-Mächte, taucht in der Nähe der Milchstraße auf und verschwindet plötzlich wieder. Und zuletzt seit Band 3200 wieder das Thema ES, das eigentlich ausgelutscht ist. ES ist nun mal eine geistige Sphäre voller ÜBSEF-Konstanten, was gibt es da noch zu erzählen oder präzisieren? ES war nicht menschlich. Die Superintelligenz hatte viele Terraner in sich aufgenommen, aber ebenso Millionen und Milliarden anderer Bewusstseine.

Warum haben in der Rhodan-Serie Dystopien und Apokalypsen keinen Platz? Ist PR inzwischen eine Unterhaltungsserie für alte Damen und Herren geworden, die ihrer kindlichen Phantasie nachtrauern? Man betreibt Leichenfledderei ... Fellmer Lloyd, Ras Tschubai, Trim Marath ... wann taucht endlich Mirona Thetin als böser Geist auf? Die Serie befindet sich im konzeptionellen Stillstand, dabei gibt es doch ein gigantisches Reservoir an Ideen in der gegenwärtigen Astronomie, Physik, Biochemie, Molekularbiologie, Robotik, Künstlicher Intelligenz, und auch der globalen gesellschaftlichen Lage. Stattdessen ergötzt man sich an Geschichten, die auf »jenseitiger« Physik basieren, auf sextadimensionalen ÜBSEF-Konstanten, fünfdimensionalen Kristallen, hyperdimensionalen Räumen und transuniversalen Artefakten (Chaofakta). Das alles ist reinste Fantasy à la Harry Potter. Science-Fiction ist Ideenliteratur, nicht Märchen-erzählerei.

Was kann man vom Fragmente-Zyklus noch erwarten? Perry Rhodan, Atlan und andere wohlbekannte Unsterbliche sammeln ES-Teile zusammen. Einst hatte ein Irreführer an der Zersplitterung von ES seinen Anteil. ES war in ES und TALIN aufgespalten worden, dann war im Rahmen der Aufspaltung des Universums in einen Thez-Anteil und in unsriges die raumzeitliche Stabilisierungsenergie Eiris abgeflossen. Die Zusammenfügung der ES-Fragmente ist von kosmischer Bedeutung. Aber das ist wohl Thema des zweiten Zyklus-Teils ab Band 3250. ■





Das Mysterium ES

von Robert Hector

Wanderer – die Rätselwelt

Das erste Zusammentreffen der Menschen mit ES erfolgte nach langer Suche auf dem Kunstplaneten Wanderer im Jahre 1976 alter Zeitrechnung. Im Sternsystem der Wega, 27 Lichtjahre von der Erde entfernt, hatten die Terraner Materietransmitter entdeckt, die auf fünfdimensionaler Basis arbeiteten. Die im Wega-System lebenden Ferronen hätten mit ihrer beschränkten Technik solche Geräte niemals produzieren können. Nach ihren Erzählungen entstammte diese Technologie einem früheren Planeten des Wega-Systems, der seinen Standort 10 000 Jahre vorher verlassen hatte. Die Wega besaß früher 43 statt der heutigen 42 Planeten, und dieser 43. Planet war die Welt des »Ewigen Lebens«, auf der eine fremde Rasse »länger als die Sonne« gelebt haben soll. Die Terraner wurden mit dem »Galaktischen Rätsel« konfrontiert: ein Unbekannter testete die Menschen. Perry Rhodan konnte mit seinen Helfern, vor allem den Mutanten, die Prüfungen bewältigen und stieß schließlich im interstellaren Raum auf den Planeten des Ewigen Lebens. Der wandernde Planet, Wanderer genannt, beschrieb auf seiner Bahn eine lang gestreckte Ellipse, deren Brennpunkte das Wega-System und das Sol-System waren. Eine Bahnvollendung dauert zwei Millionen Jahre.

Um 8000 v. Chr. hatte diese Welt noch die Wega umkreist, später war sie von irgendeiner Macht aus der Bahn gerissen worden. Der Planet glich einer Scheibenwelt, einer an der Äquatorlinie durchschnittenen Planetenkugel, von der nur die Hälfte übrig blieb. Die Oberfläche war von einem Energiefeld eingehüllt, in dessen Zenit

eine Kunstsonne schwebte. Wenn diese Kunstsonne erlosch, zeigten sich zahllose Sterne am Himmel. Aber die Sternbilder gehörten nicht der Milchstraße, sondern einer völlig fremden Galaxis an, aus der der Unbekannte zu stammen schien. Alles auf der 8000 Kilometer durchmessenden Scheibenwelt war künstlicher Natur, alles war mit Mammutmaschinen ausgerüstet, die von der erforderlichen Wärme bis zur Kurssteuerung alles besorgten. Die Dicke der Landscheibe betrug 600 Kilometer, und es wurde vermutet, dass die Bodenplatte aus eingefangener Mikromaterie besteht. Gebirge und Meere waren zu erkennen, die Luft war für Menschen atembar. Jemand mit ungeheurer technischer Macht musste diese Welt konstruiert haben, ein Wesen, dessen Technik, Wissenschaft und Kultur viele Millionen Jahre alt sein musste und das uralten Überlieferungen nach, das Geheimnis der biologischen Zellerhaltung kannte.

Als die Terraner den Planeten erkundeten, vernahmen sie ein Raunen, so als ob sich viele Millionen Menschen unterhielten. Nichts schien greifbar und real zu sein. Eine Parklandschaft, die irgendwo im alten England zu liegen schien, tauchte auf. Auf riesigen Gebirgen lag Schnee, und in tiefen Wäldern wucherte tropischer Urwald. Vulkane waren zu sehen, und die Pflanzen schienen von Welten aus allen Teilen der Galaxis zu stammen. Urzeitliche Giganten taumelten mit matten Flügelschlägen durch die Luft, daneben gab es zartgefederte Vögel. Ein riesiger galaktischer Zoo war hier errichtet worden, eine galaktische Sammlung von Tieren in unerhört vielfältiger Gestaltung. Der Herr des Planeten musste Botaniker, Zoologe, Techniker und noch anderes zugleich gewesen sein, ein kosmischer Architekt.

Eine riesige Stadt wurde entdeckt, die auf einer weiten Hochebene am Ufer eines gewaltigen Stroms lag, der nahe der Gebäudesammlungen über den Rand des Felsplateaus in ein tiefblaues Meer hinabstürzte. Mehr als 800 Meter tief stürzten die Wassermassen ab. Am anderen Ufer des etwa 1000 Kilometer breiten Meeres wurde eine andere Ansiedlung entdeckt, und man erkannte hölzerne Segelschiffe

mit hornhäutigen zweibeinigen Lebewesen an Bord. Abseits der Städte lagen breite Prärien, und plötzlich tauchten die Konturen der nordamerikanischen Black Hills auf. Indianische Ureinwohner kämpften mit weißhäutigen Menschen. Im Gras fand man einen Colt Modell Peace Maker, Baujahr 1867. Es schien sich um eine Simulation der Schlacht zwischen Sioux-Indianern und Custers Kavalleristen an den Schwarzen Bergen zu handeln.

Die Terraner begaben sich auf einen großen Platz im Zentrum der Maschinenstadt. Die Gebäude waren architektonisch gewagte Metallkonstruktionen, die glatt, sauber und fugenlos aus dem ebenfalls metallisch glänzenden Boden wuchsen. Vorherrschend war der Kuppelbau mit freitragenden Auswüchsen, es gab aber auch rechteckige Bauten und solche von zylinderförmiger Gestalt. Ein 1300 Meter hoher Turm wies zur Kuppel des Energieschirm empor.

Perry Rhodan wurde mit einem Wildwest-Banditen konfrontiert, und erst nachdem er ihn mit dem Colt Modell Peace Maker erschossen hat, konnte er dem Herrn von Wanderer gegenüber treten. Es handelte sich um ein Gemeinschaftswesen aus vielen Milliarden Einzelpsychen, das die Form eines langsam rotierenden, spiralförmig ineinander fließenden Balls annahm. »ES«, wie das Wesen genannt wurde, sprach gegenüber Crest von einer Chance, die er der arkonidischen Rasse vor 20 000 Jahren gegeben hatte. Die verfügbare Zeitspanne sei abgelaufen. Und gegenüber Rhodan erklärte ES: »... Ich sah galaktische Hochkulturen kommen und gehen. Ich steuerte einige, bis ich mich damit nicht mehr unterhalten konnte. Es mag sein, dass ich etwas Abwechslung benötige. Vor den Arkoniden gab es eine andere Rasse, davor wieder eine. Ich habe mir ihre Welt angesehen, Perry Rhodan. Ich gebe Ihnen und ihrer Art die gleiche Chance, die ich den Arkoniden gegeben habe ...«.

Perry Rhodan und seine Begleiter begaben sich daraufhin in das »Physiotron«, eine Art Spezialtransmitter, in dem nach Entmaterialisierung eine »Zellduche« verabreicht wurde, die den Alterungsprozess um 62 Jahre stoppte. Die Terraner wurden zu den bevorzugten »Kindern« von ES.

Die Vergangenheit Andromedas

Es gab Verbindungen zwischen ES und der Andromeda-Galaxis. Im 256. Jahrhundert vor NGZ erhielt der lemurische Wissenschaftler Nermo Dhelim Kontakt zu einem Boten von ES. Die Lemurer hatten bereits früher Verbindungen zu ES geknüpft, aber dann brach die Katastrophe der Haluter-Invasion über sie herein. Dhelim erhielt von ES vierzehn Zellaktivatoren mit zylindrischer Form. Die Lemurer sollten das Leben in den Galaxien der Mächtigkeitballung von ES ordnen. Dhelim erhielt auch den Auftrag, auf einer Andromeda-Welt Menschen der Erde aus allen Zeitepochen und Kulturstufen zu sammeln. Dieser Planet wurde später von den Terranern »History« genannt. Die Meister der Insel deaktivierten im Jahre 2404 das Zellaktivierungsfeld, wodurch die auf History lebenden Menschen rapide alterten und starben.

Diese Version der Andromeda-Geschichte war jedoch nicht unumstritten. Hartnäckig hielt sich eine andere Legende:

28 000 Jahre nach der Flucht der Lemurer vor den Halutern machte eine kleine Gruppe von Tefrodern auf einer namenlosen Welt der Andromedagalaxie eine aufsehenerregende Entdeckung: ein 200 Meter hohes Bauwerk in Gestalt einer Pyramide, deren Spitze in den Boden versenkt war. Auf der oberen Plattform des Tetraeders befand sich eine Kugel. Die

Konstruktion war dunkelgrau, von seltsamen glitzernden Adern durchzogen. Der lemurische Wissenschaftler Selaron erforschte die Pyramide und fand heraus, dass ein mysteriöses Heilfeld von ihr ausging, das Alterungsprozesse verlangsamte und durch parapsychische Kräfte verursacht war. Die Pyramide war von mikroskopisch kleinen Kristallen eines multidimensional schwingenden Quarzes durchsetzt.

Selaron stellte die Theorie auf, dass es zu jedem Objekt im Kosmos ein gestaltbildendes, morphogenetisches Feld gibt, das überall, unabhängig von Raum und Zeit, wirkt. Das parapsychische Feld in der Pyramide hatte die Eigenschaft, das gestaltbildende Feld eines lebenden Körpers zu reaktivieren. Unter dem Einfluss des Feldes kam es zur Reaktivierung und Duplikation von Zellen. Sogar Hirnkopien konnten erzeugt werden, aber geistige Eigenschaften wie Charakter und Individualität waren nicht kopierbar.

Mit Hilfe dieser rätselhaften Energiequelle gelang es Selaron, sowohl Zellaktivatoren als auch Multiduplikatoren zu konstruieren. Selaron erfuhr auch Näheres über die Erbauer der Sonnentransmitter: es waren einst die Sonneningenieurere, die von einer »Mutter von den Sternen« den Auftrag zu deren Konstruktion bekommen hatten.

Zusammen mit einer lemurischen Adligen namens Agaia zeugte Selaron ein Kind namens Mirona, zusammen mit einem Eingeborenenmädchen Ermigoa. Sowohl Mirona als auch Ermigoa sollten später dem Arkoniden Atlan begegnen ...

Die bisher namenlose Welt mit der hyperphysikalischen Energiequelle wurde zum Festungsplaneten Tamanium, der späteren Zentralwelt der Meister der Insel. Selaron erfuhr, dass die Lebensverlängerung einzelner Zellaktivatorträger auf Kosten anderer Mitglieder seines Volkes ging. Er versuchte, sein Werk zu vernichten, doch schließlich riss Mirona alle Macht an sich, unterstützt durch die von Selaron geschaffene Supertechnologie. Die Tamräte der Lemurer wurden entmachtet, und Mirona setzte sich als »Faktor I« an die Spitze einer Gruppe von Verschwörern, die als »Meister der Insel« in die Geschichte eingingen.

Perry Rhodan, das Kind

Perry Rhodan war ES bereits früher begegnet, im Jahre 1945, doch er besaß daran keine Erinnerungen mehr. Perry war damals ein neunjähriger Junge.

»Die Welt der Kinder ist eine Welt der Phantasie, der Wunder und der Abenteuer. In dieser Welt ist alles möglich ... In seiner Phantasie und in seinen Träumen kann ein Kind die Welt der Erwachsenen verlassen. Es kann einen Blick tun in die unbekanntesten Tiefen des Universums ...

ES berührte den Jungen mit so großer Behutsamkeit, dass er die mentale Berührung kaum spürte. Das Geistwesen wunderte sich, dass der so plötzlich aus seiner Umgebung gerissene Mensch keine Furcht zeigte.

ES sagte: »... Es macht uns Sorgen, wie deine Artgenossen sich verhalten. Wenn du eines Tages erwachsen sein wirst, müssen wir dir eine Reihe von Prüfungen auferlegen, bevor du den Aktivator erhältst ...«

Perry: »Wo ist dieses Fenster zum Kosmos?«

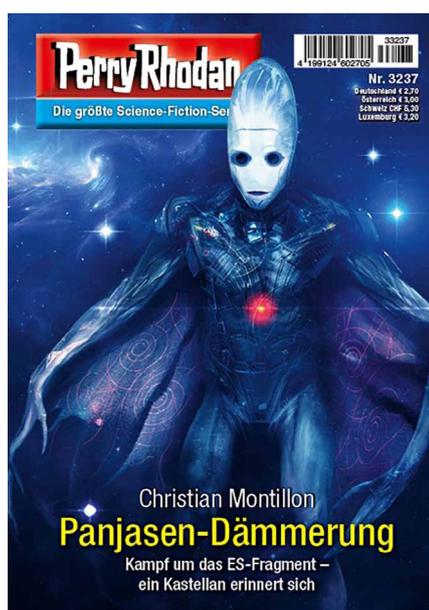
ES: »Es befindet sich in dir, tief in deinem Innern. Jedes denkende Wesen besitzt ein solches Fenster, aber den wenigsten gelingt es, einen Blick hindurch zu werfen oder es gar zu öffnen.«

In der großen Kuppelhalle tropfte die Zeit dahin. Als der junge Mensch die Augen wieder öffnete, schien ihm die Rückkehr in die reale Umgebung schwerzufallen. »Es ist schwer zu beschreiben,« sagte Perry. »Eine harmonische Woge aus Licht. Und das Eigenartige war, dass ich mich als Teil davon fühlte.«

Ambur und die Suche nach zwei Zellaktivatorträgern

Diese Begegnung hatte eine Vorgeschichte mit kosmischen Dimensionen:

ES residierte ursprünglich auf Ambur. In ferner Vergangenheit waren zwei »Sendungen« von jenseits der Materiequellen auf diesen Planeten geschickt worden: zwei spezielle Zellaktivatoren und Carfesch, ein Gesandter der Kosmokraten. ES baute als junge Superintelligenz auf Ambur die Stadt Karbush. Zentrum der Stadt war ein großer freier Platz, an dessen Rand ein über eintausend Meter hoher, zerbrechlich wirkender Turm stand. Ambur



wurde in zwei Halbkugeln geteilt und wurde zu »Wanderer«.

Die damals noch junge Superintelligenz, die ihren Sitz in einer großen Kuppelhalle der Maschinenstadt Ambur-Karbush hatte, erhielt Besuch von Carfesch, einem Botschafter des Kosmokraten Tiryk. ES erhielt den Auftrag, zwei Wesen ausfindig zu machen, denen zwei speziell justierte Zellaktivatoren überreicht werden sollten. Diese Wesen sollten an der Stabilisierung der Mächtigkeitsballung ES mitarbeiten.

ES begab sich zu zusammen mit Carfesch auf die Suche nach zwei geeigneten Zellaktivatorträgern. Nach langer Zeit wurde um 8000 v.Chr. auf der Erde der erste Kandidat gesichtet. Im Solsystem tobten Kämpfe zwischen Arkoniden und Druuf, die durch eine Überlappungszone aus einem fremden Universum hierher gelangt waren. Der Arkonide Atlan erwies sich als einer der beiden von ES gesuchten Individuen und erhielt einen Zellaktivator.

Zehntausend Jahre später fand sich der zweite Kandidat wiederum auf der Erde.

Doch dieses Individuum war zu jener Zeit noch ein Kind. Carfesch: »Bei diesem System handelt es sich also um eine Art Brennpunkt in diesem Universum. Und das, obwohl diese Sonne mit ihren Planeten in einem Seitenarm ihrer Galaxis liegt.« Daraufhin ES: »Eigentlich hatte ich erwartet, dass Arkon dieser Brennpunkt sein würde. Doch die Arkoniden konnten meine Erwartungen nicht erfüllen, obwohl einer von ihnen den Zellaktivator der Kosmokraten trägt.«

ES transportierte Ambur 10 000 Jahre zurück in die Vergangenheit, in das Wega-System, und legte den Grundstein für ein galaktisches Rätsel, mit dem Perry Rhodan später einmal konfrontiert werden sollte ...

Man schrieb das Jahr 1976, als Perry Rhodan ES zum zweiten Mal begegnete: »ES war kein Mensch. ES war überhaupt kein organisches Lebewesen. Möglicherweise hatte ES einmal einen Körper besessen, bis ES im Laufe der Jahrtausende müde geworden war, sich mit diesem lästigen Anhängsel noch weiterhin zu belasten.

ES ist eine in sich verwobene Gesamtheit, ein psychisch lebendes, überdimensioniertes Gemeinschaftswesen aus vielen Milliarden Einzelsythen. Nehmen Sie ruhig an, eine ganze Rasse hätte ihre Stofflichkeit aufgegeben, um nur noch in geistiger Form zu existieren. Es handelt sich um ein gewolltes Aufgeben der Körperlichkeit nach einem unsagbar langen Leben, das ein Organismus in seiner stofflichen Form wahrscheinlich doch nicht mehr länger ausgehalten hätte.«

Ausbreitung von Zellaktivatoren und die Bedrohung durch den Schwarm

Nachdem Perry Rhodan im Physiotron von Wanderer eine Zelldusche erhalten hatte, meldete sich ES in der Folgezeit in unregelmäßigen Abständen bei den Terranern und gab der Menschheit Prophezeiungen oder erteilte ihre Aufträge. Im Jahr 2103 wurde Perry Rhodan der speziell justierte Zellaktivator überreicht, wodurch die regelmäßigen Zellduschen überflüssig wurden.

Im Jahr 2326 n.Chr. musste ES vor einer geheimnisvollen Gefahr flüchten und verstreute 25 Zellaktivatoren in der Milchstraße. Unmittelbar darauf verging Wanderer unter einem Energieausbruch eines von ES gelegten Atombrandes.

Zwischenzeitlich wurde Wanderer-Beta zum neuen Aufenthaltsort von ES. Im Jahre 3441 wollten die Herren des Schwarms durch Feinjustierung der 5-D-Feldlinien-Gravitationskonstante ES unschädlich machen. Erst durch die Hilfe Perry Rhodans gelang es, den Kunstplaneten in Bewegung zu setzen und aus der Gefahrenzone zu bringen.

Das Kosmische Schachspiel und die Flucht in den Mahlstrom der Sterne

Im Jahre 3456 n.Chr. wurde die Menschheit zum Spielball der beiden Überwesen ES und Anti-ES, die ein »Kosmisches Schachspiel« um die Vorherrschaft in diesem Teil des Universums bestritten. Es war die Rede von der Möglichkeit der Schließung des »Katalytischen Zyklus«, doch die Hintergründe des Schachspiels wurden nie geklärt. Nach dramatischen Ereignissen um ein »negatives« Paralleluniversum, die unheilbare PAD-Seuche und die Ge-



hironodyssee Perry Rhodans in der Galaxis Naupaum wurde Anti-ES von den Hohen Mächten wegen Verletzung der Spielregeln durch Benutzung von Waffen der vierten Kategorie für zehn Relativ-Einheiten in die Namenlose Zone verbannt.

Nach Beendigung des Kosmischen Schachspiels versprach ES Perry Rhodan einen »Lohn« für seine Bemühungen. Doch die Menschheit musste vor den Laren fliehen, und Erde und Mond wurden mittels eines Sonnentransmitters in eine unbekannte kosmische Region, den »Mahlstrom der Sterne«, verschlagen. Als die Erde dort in den »Schlund«, einen gigantischen Hochenergiewirbel, stürzte, nahm ES im Jahre 3581 20 Milliarden menschliche Bewußtseine in sich auf. Der Sinn dieses »Plans der Vollendung« blieb vorerst ungeklärt.

Konzepte und EDEN II

ES musste erkennen, dass es sich mit der Absorption von 20 Milliarden Menschen übernommen hatte. Die akkumulierte Psi-Substanz drängte nach außen und drohte, die hyperenergetische Hülle von ES zu sprengen. In dieser Situation entwickelte das Überwesen die Idee der »Konzepte«. ES stellte Gruppen von jeweils sieben miteinander kompatiblen Bewusstseinen zusammen, versah sie mit transformierter Körpersubstanz und entließ sich aus dem geistigen Verband. Eines dieser Konzepte war Kershyll Vanne.

Nachdem die Erde in den Schlund gestürzt war, materialisierte sie zusammen mit dem Medaillon-System und dem Planeten Goshmos Castle in der Galaxis Ganuhr. Goshmos Castle wurde von seinen Bewohnern, den Feuerfliegern, befreit und mit Hilfe eines gewaltigen Situationstransmitters in zwei Halbkugeln geteilt. Zur gleichen Zeit erschienen drei Milliarden Konzepte auf der menschenleeren Erde, und NATHAN wurde aktiviert. Die Konzepte bezogen eine Hälfte von Goshmos Castle als neue Heimat, die Halbkugel erhielt den Namen EDEN II. Die zweite Halbkugel zerstrahlte zu 5-D-Energie und lieferte den Schub für den Start von EDEN II. EDEN II erreichte seinen endgültigen Standort im genauen geistigen Zentrum von ES.

Unterdessen verwandelte sich die Sonne Medaillon genauso wie der im Solsystem befindliche Weiße Zwerg Kobold in ein Schwarzes Loch. Mit Hilfe dieser beiden Black Holes wurde die Erde über einige gewaltige Distanz im Hyperraum an ihre ursprüngliche Stelle im Solsystem befördert. Die überall in der Milchstraße versprengten Terraner strebten im Rahmen der Operation »Pilgervater« ihrer alten Heimat zu und besiedelten die Erde neu.

Kurz darauf gab ES der Menschheit den Auftrag, eine Expedition auszurüsten und die PAN-THAU-RA zu suchen. Die gewaltige Reise der BASIS begann ...

Im Jahre 3587 gelangten Perry Rhodan und Ernst Ellert in der Galaxis Algstogermath in den Bereich einer Materiesenke, in der ES gefangen war. ES erschien Perry Rhodan als hilflose Energiekugel, die der Zufuhr geistiger Substanz bedurfte. Die Altmutanten und einige andere Mitstreiter Rhodans gingen in ES auf, das sich daraufhin befreien konnte.

Laire, der Roboter der Sieben Mächtigen, enthüllte das Geheimnis von Anti-ES: Bei der Entstehung von ES wurden nicht nur positive Bewusstseine zusammengefasst, die Superintelligenz musste auch negative Potentiale in sich aufnehmen. Dies führte zu einer dramatischen Polarisierung innerhalb der entstehenden Superintelligenz, ES drohte schizophren zu werden. Doch die neue Existenzform war stark genug, um alle negativen Kräfte abzuschneiden. Ein zusätzliches Multi-Bewusstsein entstand: Anti-ES ...

Unterdessen vereinigten sich auf EDEN II die dortigen Konzepte und verschmolzen zu einem Konzentrat von Milliarden körperloser Bewusstseine. Dieses Konglomerat erreichte mit EDEN II das Zentrum der Mächtigkeitsballung und ging in ES auf. Die Superintelligenz erstrahlte in neuem Glanz.

Seth Apophis, Vishna und ESTARTU

Im Jahre 3588 n.Chr., gleichzeitig das Jahr 1 der Neuen Galaktischen Zeitrechnung (NGZ), wurde Perry Rhodan von ES in die Geheimnisse des Kosmos eingeweiht. Rhodan erfuhr von den zwei von den Kosmokraten speziell justierten Zellaktivatoren, die für ihn und Atlan bestimmt waren.

Der Terraner erkennt, dass Materiequellen und Kosmokraten evolutionäre Weiterentwicklungen sind, die in noch höheren Stufen des Zwiebschalenmodells als die Superintelligenzen anzusiedeln sind. Rhodan erhielt den Auftrag, die Kosmische Hanse zu gründen, um ES im Kampf gegen die rivalisierende Superintelligenz Seth Apophis zu unterstützen.

Später half ES der Menschheit gegen die abtrünnige Kosmokratin Vishna, die die Erde in Scheiben schneiden wollte. Auf der anderen Seite der Sonne wurde eine künstliche Projektionserde erschaffen, während durch den Einsatz des PSI-TRUSTs das Raum-Zeit-Gefüge um Erde und Mond geschlossen wurde, so dass diese aus dem Normaluniversum »verschwanden«.

Während der Ereignisse um die Ewigen Krieger, die Mächtigkeitsballung ESTARTU und das Universum Tarkan trat ES der Menschheit in seinen Manifestationen Peregrin und Beneker Vling gegenüber. Es stellte sich heraus, dass ES und ESTARTU zu gleicher Zeit unter ähnlichen Voraussetzungen entstanden waren. Die Geburtshelfer von ES und die Zeittafeln von Amringhar wurden erstmals erwähnt.

Verwirrungen von ES

Nach der DORIFER-Katastrophe und der Monos-Herrschaft in der Milchstraße meldete sich ES zunächst nicht mehr. Im Jahre 1169 NGZ tauchte dann Homunk, der Bote von ES, auf der Erde auf. ES forderte die Zellaktivatorträger auf, ihre Geräte innerhalb von vierzehn Tagen auf Wanderer abzuliefern, weil die Frist von 20 000 Jahren vorbei sei, die ES der Menschheit gesetzt hat. Von Wanderer aus gesehen befanden sich die Sterne der galaktischen Nachbarschaft in Positionen, die sie eigentlich erst im Jahr 21 976 alter Zeitrechnung hätten erreichen dürfen. Perry Rhodan und seine Begleiter mussten die Aktivatoren abgeben, erhielten aber vor ihrem körperlichen Zerfall noch eine Zelldusche. Die folgende Suche nach Wanderer gestaltete sich äußerst schwierig. Wanderer folgte einer anderen Bahn, ein Brennpunkt der neuen langgestreckten Ellipse lag in der galaktischen Eastside, mit Lingora als Zentrum. Schließlich überreichte ES die 14 zurück-

geforderten Zellaktivatoren an Linguiden, die Bewohner von Lingora.

Die Linguiden wurden durch die Aktivatoren wahnsinnig, und eine Expedition zum Kosmonukleotid DORIFER brachte die Auflösung der Rätsel um die Verwirrungen von ES.

Der Kosmokrat Taurec wollte in seine Heimat jenseits der Materiequellen zurückkehren und initiierte aus diesem Grund die Entwicklung von ES zu einer Materiequelle. Taurec dirigierte Tausende von Psiqs im Kosmonukleotid DORIFER, die alle Informationen über den zukünftigen Wegdegang der Superintelligenz ES enthielten. Er versuchte, die Nega-Psiqs, die eine negative Entwicklung zu einer Materiesenke einleiten würden, an der Innenwandung von DORIFER zusammenzuführen, damit sie erlöschen sollten. Doch der Plan des Kosmokraten schlug fehl. DORIFER machte aufgrund des Hangay-Transfers »dicht«, und aus den Nega-Psiqs entstand ein gefährliches Koagulat, das freigesetzt wurde und in ES einen Gegenpol fand. Die Psiq-Wolke war die Ursache für die Zeitverwirrungen von ES, wobei die Psiqs mit den Zeittafeln von Amringhar wechselwirkten und in ES eine Zukunft projizierten, die der aktuellen Zeit um 17 000 Jahre voraus war. Wanderer war in einem halluzinogenen Feldschirm eingehüllt, und ES befand sich in einer psiq-generierten Pseudo-Zukunft. Die Superintelligenz hatte ein Koagulat »verschluckt« und begann, ihr eigenes Raum-Zeit-Gefüge auszubauen, so dass die Degeneration ihrer Mächtigkeitballung zu einer Materiesenke drohte.

Die Nakken konnten diese Entwicklung verhindern, indem sie die den Linguiden abgenommenen Zellaktivatoren auf Wanderer einsetzten, um ES wieder feste Orientierungspunkte in der Realität zu geben. Die Energie der Aktivatoren und der Nega-Psiqs neutralisierten sich, und die meisten der ehemals Unsterblichen erhielten neue Zellaktivatorchips.

Die schneckenartigen Nakken waren von ESTARTU einst dazu erschaffen worden, ES zu suchen. Die Strahlung des Mini-Black Holes Anansar und der Aufenthalt im Kosmonukleotid Nachod as Qoor führten dazu, dass sie Meister im Umgang mit Hyperenergien wurden und die sich im

Hyperraum orientieren konnten. Bevor die Nakken in ES aufgingen, initiierten sie den Bau einer Ferntransmitterverbindung zwischen den Mächtigkeitballungen von ES und ESTARTU über eine Entfernung von 40 Millionen Lichtjahren.

Das Arresum und der Plan der Vollendung

Im Jahre 1218 NGZ erstellte die Mondsynchronik NATHAN eine seltsame Totenliste, welche die Namen derjenigen Menschen und Mutanten enthielt, die in den Jahren 3581 und 3587 in ES aufgegangen waren, um die Superintelligenz vor dem Schicksal zu bewahren, sich in eine Materiesenke zu verwandeln.

Die irdischen Syntrons spielten verrückt, und die Digitalgespenster erschienen. Wanderer tauchte über der Erde auf und holte jene zwanzig Milliarden Bewusstseine, die offensichtlich in NATHAN zwischengelagert waren, ab.

Der Bewusstseinspool von 20 Milliarden Menschen, die einst in ES aufgegangen waren, stellte ein gigantisches Reservoir an Lebensenergie dar. Diese Menschen wurden in NATHAN für ihre große Aufgabe vorbereitet, den »Plan der Vollendung«.

Die 20 Milliarden Menschen waren von ES dazu ausersehen, das Arresum, die Gegenwelt zum Parrresum jenseits des hyperdimensionalen Möbiusbandes, zu bevölkern, um die Saat des Lebens in diesem lebensfeindlichen Kosmos zu verbreiten.

ES und Thoregon

Im Jahr 1300 NGZ hatte sich die Superintelligenz ES zusammen mit fünf anderen Superintelligenzen in den PULS zurückgezogen und die Koalition Thoregon gegründet.

Perry Rhodan erfuhr einen Teil der Entstehungsgeschichte von ES. Vor Millionen von Jahren war ein junges Geisteswesen auf Wanderschaft durch Raum und Zeit, auf der Suche nach einer Heimat. In einem Seitenarm einer Spiralgalaxie wurde die Entität auf das System einer gelben Sonne aufmerksam. Ein kosmisches Kraftfeld umhüllte den dritten Planeten, ein sechsdimensional funkelndes Juwel, dem sich der Wanderer nicht entziehen konnte. ES erfuhr erstmals von Thoregon.

Das Fernraumschiff SOL erhielt von ES

einen Auftrag. Das Schiff flog mit Rhodans Sohn Delorian an Bord durch den Pilzdom des PULSES und erreichte den Mega-Dom der NACHT in der Galaxis Segafrendo, 18 Millionen Jahre in der Vergangenheit. Segafrendo wurde von den kriegerischen Mundänen und der Superintelligenz K'UHGAR beherrscht.

Den Galaktikern enthüllte sich die Geschichte der Superintelligenz ESTARTU:

ESTARTU entstand aus der Vereinigung des Koridecc-Schmetterlings und der Sorromo-Sporenwolke. Die Entität etablierte in Segafrendo die Galaktische Krone, ein Ensemble von Pflanzenintelligenzen. Der Versuch, nach Kontakt mit einem Helioten ein Thoregon zu schaffen und in der NACHT einen PULS zu stabilisieren, scheiterte. Der Angriff des Superwesens K'UHGAR reduzierte ESTARTU auf eine Rest-Entität.

Die SOL erreichte durch eine Transmitterzone das INSHARAM, eine mit Psi-Materie erfüllte Sphäre, die irgendwie mit einem Sporenschiff assoziiert schien. Dort erfuhren die Galaktiker, wie ES entstanden war. ES hatte dem kleinen Delorian, dem Sohn Perry Rhodans, einen psionischen Imprint aufgedrückt. Die in dem Säugling enthaltene Essenz von ES vereinigte sich vor 18 Millionen Jahren mit dem ESTARTU-Rest. Durch das Schließen einer Zeitschleife nahm so die Existenz von ES ihren Anfang. Delorian wurde zum Chronisten der Superintelligenz.

ES erwies sich als Doppelagent, sowohl im Dienst der Kosmokraten als auch im Dienst Thoregons.

Thoregon war eine Superintelligenz, die in einer Sphäre des Absoluten Vakuums mit Hilfe der technisch hochstehenden Algorrian einen PULS entstehen ließ. Im Zentrum des Ersten Thoregon befand sich das Analog-Kosmonukleotid METANU, entstanden aus der Leiche der Superintelligenz KABBA. Der Kosmokrat Hismoom zerstörte mit einem kosmischen Messenger METANU und ließ schließlich mit ultimativer Materie die Pilzdome und die Brücke in die Unendlichkeit vergehen. Das Projekt Thoregon war gescheitert.

Der Orden der Schutzherrn

1332 NGZ. Um die ungehemmte Ausbrei-

tung des Lebens im Universum zu verhindern, erhöhen die Kosmokraten die Hyperimpedanz, den hyperphysikalischen Widerstand. Damit wird die Effizienz der bisherigen Hypertechnik in massiver Weise eingeschränkt.

Vor sieben Millionen Jahren war auf Betreiben der Kosmokraten in der Milchstraße der Orden der Schutzherrn entstanden. Die wichtigsten Stützpunkte des Ordens waren der Sternenozean von Jamondi im Hayok-Sternenarchipel in der Milchstraße, der Sternhaufen Parrakhon in Amringhar (der Großen Magellanschen Wolke) sowie der Arphonie-Haufen nahe Terra. Die Schutzherrn sagten sich bald von den Kosmokraten ab, drei der Schutzherrn nahmen ganz unterschiedlichen Entwicklungswege: Gon-Orbhon, Tagg Kharzani und Carya Andaxi. Die Superintelligenz ES versuchte, den Schutzherrnorden vor dem Erlöschen zu retten.

ES und die Fernen Stätten – die Aufspaltung in ES und TALIN

1463 NGZ. Die Fernen Stätten, 600 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt, mit Anthuresta als größte Galaxis, gehörten zur Mächtigkeitsballung von ES. Doch ES konnte aufgrund von Schwächungen in der Vergangenheit (Abspaltung von Anti-ES, Hyperimpedanz, Manipulationen von Taurec an DORIFER und daraus folgende ES-Verwirrungen, Proto-Negasphäre von Hangay) die beiden fragmentierten Teile seiner Mächtigkeitsballung in der Lokalen Gruppe und den Fernen Stätten nicht halten. ES wollte auch unbedingt die Entwicklung zu einer Materiequelle verhindern. Mit Hilfe der gigantischen Menge an Psi-Materie im PARALOX-ARSENAL spaltete sich ES auf: in ES für die Lokale Gruppe und TALIN für die Fernen Stätten.

Das PARALOX-Arsenal fügte sich in der Schneise von Anthuresta aus achtzehn Fragmenten zu einem 1088 Kilometer durchmessenden Riesendiamant aus purer Psi-Materie zusammen. Vorher war es räumlich in zwanzig Zeitkörner fragmentiert und zeitlich zu einer Ährenspindel aufgefächert. Insgesamt handelt es sich um einen raumzeitlichen »Zeitspeer«.

ES und Thez

Thez war eine transkosmokratische Entität, die in den Jenzeitigen Landen am Ende der Zeit existierte. Thez wollte über das Atopische Tribunal negative Entwicklungen im Universum korrigieren. Aber in einer solchen determinierten »perfekten« Welt wollten die Terraner nicht leben. Thez ließ die dys-chronen Scherung zu. Die Raumzeit würde sich teilen. Es wird ein Universum existieren, an dessen Ende Thez steht. Und es wird ein anderes Universum existieren, ein Universum voller Unwägbarkeiten.

Die dys-chronen Scherung hatte ihren Preis. In der nicht in der Zukunft verankerten Welt kann die Eiris von ES nicht existieren. Der Wanderer ist ein integraler Bestandteil von Thez. Die Eiris von ES wird in die Thez-Zeitlinie überfließen. Weder ES noch eine andere Superintelligenz wird sich in der kosmischen Region um die Milchstraße halten können, jedenfalls nicht auf absehbare Zeit. Kosmokraten und Chaptarchen werden diese Region meiden, eine Sphäre von 100 Millionen Lichtjahren Durchmesser. Als ES die Möglichkeit hatte, mit den Ländereien von Thez zu kooperieren, hatte ES sich verweigert.

Nachdem Eiris durch die dys-chronen Scherung aus der Milchstraße abgeflossen war, verschwand auch ES. Das so entstandene Eiris-Vakuum hatte schädliche Effekte für die betroffene Mächtigkeitsballung

von ES. Dieses machtpolitische Vakuum zog fremde Superintelligenzen an. Ein Eiris-Vakuum konnte auch der Moralischen Informationsinfrastruktur des Kosmos Schaden zufügen. Insbesondere, wenn es sich um eine vordem stabile Mächtigkeitsballung handelte wie die von ES handelte, die zu dieser Moralischen Informationsarchitektur wesentlich beigetragen hatte. Aus der Eiris von Superintelligenzen wurden die Psionischen Informationsquanten der Kosmonukleotide generiert. Durch den Prozess der Hypertranskription wurde Eiris in Psiqs transformiert. Der Moralische Kode war in Gefahr. Es hieß, ES wollte eines fernen Tages auf eine große Reise gehen, auf die Fahrt oder Mission der Metamorphosen.

Fragmente von ES

Ende des 21. Jahrhunderts NGZ weilt die Superintelligenz ES nicht mehr in der Milchstraße – das Geisteswesen scheint zwischen den Sterneneinseln verschollen zu sein, zersplittert in Fragmente. Diese Fragmente zu finden und wieder zu vereinen ist Rhodans Ziel. Perry Rhodan hatte von der Kosmokratin Mu Sargai eine Datei mit den Koordinaten der ersten beiden Fragmenten erhalten. Eines dieser Refugien liegt in der Sombrero-Galaxis Gruelfin, 36 Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt. Der Standort des zweiten Fragments befindet sich in der ge-



waltigen Kondor-Galaxis NGC 6872 in 212 Millionen Lichtjahren Entfernung. Es ist die Heimat der Sorgoren, von denen Carfesch einer war. Ein weiteres Fragment-Refugium liegt in der Galaxis Wolf-Lundmark-Melotte, drei Millionen Lichtjahre von der Milchstraße entfernt. Mit dem Refugium in Wolf-Lundmark-Melotte stimmt etwas nicht, es ist wie auf den Kopf gestellt. Ein weiteres Fragment befindet sich in der Milchstraße.

Die Fragmentierung von ES ist in Teilen nicht so gelaufen, wie ES es für einen solchen Fall vorbereitet hatte. ES ist getäuscht worden, vom Irreführer. Wenn es um den Irreführer geht, ist überall Täuschung, wohin man auch blickt. Nicht einmal die ES-Fragmente selbst wissen, was der Irreführer genau getan hat.

Das Geheimnis von ES

ES scheint das zentrale Geheimnis im Perry-Rhodan-Universum darzustellen. Bei ES handelt es sich um ein gewaltiges Potential aus den Bewusstseinen eines uralten Volkes. Fragen stellten sich: Woher rührt das spezifische Interesse von ES an der Erde und der Menschheit? Welches ist die tiefere Bedeutung von Wanderer? Und schließlich: Aus welchem Volk ging ES hervor?

Es existiert eine Parallelweltversion, die im Zusammenhang mit dem Universum Tarkan, dem Hexameron und der Galaxis Hangay steht:

Infolge des energetischen Aufwandes, der beim Transfer der Galaxis Hangay von Tarkan nach Meekorah betrieben wurde, verlor die »Trennwand zwischen den Universen« – in Wirklichkeit die Tiefe – an Stabilität und war löchrig geworden. Infolgedessen drohte der unkontrollierte Materieaustausch zwischen den beiden Universen, der letzten Endes zur Verschmelzung, d. h. Symmeixis führen und den endgültigen Kollaps beider Universen – den totalen Omnizid – bewirken würde. Es gab untrügliche Beweise dafür, dass das Hexameron mit Hangay eine Fünfte Kolonne in die Lokale Gruppe eingeschleust hatte, die im Dienst der Chaosmächte konsequent auf die »terminale Symmeixis« hinarbeiteten.

Erste Anzeichen für diese drohende

Gefahr war die Bildung einer Lichtjahre durchmessenden Zeitanomalie, die als Bleiche Zone bezeichnet wurde. Als ein Raumschiff aus der Bleichen Zone auf Terra landete, stellte sich heraus, dass die dort existierenden Wesen aus einer Zeit stammten, die 15 Millionen Jahre in der Vergangenheit lag. Sie nannten die Erde Oana.

Perry Rhodan und Atlan gingen dem Geheimnis der Bleichen Zone nach. Als sie in diese eindringen, wurden sie 15 Millionen Jahre in die Vergangenheit verschlagen. Ihr Weg führte sie zunächst nach NGC 6822, wo sie Hinweise auf die Zeittafeln von Amringhar fanden – und schließlich erlebten sie die Geschehnisse rund um die Geburtsstunde von ES.

Schon lange vor den Lemurern existierte auf der Erde eine hochentwickelte Kultur von Humanoiden; diese Menschenrasse nannte sich Homo Mantensis. Vor 15 Millionen Jahren fand auf der Welt Oana, wie die Mantenser die Erde nannten, eine große Völkerversammlung statt. Daran nahmen alle bedeutenden Völker aus den Galaxien der Lokalen Gruppe teil. Der Zweck dieser Versammlung war es, einen Verteidigungsbund gegen die Chaosmächte zu gründen. Als sich die Milliarden Vertreter von rund 100 raumfahrenden Völkern versammelt hatten, griffen die Kosmokraten ein. Sie schufen aus der körperlichen Substanz der Versammelten ein hyperenergetisches Gebilde und betteten darin die Bewusstseine der Entkörperlichten ein.

Dies war die Geburtsstunde von ES und ESTARTU. Den Hauptanteil der in ES aufgegangenen Wesen bildeten die Mantenser, worauf die Verbundenheit von ES zu deren späten Nachkommen, den Terranern, zurückzuführen ist.

Die Nocturnen fungierten als sogenannte Geburtshelfer. Sie hatten die Spuren der mantensischen Kultur zu verwischen; ES legte nämlich Wert darauf, seine Herkunft zu verschleiern. Denn ES fürchtete, dass die Mächte, die schon vorher für die Manipulation von Triicle-9 verantwortlich waren und die Symmeixis betrieben, Oana, die Erde, vernichten würden, wenn sie erführen, dass ES dort entstanden war.

Vor zehn Millionen Jahren traten dann Heptamer und das Hexameron beim Konzil

von Amringhar in NGC 6822 auf und verkündeten ihren Plan, die Verschmelzung ihres Universums mit Meekorah voranzutreiben. Seit damals wussten ES und ESTARTU, dass die Gefahr der terminalen Symmeixis irgendwann auf sie zukommen würde ...

Diese Geschichte wurde nie bestätigt, aber bislang aber auch nicht widerlegt. Allerdings gewannen die Kosmophilosophen neue Erkenntnisse:

Was die Menschheit von ES wahrnimmt, etwa die rotierende Energiespirale, die Kunstwelt Wanderer oder Manifestation wie Peregrin sind im 4-D-Kontinuum hinterlassene Abdrücke einer Entität, die in Wirklichkeit im Hyperraum existiert. Für ES ist die gesamte Geschichte des Universums ein einziger gigantischer Film, dessen Bilder ihm jederzeit und gleichzeitig zugänglich sind. Die Superintelligenz kann die Vergangenheit verändern und die Zukunft verändern. ES verwaltet nicht nur die Alpha-Zeit, sondern auch die Daten möglicher Abweichungen, Änderungen und Korrekturen dieser Zeit, also alternative Zeitabläufe.

Welches ist die Essenz von ES? Den Lemurern war die Superintelligenz bekannt, aber hinter der lemurischen Zivilisation verbergen sich noch viele Geheimnisse. Gab es vor den Lemurern eine hochentwickelte Zivilisation auf der Erde?

Ist ES vielleicht die »Seele« der menschlichen Zivilisation, ihr kollektives Unterbewusstsein, in dem die archetypischen Erinnerungen der Menschheit gespeichert sind? Es gibt Parallelen: Voillocron war eine von den letzten Koltonen geschaffene halborganische Inkarnation, und Voire enthielt Einheiten des positiven Potentials der Porleyter. ES wäre demnach die Summe psionischer Bewusstseinsquanten, die von Menschen (der Vergangenheit, der Gegenwart oder vielleicht gar der Zukunft?) abgespalten und in einer Geistsphäre fusioniert wurden.

Im Jahre 1300 NGZ erfuhr Perry Rhodan von dem ES-Boten Lotho Keraete einen Teil der Entstehungsgeschichte von ES:

Irgendwann, vor Millionen von Jahren, war ein junges Geisteswesen auf Wanderschaft durch Raum und Zeit, auf der Suche nach einer Heimat. In einer Spiralgalaxie,

in einem Seitenarm wurde die Entität auf das System einer gelben Sonne aufmerksam. Ein kosmisches Kraftfeld umhüllte den dritten Planeten, ein sechsdimensional funkelnendes Juwel, dem sich der Wanderer nicht entziehen konnte. Auf dieser Welt lebten neben Pflanzen und Tieren auch Wesen an der Schwelle zur Intelligenzwerdung.

Inmitten der kriegerischen Galaxis richtete das Geistwesen in der Region um die gelbe Sonne eine Oase des Friedens und der Ordnung. Abermilliarden Wesen lebten in diesem Bereich, darunter auch einige raumfahrende Völker. Manche ihrer Bewusstseine, die nach dem Absterben der Körper frei wurden, nahm der Wanderer in sich auf, so dass sie ihn stärkten und zu steigendem Einfluss verhalfen.

Die Vojariden aus der Galaxis Laxaron interessierten sich schon länger für diesen Planeten. Sie stammten aus der Galaxis Laxaron (auch Fornax genannt), ihre Heimatwelt hieß Ambur. Sie wurden zu Vertrauten des Geistwesens und lernten das Geheimnis der kosmischen Kraftfelder kennen, den Moralischen Code und das Zwiebschalenmodell.

Das Geistwesen, das sich ES nannte, musste feststellen, dass drei Kräfte in ihm verborgen waren: den Urkern (der sich als männliches Prinzip verstand), dazu ESTARTU (das weibliche Prinzip) und Anti-ES (eine Ansammlung von negativen Bewusstseinsinhalten). Der Unsterbliche hoffte, bei dem Initiierungsprozess zu einer Superintelligenz die negativen Bewusstseinsinhalte abzustoßen.

Die Vojariden waren als Geburtshelfer ausersehen. Sie entwickelten sich schließlich zu Membranwesen aus fünfdimensional schwingendem Quarz, zu »Nocturnen«. Ihr Heimatplanet Ambur wurde in zwei Hälften gespalten, eine davon wurde der Wohnsitz von ES, das geistige Zentrum der Mächtigkeitsballung. Die Superintelligenz gestaltete die flache Schnittfläche der Ambur-Halbkugel zu einer Planetenoberfläche um. Eine Stadt wuchs aus dem Nichts wie ein Organismus. Die Stadt bestand aus Metall und bekam den Namen Karbush.

ES ist eine Superintelligenz, hervorgegangen aus den Bewusstseinen eines ur-

alten Volkes. Zu der Mächtigkeitsballung von ES gehört neben der Milchstraße auch Andromeda, die Große und Kleine Magellansche Wolke, M 33, Fornax und andere Kleingalaxien der Lokalen Gruppe. ES ist untrennbar mit der kosmischen Geschichte der Menschheit verbunden. ES verteilte Unsterblichkeit, erst mittels Zellduschen, dann mit Zellaktivatoren. Und ES wird sich auch in Zukunft in menschliche Belange einmischen.

ES verfügt über keinen materiellen Körper, besteht aus Billionen Bewusstseinen, die überwiegend oder fundamental im sechsdimensionalen Raum existieren. ES

besteht im Normalraum aus einer Projektion einer sechsdimensionalen Realität.

Jeder Mensch trägt in seinem »Geist« ein Quantum Psi-Materie, das mit der ÜBSEF-Konstante in Zusammenhang steht. ES ist das »Integral« einer großen Zahl solcher Psi-Materie-Quanten, eine Überlagerung von Milliarden von Dakkar-Grundschnwingungen mit jeweils definierten Frequenzen. ES ist als »Superposition« von Myriaden individuellen Geistesfrequenzen zu verstehen, als eine quantenmechanische Entität, die in Resonanz zur Menschheit in Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft steht. ■



Science Fiction



Andy Weir

Der Astronaut

Heyne, 2023
560 Seiten, 12 €
ISBN 978-3-453-32283-7

von Mike Gorden

Ich habe vor einiger Zeit die Verfilmung von »Der Marsianer« mit Matt Damon mit einigem Genuß gesehen. Als ich entdeckt habe, dass der Autor des dazugehörigen Buches einen neuen Roman herausgebracht hat, habe ich ihn mir geholt.

Ich wurde nicht enttäuscht. Die Geschichte zog mich vom ersten Kapitel an in die Handlung hinein und ich habe mich zu keinem Zeitpunkt gelangweilt.

Ryland Grace wacht in einer fremden Umgebung ohne Erinnerung an seine Vergangenheit auf. Seine beiden Mitreisenden sind schon vor langer Zeit gestorben. Sie haben das Koma nicht überlebt, in das sie für die Dauer des Fluges versetzt wurden.

Der Astronaut stellt zu seinem Entsetzen fest, dass er sich in einem Raumschiff, der Hail Mary, befindet und dass es sich bei der Sonne, die er draußen sieht, nicht um Sol, sondern um Tau Ceti handelt, einen 12 Lichtjahre von unserer Sonne entfernten Stern. Da seine Erinnerung nur unangenehm langsam in Form kurzer Szenen zurückkommt, muß er sich mit den Randbedingungen irgendwie arrangieren.

Die Parallelen zum Marsianer sind offensichtlich. Wir beobachten einen Mann, der völlig allein ist und überleben muß. Unglücklicherweise findet Grace schnell heraus, dass er sich auf einer Mission zur Rettung der Menschheit befindet und dass sein Überleben nicht Teil des Plans ist,

denn weder Treibstoff noch Nahrung reichen für die Rückreise.

Eine stellare Seuche namens »Astrophagen« hat sich in der lokalen Sternengruppe ausgebreitet und verringert die Leuchtkraft der Sterne mit der Zeit so sehr, dass ein Überleben auf der Erde schon in wenigen Jahrzehnten nicht mehr möglich sein wird. Tau Ceti ist der einzige Stern, der nicht betroffen zu sein scheint. Grace soll herausfinden, warum, und seine Ergebnisse mit vier redundanten Sonden zur Erde zurückschicken.

Kaum ist er in das Tau Ceti-System eingeflogen, taucht ein fremdes Raumschiff auf. Das Interesse ist gegenseitig und das fremde Schiff baut einen Tunnel zur Hail Mary. Grace trifft auf eine Lebensform, die ihm maximal fremdartig erscheint: eine fünfstrahlige, steinerne Kreatur mit Quecksilber als Blut, die bei 200 Grad Celsius in einer Atmosphäre aus Ammoniak mit 29 Bar Druck lebt.

Der Fremde, den er Rocky nennt, unternimmt Verständigungsversuche und nach einer Weile gelingt es Grace, seinem Computer die Grundbegriffe seiner Sprache, die aus reiner Musik besteht, einzuprogrammieren und einen Weg zur gegenseitigen Unterhaltung zu finden.

Rocky ist wie Grace der einzige Überlebende seines Schiffes. Die anderen Besatzungsmitglieder sind unterwegs an

kosmischer Strahlung gestorben, einem Phänomen, das in seiner Heimat völlig unbekannt ist. Auch sein eigener Planet 40 Eridani A, 16 Lichtjahre von der Erde entfernt, ist von der Astrophageninvasion betroffen und seine Zivilisation hat deshalb sein Raumschiff nach Tau Ceti gesandt.

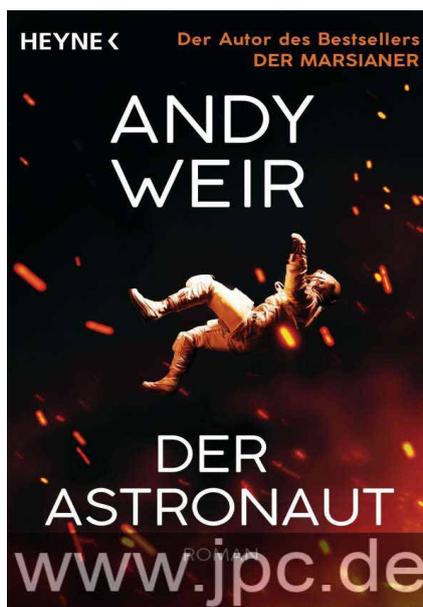
Es macht Spaß, den beiden dabei zuzusehen, wie sie es schaffen, gemeinsam an einem Problem zu arbeiten, mit dem der Einzelne überfordert wäre. Sie entdecken, dass Tau Ceti nicht betroffen ist, weil das Sternensystem die Heimat der Astrophagen ist und ihr Bestand hier durch einen natürlichen Feind, einen Einzeller, den sie »Taumöbe« nennen, reguliert wird.

Bei der »wissenschaftlichen Herleitung«, dass sowohl Astrophagen, die auf der Oberfläche der Sonne leben, als auch Eridaner und Menschen eine gemeinsame Zellchemie besitzen, die auf Proteinen und Nukleinsäuren basiert, klappen sich meinem inneren Biochemiker die Fußnägel hoch und ich wünschte mir ein wenig mehr Science in der Fiction.

Das ist aber Jammern auf hohem Niveau und ich finde, ich sollte meine eigenen Ansprüche da nicht so wichtig nehmen. Wenn man partout Plotlöcher und Logikbrüche finden will, wird man auch in den besten Romanen der Weltliteratur fündig und in meinen eigenen Postillen sowieso. Wer selbst im Glashaus sitzt... den Rest kennst Du. »Der Astronaut« ist durchweg hohe Erzählkunst und in den teilweise irrwitzigen Beschreibungen blitzt gelegentlich sogar der Humor eines Douglas Adams durch.

Wie das Buch am Ende ausgeht, mußst Du selbst lesen. Die Geschichte hält viele überraschende Wendungen bereit und ich möchte Dir die berechtigte Vorfreude auf die Lektüre nicht nehmen. Für mich hält der Autor mein Wunschende bereit. Das mag daran liegen, dass ich mich gelegentlich selbst fremd unter Menschen fühle, wenn ich zu viele der aktuellen Nachrichten konsumiert habe.

Dem englischen Original entsprechend ist auch in der deutschen Übersetzung meist von »Mikroben« die Rede, einem Wort, das ich eher aus Veröffentlichungen des 18. und 19. Jahrhunderts kenne. Insgesamt hat mir die abendliche Lektüre



richtigen Spaß gemacht und ich vergebe gerne fünf Sterne für dieses gelungene Buch! *****

#weirdfiction #socialfiction #techfiction

Sven Haupt

Niemandes Schlaf

Eridanus Verlag, Oktober 2023
Taschenbuch, 388 Seiten, 16,00 €
ISBN: 978-3946348375

von Christoph Grimm

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

Mit Kurzgeschichten und den Episodenromanen »Der elektrische Engel« und »Die Offenbarung des Uhrwerks« machte Sven Haupt auf sich aufmerksam, ehe seine Romane »Die Sprache der Blumen« und »Stille zwischen den Sternen« 2021 und 2022 mit dem Deutschen Science-Fiction Preis ausgezeichnet wurden. »Niemandes Schlaf« ist Sven Haupt's vierter Roman.

Einige Jahrzehnte in der Zukunft: General Baker staunt, als sein vermisster Schwarm elektrischer Hornissen in einem Kühlhaus eine gigantische Rose aus

Frischfleisch modelliert. Während das Militär zusammen mit der KI-Koryphäe Bettina Calvin das seltsame Verhalten der Drohnen zu ergründen versucht, scheinen die Menschen auf der ganzen Welt, besonders in der gigantischen Hauptstadt, von Blumen besessen zu sein. Skulpturen, Memes, Graffitis – überall tauchen plötzlich Blumen auf.

Zur selben Zeit in der gigantischen Klinik des einflussreichen PharmaCorp-Konzerns: Die Bioakustik-Arbeitsgruppe von Professor Scholz, der der versierte ITler Tuomas Lauri und Lou angehören, haben in den Toilettenkästen der Klinik fremdartige quallenartige und blumenähnliche Wesen entdeckt. Eine junge Frau namens Eva, die scheinbar zufällig den Weg der Arbeitsgruppe kreuzt, scheint diese Blumenwesen irgendwie zu beeinflussen, denn in ihrer Anwesenheit formieren sie sich zu Gruppen.

Für beide Gruppierungen beginnt ein Wettlauf gegen die Zeit, denn die Wirkung der Blumen nimmt immer seltsamere und tiefer gehende Veränderungen der Realität vor.

Bereits in vorangegangenen Romanen zeigte sich, dass Sven Haupt nicht viel von Genrengrenzen oder dem Einhalten gängiger Konventionen hält. Die geneigte Leserschaft darf und soll selbstverständlich gerne unterhalten, aber gleichzeitig auch herausgefordert werden. Ein Vorgehen, dass an Vertreter progressiver Musik erinnert: Haupt liest sich stellenweise so, wie sich ein Pink-Floyd-Song anhört: ungewöhnlich, skurril, verschachtelt, tief-sinnig – und von betörender Schönheit.

Die Welt, die Haupt in »Niemandes Schlaf« zeichnet, ist trostlos und scheint das auf die Spitze getriebene Endergebnis von Entwicklungen zu sein, die wir in der Realität längst beobachten. Die Menschen leben entfremdet von der Natur und dem direkten Kontakt mit anderen auf engstem Raum in einer gigantischen Stadt, abgestumpft durch dauerhafte Berieselung von Staat und Konzernen, die jegliche Chance auf tiefgehende Veränderung oder Weiterentwicklung zugunsten der Aufrechterhaltung eines sich niemals ändernden Systems im Keim ersticken:

»Die Welt wird mit jedem Tag absonderlicher, fremdartiger, gefährlicher und vor-

hersagbarer«, sagte [Eva] irgendwann. »Vielleicht klammern die Menschen sich deswegen an immer neue und aufregendere Versionen von Wirklichkeit. Vielleicht gibt es ihnen die Illusion einer Kontrolle in einer Welt, die ihnen sonst nichts lässt. Denn solange sie mit immer neuen Wahrheiten beschäftigt sind, realisieren sie nicht, dass ihnen nicht einmal mehr ihre eigenen Gedanken gehören.« (S. 251)

Der Roman wird rückblickend von Lou erzählt, die abwechselnd die Handlung aus der Sicht der Bioakustik-Gruppe und des Militärs betrachtet. Dabei greift sie einerseits auf ihre eigenen Erinnerungen, andererseits auf zahllose Videoaufzeichnungen der vollständig überwachten Welt zurück. Lou, wie bereits im ersten Kapitel vermerkt wird, lebt nicht mehr. Wie sie starb und warum sie dennoch in der Lage in der Lage ist, von den Ereignissen zu berichten, offenbart sich am Ende.

Es ist auch dieser Schluss, der diese stellenweise phantastisch anmutende, skurrile und spirituell geprägte Geschichte in einer letztendlich denkbaren Realität verankert – und gleichzeitig von ihr entfernt. »Niemandes Schlaf« behauptet dabei nicht von sich, die Zukunft zu prophezeien, hat jedoch die Gegenwart, eine mögliche Zukunft und anregende Denksätze tief in sich verwurzelt:

»Es ist nicht wichtig, dass eine Geschichte geglaubt wird. Viel wichtiger ist es, dass sie erzählt wird, denn im Universum wird nichts jemals vergessen. Eine erzählte Geschichte gewinnt an Realität, das ist der entscheidende Punkt.« (S. 372)

Fazit: »Niemandes Schlaf« begeistert als fantasievoll und originell erzählter Roman, der Genrengrenzen ignoriert und mit verstörender Extrapolation zum Nachdenken anregt. Trotz humorvoll geführter Dialoge, der berührend erzählten Romanze zwischen Lou und Eva und einem ausgereiften Erzählstil ist »Niemandes Schlaf« keine Lektüre für nebenher. Der Roman fordert von seinem Publikum nicht nur die Bereitschaft, literarische Komfortzonen hinter sich zu lassen, sondern sich auch gedanklich mit den einzelnen Stücken des dicht erzählten Mosaiks auseinanderzusetzen. ■



Veröffentlicht unter: Rezension »Niemandes Schlaf« (Sven Haupt) – Christoph Grimm, Sag es durch die Blume ... (amazon.de)

Mika Siegle

Ragnars Welt

Atlantis Verlag, 2022,
350 Seiten, gebunden
ISBN: 978-3864028632

von Christoph Grimm

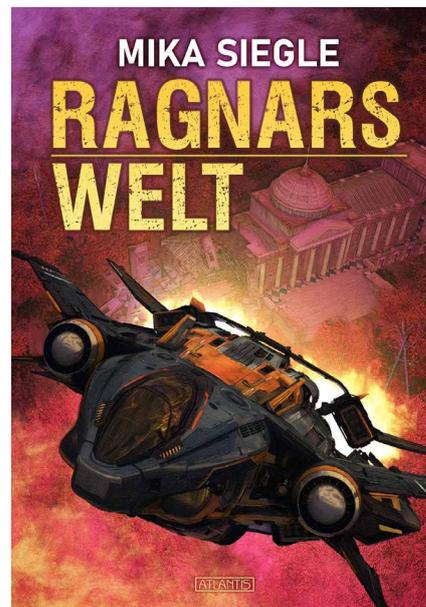
In ferner Zukunft hat sich die Menschheit über die Galaxis ausgebreitet. Manche Koloniewelt zieht es vor, für sich zu bleiben. Die Bewohner des eher abgelegenen Planeten Asylum haben den Kontakt zum Unionsraum bereits vor Jahrhunderten abgebrochen. Nach einem Erdbeben wird unter dem Regierungsgebäude der Hauptstadt ein fremdartiges Gewölbe entdeckt, das eine Hinterlassenschaft der längst untergegangenen Ursprungsspezies des Planeten zu sein scheint. Als eine dort vorhandene Vorrichtung aktiviert wird, kommt es zu einer Katastrophe: Da nahezu alle Bewohner von Asylum mit der Zentral-KI verbunden sind, sorgt die Entladung der mysteriösen Vorrichtung für den Tod der gesamten Bevölkerung. Lediglich der Raumgleiterpilot Ragnar, der stets auf eine Verbindung verzichtet hat, überlebt. In seiner Verzweiflung tritt er die Reise zur nächstgelegenen Raumstation der Union an, auch wenn es unsicher ist, ob er sein Ziel erreichen wird. Die Raumstation Void fängt jedoch sein Signal auf, und ein Raumschiff, auf dem die frisch ausgebildete Pilotin Max ihren Dienst verrichtet, kann den entkräfteten Überlebenden bergen. Eine Mission nach Asylum wird vorbereitet – und Max muss sich zu ihrer Überraschung beweisen ...

Wenn man mir gesagt hätte, dass der Roman schon einige Jahre auf dem Buckel hat, hätte ich nicht daran gezweifelt. »Ragnars Welt« ist ein klassisch gehaltenes, geradlinig erzähltes, amerikanisch gefärbtes Weltraumabenteuer. Für eine Far-Future-SF, in der die Erde des 21.

Jahrhunderts nur eine weit entfernte Vergangenheit darstellt, ähnelt die Lebensrealität auf Asylum oder auf der Raumstation Void erstaunlich der Gegenwart. Man stelle sich in Ton und Stimmung die (alte) Galactica oder die herumgondelnde Mondbasis Alpha 1 vor, schmeiße ein wenig »Aliens« (der kernige Soldatentrupp) und »Top Gun« (Offizierspathos) hinzu, dann bekommt man eine Vorstellung davon, was einen erwartet.

Für diese Art Geschichten hat Mika Siegle wohl ein Faible, was sich einerseits in einer geerdeten Herangehensweise und andererseits in einer gelungenen Dialogführung zeigt. Abgesehen von Max sind die Charaktere nicht sonderlich komplex gezeichnet, doch die Autorin versteht es, jedem und jeder eine eigene Stimme zu geben. Sprachlich und erzählerisch ist das Ganze angenehm und flüssig zu lesen, gleichwohl die Autorin dazu neigt, Beschreibungen etwas zu sehr auszubreiten.

Das ist, wenn man so will, auch mein großes Problem mit »Ragnars Welt«: Es zieht sich. Nach einem soliden Start, der mit dem mysteriösen Fund unter dem Regierungsgebäude, der Katastrophe und der Verzweigungsfucht von Ragnar Spannung schuf, verliert der Roman in seinem Mittelteil (rund 150 der 350 Seiten) konstant an Fahrt. Einerseits weiß ich es zu schätzen, dass sich Mika Siegle Zeit für ihre Figuren, insbesondere Max, nimmt und auf die Unsitte permanenter Action verzichtet, andererseits habe ich mich mit jedem Kapitel gefragt, wo das Mehr an Seiten einen Mehrwert für den Roman schafft: Max beim Frühstück, Max im Gespräch mit Kollegen, Max im Gespräch mit ihrem Vorgesetzten, Max' Unsicherheit bezüglich der bevorstehenden Mission, Max vor ihrem Kleiderschrank, um sich für eine Offiziersparty einzukleiden, wieder ein Frühstück, Spielereien mit der Optik der Bord KI, ausführliche Raumschiff-Check-ups, Max erneut im Gespräch mit einem Vorgesetzten etc. Die einzelnen Szenen und Kapitel sind dabei nicht einmal schlecht geschrieben, tragen jedoch kaum etwas zur Handlung bei. Im Gegenteil, die Katastrophe auf Asylum und Ragnar treten erzählerisch komplett in den Hintergrund. Auch im



letzten, eher handlungsintensiven Drittel steigt die Spannung nur kurzfristig. Der Abschluss der Handlung und der im ganzen Roman mitschwingenden KI-Thematik wird leider schnell abgehandelt und lässt mich mit dem Kopf schütteln. Mika Siegles Kernaussage der Auflösung ist als Meinung valide, jedoch der Komplexität des Themas eher unangemessen.

Fazit: Mir persönlich hat »Ragnars Welt« wenig gegeben. Die Autorin hat einen angenehmen Erzählstil und ein Händchen für Dialoge, doch die Geschichte tritt zu sehr auf der Stelle und behandelt ihre Thematik zu schlicht. All diejenigen, die klassisch gehaltene, abenteuerliche und militärisch angehauchte SF der leichtfüßigen Sorte zu schätzen wissen, werden vermutlich gnädiger urteilen und dürfen gerne einen Blick riskieren. ■



#KI und der Traum von ewiger Jugend: Der Berliner KI-Experte Christian Kellermann zeigt die Versprechen einer KI, die den menschlichen Körper entschlüsselt, aber auch missbraucht werden könnte

Christian Kellermann

Adam und Ada

Hirnkost, 2023, 408 Seiten,
Gebundene Ausgabe, 24 €

von Christian J. Meier

»Ich will ewig jung bleiben«, sagt Henri Soderberg, der fiktive Big-Tech-Guru in Christian Kellermanns Debütroman »Adam und Ada«. Um die künstliche Intelligenz in die Hand zu bekommen, die »Gottes eigenen Code knacken« könnte, muss er die Mikrobiologin Ada MacAllan in sein Unternehmen Soderberg Inc. holen.

Doch die Protagonistin des Romans hat erdgebundener Ziele: Sie will ihre Tochter Iris retten, die extrem unter einer Flechte in ihrem Gesicht leidet. Mit transhumanistischen Träumen hat Ada, die wichtigste Forscherin der Firma AI-X, wenig am Hut. Wird es Soderberg gelingen, sie auf seine Seite zu ziehen?

Und da ist er schon: Jener Grundkonflikt, dessen Ausgang auch in der Realität entscheidet, ob künstliche Intelligenz zum Segen für die ganze Menschheit wird oder nur zum Machtwerkzeug weniger Privilegierter. Kellermann gelingt es, diesen Spannungsbogen in einen packenden Technik-Thriller zu übersetzen.

Der Autor ist dem Thema gewachsen. Er beschäftigt sich als Forscher mit den Folgen von KI, vor allem auf den Arbeitsmarkt, unter anderem als »Senior Researcher« am »Deutschen Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz« in Berlin, wo er lebt.

Die Handlung des Romans spielt in naher Zukunft und wesentliche Techniken, die darin vorkommen, sind mindestens in fortgeschrittener Entwicklung: künstliche Intelligenz, Quantencomputer und Proteinforschung.

»Adam« hingegen ist echte Science-Fiction, ein Algorithmus, der mithilfe von Biosensoren in den Körpern von Millio-

nen Menschen molekulare Details wie den Sauerstofflevel, sowie andere Vitalparameter auswertet und daraus individuelle Empfehlungen für Trainingseinheiten oder Ernährung ableitet. Zum Beispiel befiehlt Adam per Textbotschaft in Adas Laufbrille, die Schrittfrequenz zu erhöhen, oder setzt Zeitfenster fürs Kaffeetrinken. Entwickelt wurde Adam von AI-X, Adas Arbeitgeber. Sie nutzt die Technologie selbst.

Adam und Ada sind ein harmonisches Paar, bestärkt er sie doch in ihrer Sportsucht, mit der Ada ihre Versagensängste betäubt. Dabei ist Ada fachlich eine Überfliegerin. Sie entwickelte eine KI, die die dreidimensionale Form von Proteinen prognostiziert und verhalf damit AI-X zu einem Durchbruch.

Reales Vorbild für AI-X dürfte die Londoner Google-Schwester »Deepmind« sein. Diese Firma hat im Jahr 2021 klar gemacht, dass der Traum von einer KI, die den menschlichen Körper versteht, wahr werden könnte. Einer KI, die gesundheitliche Probleme, sprich Krankheiten, worunter manche auch das Altern zählen, im Handumdrehen »löst«.

Deepminds KI »AlphaFold« wurde mit riesigen Mengen mikrobiologischer Daten darauf trainiert, die 3D-Form von Proteinen vorherzusagen. Das ist ein gewaltiger Fortschritt für Biologen, weil die Form der allermeisten Eiweißmoleküle vor AlphaFold unbekannt war (Riffreporter berichtete).

Die räumliche Gestalt von Proteinen zu kennen, ist äußerst erkenntnisreich, bestimmt sie doch die Funktion der Eiweißstoffe, die im Körper allgegenwärtig sind und unterschiedlichste Rollen spielen, etwa Sauerstoff durchs Blut transportieren oder als Antikörper Viren bekämpfen.

Wer die Form von Proteinen kennt, kann gezielt Krankheiten bekämpfen, auf ähnliche Weise, wie sich für ein bekanntes Schloss ein passender Schlüssel fertigen lässt. Der Biochemiker Matthew Higgins von der University of Oxford etwa nutzt AlphaFold, um einen Impfstoff gegen Malaria zu entwickeln.

AlphaFold hat binnen nur weniger Jahre die 3D-Strukturen von 200 Millionen Proteinen vorhergesagt. Doch die KI hat entscheidende Schwächen. Eiweiße ver-

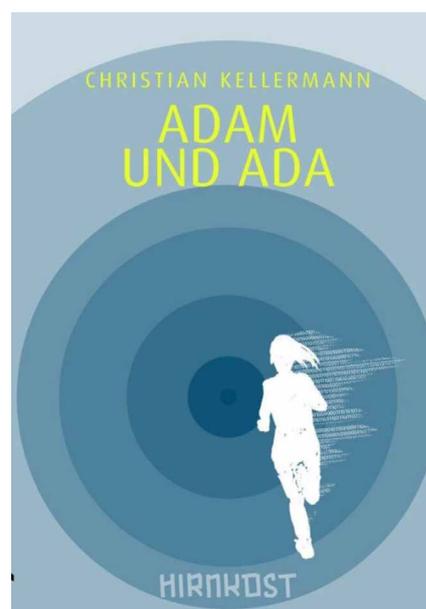
ändern oft ihre Form, wenn sie mit anderen Proteinen oder chemischen Stoffen zusammenkommen und wechselwirken. An wechselwirkenden Stellen kann AlphaFold die Proteinform nur ungenau bestimmen.

Die letzte Präzision, um alle biochemischen Vorgänge zu verstehen, fehlt also. »Gottes Codex«, wie der fiktive Big-Tech-Guru Henri Soderberg es nennt, bleibt weitgehend im Dunkeln.

Das ist auch ein Problem für seine Gegenspielerin Ada MacAllan: Deren Chef Yu verlangt von Ada, mehr als nur graduell besser zu sein als die Konkurrenz. Sie will Perfektion, also einhundert Prozent Präzision in der Vorhersage der Proteinstruktur.

Damit fordert Yu aus Adas Sicht das Unmögliche. Denn, um die Lücken zu schließen, braucht die KI Informationen darüber, wie sich wechselwirkende Proteine verformen. Wie die heutige KI, ist die KI des Jahres 2028 nur so gut, wie die Daten, mit denen sie trainiert wird. Sie muss in den Trainingsdaten die wesentlichen Muster erkannt haben, die im Tanz der Proteine vorkommen. Diese kann sie dann neu kombinieren, um Vorhersagen über Eiweißmoleküle zu treffen, die in den Daten nicht aufgetaucht sind.

Zwar besitzt AI-X ein Biolabor, das neue Trainingsdaten erzeugen kann. Doch das reicht lange nicht. Ada bräuchte umfassende mikrobiologische Live-Daten aus Le-



benden menschlichen Körpern. Daten, die nicht existieren. Zumindest glaubt Ada, diese Informationen gebe es nicht.

Zwei Ereignisse bringen die verfahrenere Situation ins Rollen und treiben Ada in ein Abenteuer, das die Mikrobiologin in einen stillgelegten Bahntunnel zwingt, der in Kellermanns Roman unter dem Atlantik von New York nach Lissabon führt.

Adas Tochter Iris stirbt fast bei dem Versuch, ihre Flechte mit Bleichmittel unsichtbar zu machen. Das Ereignis macht Ada erst bewusst, wie existenziell Iris unter der Hautkrankheit in ihrem Gesicht leidet. Nur perfekte Körper überstehen den Sturm in den sozialen Medien. Von nun an ist Ada motiviert, Iris' Flechte, die diese von ihr geerbt hat, zu heilen, mit Hilfe ihrer KI.

Dieses Ziel macht Ada anfällig für einen Anwerbungsversuch durch Henri Soderberg. Er habe die »Zutaten« und brauche eine »Werkmeisterin«, lockt er sie. Soderberg deutet an, dass er ein perfekt ausgestattetes Geheimlabor im Atlantiktunnel betreibt. Kann Ada mit ihm zusammen den Code der Proteine komplett entschlüsseln? Ada will aber Soderberg nicht zum alleinigen Herrn über das ewige Leben machen. Sie steckt in einem Dilemma.

Kellermanns Roman bleibt stets packend, trotz mancher erzählerischer Längen (etwa 50 Seiten weniger wären angemessener) und wissenschaftlicher Details, die teils etwas technisch präsentiert werden. Dort liest sich der Text fast wie ein Fachbuch. Die Story trägt jedoch darüber hinweg und lässt den Leser Seite um Seite blättern.

Dann ist da noch dieser fiktionale Tunnel unter dem Atlantik, der angesichts des sonstigen Realismus der Geschichte beim Lesen ein Störgefühl erzeugt, zumal Kellermann ihm einen ganzen Erzählstrang widmet. In blauer Schrift gedruckt gibt es eine zweite Zeitebene, die den Bau in den 1920er Jahren beschreibt, bei dem tausende Arbeiter sterben. Der verantwortliche Ingenieur ist ein Vorfahr von Ada MacAllan.

Die Konstruktion einer kontrafaktischen Realität (nicht nur die Zukunft wird erfunden, sondern auch ein Teil der Vergangenheit), erscheint auf den ersten Blick unnötig und der Leser ist geneigt, die blau

gedruckten Abschnitte zu überspringen. Aber die unwirkliche Erzählebene gibt zu denken. Sind die toten Tunnelarbeiter eine Anspielung darauf, dass die Entwicklung einer Gesundheits-KI mit ähnlicher Ignoranz gegenüber unbeabsichtigten menschlichen Opfern vorangetrieben werden könnte?

Es gibt eine weitere Interpretation. Dass es den Tunnel in der Realität nicht gibt, liegt natürlich an der äußerst schwierigen Realisierbarkeit. Die Idee entstammt dem Science-Fiction-Roman »Der Tunnel« von 1913, geschrieben von Kellermanns Urgroßonkel Bernhard Kellermann. Indem der Nachfahre dieses utopische Element in seine Romanwelt einpflanzt, taucht er das ganze, ansonsten machbar erscheinende Szenario in eine Aura der Unmöglichkeit.

Das nicht nur im Silicon Valley für machbar gehaltene Vorhaben, mit Hilfe der KI den gesamten biologischen Code zu entschlüsseln, mag uns angesichts der rasanten Fortschritte der künstlichen Intelligenz greifbar nahe erscheinen. Aber womöglich ist es nur Science-Fiction. ■

Diese Rezension ist zuerst bei Riffreporter erschienen:

<https://www.riffreporter.de/de/technik/kuenstliche-intelligenz-ki-ai-gesundheitsdaten-alphafold-medizin-roman-kellermann-adam-ada>

Brandon Q. Morris

Die letzte Kosmonautin

FISCHER Tor, 2022
416 Seiten. 16,99 €
Titelbild: Mikhail Nilov
ISBN 978-3-596-70675-4

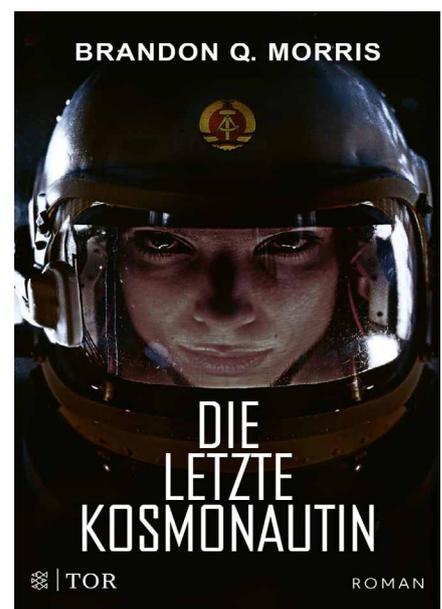
von Armin Möhle

Brandon Q. Morris ist das Pseudonym für den (deutschen) Physiker Matthias Matting, der mittlerweile über 30 SF-Romane veröffentlicht hat, die der Space Opera zuzuordnen sind, fast komplett in mehreren Zyklen strukturiert und gegenwartsnah angesiedelt sind sowie überwiegend im Son-

nensystem spielen (nach den Informationen auf seiner Homepage zu urteilen). Die Bücher sind von ihm überwiegend selbst publiziert worden, inzwischen sind auch einige Romane bei FISCHER Tor erschienen.

»Die letzte Kosmonautin« fällt aus dem inhaltlichen Rahmen heraus, handelt es sich doch um einen Alternativweltroman. Die DDR feiert 2029 ihren 80. Jahrestag! Das (wirtschaftliche) Überleben wurde der DDR durch umfangreiche Erdölfunde in der Lausitz ermöglicht, während sich der übrige Ostblock wie in der Realwelt auflöste. In mancher Hinsicht ist die DDR der Alternativwelt liberaler als ihr historisches Vorbild, die Überwachung ihrer Bürgerinnen und Bürger besteht aber weiterhin. Und die DDR betreibt eine Raumstation, die »Völkerfreundschaft«, die aus einer Raketenoberstufe entstand, und die mit der Kosmonautin Mandy Neumann besetzt ist.

An Bord der »Völkerfreundschaft« läuft nicht alles rund: Der Verbindung zur Bodenstation bricht ab, Mandy Neumanns Wiedereinstieg in die Raumstation nach einem Außeneinsatz endet beinahe mit ihrem Tod, und sie beginnt danach ihrem robotischen Kameraden zu misstrauen. Auf der Erde enthält Tobias Wagner, seines Zeichens Abschnittsbevollmächtigter in Dresden, einen Anruf seiner Jugendliebe Miriam Lindemann, die inzwischen mit dem preisgekrönten Wissenschaftler



Dr. Prassnitz verheiratet ist. Dr. Prassnitz ist verschwunden und Miriam Lindemann bittet den Volkspolizisten, ihren Ehemann zu suchen. Trotz einer anstehenden Beförderung kann sich Tobias Wagner auch diesmal nicht Miriams Anziehungskraft entziehen und willigt ein.

Der Roman spielt sich also auf zwei Handlungsebenen ab: Da ist zum einen der Überlebenskampf der Kosmonautin in der »Völkerfreundschaft«, zum anderen die Suche Tobias Wagners nach Dr. Prassnitz, in der er sorgsam darauf bedacht ist, keine verräterischen Spuren zu hinterlassen, wenn er seine dienstlichen Möglichkeiten nutzt. Das verbindende Element ist die hochauflösende MKF-8-Kamera, die Dr. Prassnitz entwickelt hat und die an Bord der »Völkerfreundschaft« im Einsatz ist.

»Die letzte Kosmonautin« ist routiniert erzählt, was sowohl für die Ereignisse im Erdorbit als auch für (klassische) Krimi-Handlung in der DDR gilt. Auch wenn es schon erstaunlich ist, zu welchen Leistungen ein durchschnittlicher Abschnittsbevollmächtigter im Sperrgebiet in der Lausitz fähig ist ... Als Alternativweltroman schwächelt »Die letzte Kosmonautin« allerdings. Die DDR-Welt wirkt durchaus authentisch (soweit ich mir dieses Urteil als jemand, der sein Leben bislang komplett im Westen Deutschlands verbracht hat, erlauben darf), und der Grund für die Entstehung der Alternativwelt mutet plausibel an (was sich später als vorgeschoben herausstellt, was aber erfahrene Leserinnen und Leser nicht überraschen wird).

Das Problems des Plots liegt vielmehr darin, dass das Geheimnis der Lausitz auf Dauer nicht gewahrt werden kann. Den Entwickler der hochauflösenden Kamera verschwinden zu lassen und zu versuchen, die Kosmonautin umzubringen, die mit Hilfe der Kamera das Geheimnis der Lausitz aufdecken kann, funktioniert nur einmal. Vielleicht auch ein zweites oder drittes Mal. Aber irgendwann werden andere Wissenschaftler ebenso leistungsfähige Kameras entwickelt haben und andere raumfahrende Staaten sie in ihren Raumschiffen und Raumstationen einsetzen. Was dann geschehen soll, darauf gibt »Die letzte Kosmonautin« keine Antwort. ■

Wieland Freund

Dreizehnfurcht

Hobbit-Presse Klett-Cotta, 2023
448 Seiten, 25 €
ISBN 978-3-608-98658-7

von Armin Möhle

An der »Dreizehnfurcht« leidet Moritz Bang, also an der Angst vor allem, was mit der Zahl 13 zusammenhängt. Er öffnet Briefe nicht, die an einem 13. bei ihm eingehen, und nimmt keine Termine wahr, die an einem 13. angesetzt werden usw. usf. Das geht außerdem mit diversen Zwangshandlungen einher, die medizinische Bezeichnung des Krankheitsbildes erspare ich mir. Um nach der Zwangsäumung seiner Wohnung eine Unterkunft zu haben (das Urteil traf an einem 13. bei ihm ein ...), bewirbt er sich als Haushüter im Gästehaus Wrota, einer etwas heruntergekommenen Villa am Stadtrand Berlins.

Der Vermieter des Hauses Wrota scheint das eine oder andere Geheimnis zu hüten, und Moritz Bang nimmt eine Frau in Weiß wahr, die das Gebäude betritt und offenbar nicht wieder verlässt. Er entdeckt das Zimmer Nr. 13, überwindet seine Ängste und betritt es – und findet sich in Dreizehneichen wieder, dem 13. Stadtteil Berlins.

Moritz Bang ist danach nur noch ein Protagonist neben anderen. Auch der Handlungsschauplatz erfährt eine umwälzende Änderung: Dreizehneichen existiert neben der Realwelt, ist nur durch einzelne Übergänge zu erreichen und weist eine völlig andere Gesellschaftsstruktur als das reale Berlin auf. Dreizehneichen ist eine konservative Welt, deren Devise »Nicht fließt.« (Seite 235) ist. Keine Elektrizität, keine Automobile, keine Computer, keine moderne Medizin usw. usf. An der Spitze des Stadtteils steht ein »geistiger Führer« namens Müller, der aber nicht in Erscheinung tritt (warum das so ist, wird gegen Ende der Handlung erklärt, überrascht aber nicht).

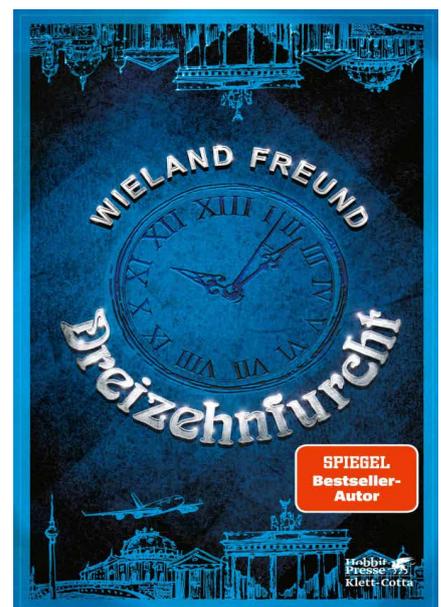
Dreizehneichen versteht sich als Gegenentwurf zu den zwölf Stadtteilen des modernen Berlins. der Status Quo wird aufrechterhalten durch die Policy Drei-

zehneichens, deren Abteilungen freilich nicht an einem Strang ziehen. Die eine steht dafür, die Außenwelt immerhin zu beobachten, um Schmuggler u. a. abwehren zu können, die andere für eine totale Abschottung. Moritz Bangs Übertritt nach Dreizehneichen lässt diese Auseinandersetzungen eskalieren.

Dreizehneichen wird mit viel Liebe zu Details beschrieben. Die Stadt scheint freilich ein historisches Vorbild zu haben, und auch die radikalen Entwicklungen, die sich nach der Ankunft Moritz Bangs in Dreizehneichen abspielen, spiegeln politische Ereignisse und Entwicklungen der Vergangenheit und der Gegenwart.

Dreizehneichen wirft als Ort neben der Realität einige Fragen auf: So folgt auf die zwölfte die dreizehnte Stunde, die meist feierlich begangen wird. Erst dann geht es auf dem Ziffernblatt mit der eins weiter ... Wie viele Stunden hat der Tag insgesamt? Auch 24 ...? Oder 25 oder 26 ...?! Die Spree fließt auch durch Dreizehneichen, stellt aber keinen Übergang von der Real- in die Parallelwelt dar. Wie läuft dann eine Bootstour auf der Spree in der Realwelt ab ...? Das Neukölln Berlins findet in Dreizehneichen sein Pendant in dem westlichen und östlichen Neukölln.

»Dreizehnfurcht« ist routiniert und mitunter poetisch verfasst, in manchen Kapiteln geschieht wenig, in anderen über-



schlagen sich die Ereignisse, und an der einen oder der anderen Stelle gelingt dem Autor auch eine überraschende Wendung. Dreizehneichen in, pardon, neben Berlin anzusiedeln, lag auf der Hand, in bzw. neben München oder Frankfurt wäre ein solcher Ort nicht annähernd genauso reizvoll und originell gewesen. Dreizehneichen ist freilich, das wird schnell klar, eine Stadt ohne Zukunft. Der Kontakt mit der Außenwelt hat bereits zu den ersten Rissen in den Grundfesten der Stadt geführt, und diese Entwicklung lässt sich auch durch den Putsch der reaktionären Kräfte Dreizehneichens nicht mehr aufhalten.

Was lässt »Dreizehnfurcht« aus anderen Parallelweltromanen herausragen? Nun, wenig ... Dafür sind die Handlungselemente des Romans insgesamt zu konventionell. Vielleicht ist »Dreizehnfurcht« noch am ehesten für Leserinnen und Leser interessant, die Berlin zu ihren Lieblingsstädten zählen. ■

William Gibson

PERIPHERIE

The Peripheral, 2014
Tropen, Klett-Cotta, Stuttgart, 2016,
06/2023, 615 Seiten, Softcover, ISBN
978-3-608-50225-1

Angelika Herzog

Offensichtlich hatte ich 2016 kein Interesse, den neuen William Gibson zu lesen. Eine mögliche Erklärung dazu wäre, dass ich zu dieser Zeit mit meinen eigenen Werken (ElektronSaga) überaus beschäftigt war. Eine andere besteht darin, dass der 1948 geborene Autor seit 1984 sein Neuromancer-Ding durchzieht. Wie weiland die Dinosaurier, bleibt er sich selbst treu, was mich leider, ich muss es gestehen, kaum noch aus dem Lesesessel haut.

Nichtsdestotrotz ist sein Lebenswerk verdienstvoll, hat viele Leute beflügelt. Von daher wurde es 2019 ganz zu Recht mit dem Damon Knight Memorial Grand Master Award gewürdigt. Hoffentlich fand diese Trophäe noch Platz auf dem Preise-Regal.

Angesichts der Neuauflage ergriff ich

die Gelegenheit, »Peripherie« zu ordern und nun endlich auch zu lesen. Es scheint daran großes Interesse zu bestehen, denn irgendjemand mopste das erste Exemplar aus der Post.

Die Lektüre entpuppte sich als solide Unterhaltung. Einziger Wermutstropfen bildet das letzte Kapitel. Hier wandert mir der Autor allzu sehr auf den Spuren von Jane Austen. Also kein offenes Ende, wie ich leider spoilern muss. Ansonsten von allem ein bisschen, recht vergnüglich, so man Splatter in Maßen abkann.

Nun also hat William Gibson das Multiversum für sich entdeckt (ein Konstrukt, das ich persönlich als Buddhistin verabscheue, aber na ja, ist ja nur Lesestoff).

Die junge, taffe Flynne lebt in einem Trailerpark in einem Amerika, welches recht kaputt erscheint. Irgendeiner von den endlosen Kriegen dieses Kontinents verstümmelte ihren Freund Connor und verwandelte Bruder Burton in ein seelisches Wrack.

Wilf wiederum existiert auf der anderen Seite des »Jackpots« – zeitlich um 70-80 Jahre versetzt – in einem durch und durch aristokratisch erscheinendem London. Eine Folge verschiedenster Ereignisse rottete zwischenzeitlich große Teile der Menschheit aus. Gleichzeitig wurden hierdurch eine Menge Probleme des Planeten gelöst, aber hey – den Überlebenden ist es

recht langweilig.

Irgendwie (hierzu gibt es kein Technobabble, man muss es einfach hinnehmen) entwickelt Wilf eine Möglichkeit, Daten durch die Zeit zu schicken. Und diese Zeit ist nicht die Vergangenheit seiner Realitätsebene, sondern ein sogenannter »Stump«, ein möglicher Arm davon. Und offensichtlich gelingt es ihm später auch, komplette Seelen zu übermitteln. Diese manifestieren sich dann in den titelgebenden »Peripherals«. In der menschenarmen Welt der Zukunft hat man sich angewöhnt, solche Androiden für alle möglichen (Sex) und unmöglichen Zwecke zu verwenden ...

Hardcore-Fantasy-Leser (was ich bin) sollten sich hier leicht tun. Und es ist wahrscheinlich William Gibsons größte Kunst, dass die Geschichte trotzdem hinreichend funktioniert.

Nebenbei liefert sie so gute Unterhaltung, dass sie als Serie verfilmt wurde. Sollte mich diese nix zusätzlich kosten (prime), sehe ich sie mir auf jeden Fall an – denn William Gibson versteht sich auf Bilder. ■

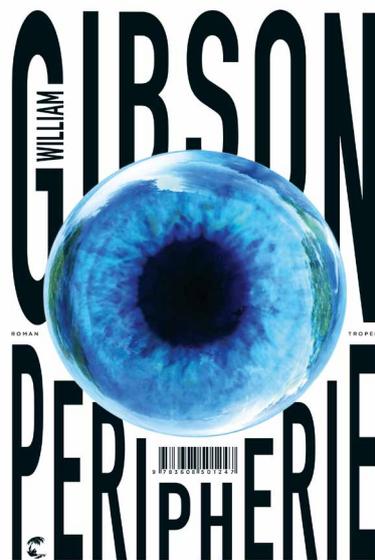
J. O. Morgan

Der Apparat

Rowohlt, 2023, 240 Seiten, 24,00 €
Übersetzung aus dem Englischen: Jan
Schönherr, Originaltitel: Appliance, Jo-
nathan Cape, 2022
ISBN: 978-3-498-00302-9

von Matthias Hofmann

In J. O. Morgans Roman Der Apparat geht es um den Einzug einer neuen Technologie und die Auswirkungen derselben auf die zivilisierte Menschheit. Dieser Apparat ist nichts Geringeres als eine Art Materietransmitter, ein Gerät, das teleportieren kann. Im ersten Kapitel sieht der Prototyp noch aus wie ein klobiger Kühlschrank, dessen fettes Kabelgewirr ein korrektes Aufstellen unmöglich macht. In den Anfängen der Technologie versucht man sich am Teleportieren von kleinen Gegenständen wie z. B. Plastiklöffel. Später folgen selbstverständlich auch Menschen. Und das Teleportieren wird so selbstverständ-



lich wie das Telefonieren, denn irgendwann ist der Apparat überall.

Diese Grundidee ist nichts Neues. Spätestens seit der TV-Serie Raumschiff Enterprise und Chefindgenieur Scotty, der routinemäßig Lebewesen »beamt«, kennt man die Vorstellung der schnellen Fortbewegung, ohne sich selbst bewegen zu müssen.

Der Schotte Morgan, der sich bis dato eher als preisgekrönter Lyriker einen Namen gemacht hat, beschäftigt sich in seinem Roman mit den Auswirkungen des Apparats aus verschiedenen Perspektiven. Eigentlich ist es kein Roman, sondern eher eine Sammlung von Kurzgeschichten, denn jedes der elf Kapitel des relativ schmalen Büchleins schildert die Auswirkungen dieser Technologie auf andere Personen. Das stringente Element des Buchs ist keine fortlaufende Handlung, sondern die Einführung und Entwicklung des Apparats, welcher sich auf der Welt ganz natürlich ausbreitet. Wie eine Art Virus.

Morgan beschreibt die Veränderungen eher indirekt. Als Leser muss man sich jedes Mal neu orientieren. Was sind das für Charaktere? Wie wirkt sich der Apparat aus? Und wohin führt das alles? Der Blick auf die Entwicklung und die Auswirkungen der Technologie werden so vom kleinteiligen Stückwerk im Verlauf des Buchs zum großen Gesamtbild.

Und je mehr man liest, desto mehr versucht man, die Thematik einzuordnen. Ein Vergleich zur Einführung des Internets, des weltweiten Netzes von Informationen, drängt sich auf. Es war plötzlich da, hat sich ausgebreitet und fest in den Alltag der meisten Menschen integriert. Man kann es nicht mehr abschaffen. Die Effekte auf den Menschen sind Segen und Fluch zugleich.

Ähnlich ist es beim Apparat. Sobald Menschen teleportiert werden, können die Probleme gravierend sein. Morgan thematisiert nicht nur offensichtliche Probleme wie Unfälle, sondern auch Gedankenspiele wie: Ist ein Mensch, der erfolgreich teleportiert wurde, wirklich noch die exakt gleiche Person? So behauptet einer Teleportierter, sich nicht verändert zu haben, aber seine Frau stellt leichte Unterschiede an seiner Persönlichkeit fest. Hat er noch die gleiche Seele?

Ich muss sagen, dass die falsche Kennzeichnung des Buchs als Roman mich nach der Lektüre der ersten Kapitel irritiert hat. Es gibt nur einen schwachen roten Handlungsfaden in Form der mehr oder weniger starken Präsenz der neuartigen Technologie. Aber wenn man einmal verinnerlicht hat, dass mit jedem neuen Kapitel eine neue Tür mit neuen Charakteren und Situationen aufgemacht wird, kann man sich besser auf die eigentlichen Inhalte einstellen. Auch wenn sie zunächst wie harmlose Episoden erscheinen, die zwischen Menschen passieren, wird am Schluss deutlich, mit wie viel Sorgfalt die einzelnen Teile zusammengestellt wurden.

Morgen predigt nicht. Er gibt auch keine Lösungen vor. Aber über all den Inhalten steht dennoch eine leise Bedrohlichkeit. Um das noch einmal mit der realen Jetztzeit zu vergleichen: Das Internet bietet aus Sicht vieler Menschen mehr Segen als Fluch. Aber seit Neustem nimmt eine weitere Technologie die Welt im Sturm. Mit künstlicher Intelligenz fühlt es sich so ähnlich an. Etwas Neues entwickelt sich so schnell, dass der volle Umfang seiner Auswirkungen von dem normalen Durchschnittsmenschen gar nicht begriffen werden kann.

Selbst wenn ich zunächst nach dem Lesen von »Der Apparat« etwas enttäuscht war, weil ich auf eine besonderen Höhe-

punkt gehofft hatte, muss ich sagen, dass sich die Lektüre gelohnt hat. Die einzelnen Kapitel kann man getrost auch mit Abstand lesen statt in einem Rutsch.

»Der Apparat« ist kein Science-Fiction-Roman im gewohnten Sinn, sondern eine literarische Auseinandersetzung der Auswirkungen von neuen Technologien mit Hilfe von SF-Elementen. Für Leserinnen und Leser, die sich gerne abseits der ausgetretenen SF-Pfade umschaun, ist dieses Buch zu empfehlen. ■

Neil Sharpson

Ecce Machina.

Die Seele der Maschine

Piper, April 2023, 414 Seiten, 22,00 €
Übersetzung aus dem Englischen: Simon Weinert, Originaltitel: When the Sparrow Falls, Tor Books 2021
ISBN: 978-3-492-70595-0

von Matthias Hofmann

Science-Fiction wird heutzutage gleichgesetzt mit Raumschiffen und Aliens. Die breite Masse kennt Star Wars, Stark Trek und alles, was so ähnlich daher kommt. Was zwischen Buchdeckeln als SF verkauft wird, besteht seit Jahren – wenn nicht Dekaden – aus einem gewissen Einheitsbrei.

Beherrscht wird der Markt der 2020er-Jahre von Serien, Dystopien und Outer-Space-Weltraumopern. Gähne.

Es war einmal ... eine Zeit, als SF noch auf der guten alten Erde spielte, herrlich extrapolierete, den »Inner Space« bespielte. Da faszinierten SF-Romane bereits alleine durch ihre Ideen und Konzepte.

Nun ja. Ganz so schlimm, wie ich es eingangs dargestellt habe, meine ich es nicht. Aber weil Jahr ein, Jahr aus, viele SF-Romane veröffentlicht wurden, die ich nach beendeter Lektüre ziemlich »unterwältigend« fand, freut es mich umso mehr, wenn ich von einem Buch mal so richtig positiv überrascht werde.

Ecce Machina von Neil Sharpson ist so ein Werk. Dabei lag es einige Monate herum, weil ich dem Klappentext nicht so richtig traute. In fetten Lettern wird die Frage



gestellt: »Wo hört ein Computerprogramm auf – und fängt das Menschsein an?«

Nichts wirklich Neues, möchte man meinen. Auch das Zitat der britischen Zeitung *The Guardian* klingt ein bisschen zu reißerisch: »Ein fesselnder SF-Thriller, der ein interessantes Spannungsfeld zwischen einer düsteren, rückwärtsgewandten Gesellschaft und den Möglichkeiten einer utopischen Gesellschaft zeigt.«

Während das Heyne-SF-Programm meiner Meinung nach etwas schwächelt, bringt der Piper Verlag mit schöner Regelmäßigkeit tolle Titel heraus. Dies ist so einer. *Ecce Machina* hat man gar die hochwertigere Hardcover-mit-Schutzumschlag-Behandlung gegönnt. Zu Recht, wie ich meine.

Das Thema des Romans von 2021 ist aktuell wie nie. Künstliche Intelligenz hat die Welt und damit den Alltag der Menschen erobert und ist, wie das Internet selbst, nicht mehr wegzudenken. Vereinfacht gesprochen kann man sich selbst digitalisieren (im Roman: »contranen«) und als KI Dinge erleben, von denen man davor allenfalls träumte. Auch kann man das Bewusstsein von Unfalltoten mit dieser Digitalisierungsmethode »sicher hochladen« und ihnen auf einem digitalen Server oder mit einem artifiziellen Körper ein Weiterleben ermöglichen.

Die Handlung spielt rund 200 Jahre in der Zukunft. Ein Triumvirat von drei Super-KIs lenkt die Geschicke der Menschheit. Als Erstes schuf China Konfuzius. Die KI sollte die globalen Trends und die Weltwirtschaft einschätzen und Empfehlungen aussprechen, wie die Lebensbedingungen der größtmöglichen Anzahl von Chinesen zu verbessern wären. Diese Entwicklung zeigt der Roman wie folgt auf: »Die Skepsis der übrigen Länder verkehrte sich rasch in Panik, als China fast augenblicklich anging, dem Rest der Welt auf allen denkbaren Gebieten der Wirtschaft, Wissenschaft und Gesellschaft davonzulaufen.«

Also schmiss man im Westen sämtliche Bedenken und moralische Einwände über Bord, denn am Ende zählen nur Ergebnisse. Und die Amerikaner schufen die Super-KI George. Ein paar Jahre später folgten die Europäer mit Athene.

Doch ein Land widersetzte sich dem Ein-

fluss der Digitalisierung und der KIs: die Kaspische Republik. Hier geht es zu wie in einem technologisch abgehängten, analogen, kommunistischen Ostblockland. Oder Nordkorea. Und hier setzt die eigentliche Handlung um den Agenten Nikolai South, der für die Staatliche Sicherheit arbeitet, ein. Eines Tages wird der KI-feindliche Extrem-Propagandist Paulo Xirau tot aufgefunden. Seine Autopsie ergibt, dass er kein Mensch war, sondern eine KI.

Nikolai South wird auf den krassen Fall angesetzt und muss die Witwe von Xirau begleiten, die in die Kaspische Republik reist, um die Überreste ihres Mannes zu identifizieren. Als South sie zum ersten Mal erblickt, muss er feststellen, dass Lily Xirau genauso aussieht wie seine verstorbene Ex-Frau. Die Verwirrung des Protagonisten und der Leserschaft ist somit herrlich perfekt.

Sharpson rollt mit *Ecce Machina* in der Tat ein spannendes Lesegarn aus, welches nicht nur zum Nachdenken anregt, sondern höchst unterhaltsam und mit einer Prise lakonischer Ironie ausgestattet ist, die quasi nebenbei für Amüsement sorgt. Manche Dialoge sind schlicht köstlich zu lesen. Das hatte ich zuletzt bei Jasper Ffords *Eiswelt*. Dieses Buch hatte mich damals auch total positiv in jeder Hinsicht überrascht.

Durch das Kalte-Krieg-Setting mit Geheimagenten sowie staatlichen und poli-

tischen Organisationen wurde der Roman in Großbritannien auch mit Werken von John Le Carré, dem Meister des Spionageromans, verglichen. Für mich ist es weit mehr als das. Hier wird das Konzept künstliche Intelligenz von mehr Seiten als nur einer, in der Regel der bedrohlichen, betrachtet. Hier werden utopische Ideen entwickelt und Richtungen aufgezeigt, in die es laufen könnte.

Insgesamt ist *Ecce Machina* für mich sogar der beste SF-Roman, der in der ersten Jahreshälfte 2023 auf Deutsch erschienen ist. Und einer der besten der letzten fünf Jahre sowieso. Der in Dublin lebende Ire Neil Sharpson hat bislang Kurzgeschichten und Theaterstücke geschrieben. Dies ist sein erster Roman. Ich hoffe, dass da noch mehr folgt. ■

Roger Zelazny

Strasse nach überallhin

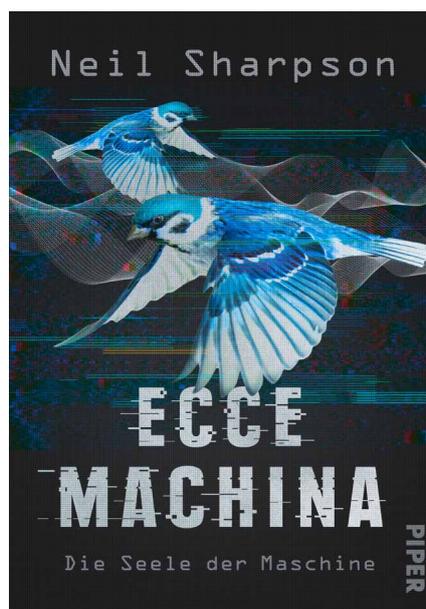
Piper, April 2023, 56 Seiten, 22,00 €
Übersetzung aus dem Amerikanischen:
Jakob Schmidt, Originaltitel: *Roadmarks*, Del Rey/Ballantine 1979
ISBN: 978-3-492-70636-0

von Matthias Hofmann

Der Piper Verlag ist stets für Überraschungen gut. Wer hätte vor ein paar Jahren gedacht, dass in den 2020er-Jahren SF-Romane von Roger Zelazny in Deutschland wiederveröffentlicht werden? Ich nicht.

Sogar gleich zwei Titel stehen für 2023 auf dem Programm. Im Hardcoverformat mit Schutzumschlag. Respekt.

Heutzutage gehört Roger Zelazny zu den vergessenen SF-Autoren. Der 1937 geborene US-Amerikaner starb 1995 viel zu früh im Alter von nur 58 Jahren an einem Nierenversagen als Folge von Darmkrebs. Einige seiner Kurzgeschichten sind legendär. Er gewann drei Mal den Nebula-Award und zwei Mal den Hugo-Award. Letzteren bekam er für seinen Roman »Herr des Lichts«, der für Ende August bei Piper angekündigt ist. Am kommerziell erfolgreichsten waren seine »Chroniken von Amber«, zwei Fantasy-Zyklen, die insgesamt



auf zehn Romane kommen.

Eine große Portion seines SF-Werks wird zur sogenannten »New Wave« gerechnet, einem Subgenre, welches in den 1960er- und 1970er-Jahren aufkam und sich zu einem signifikanten Teil über Experimente mit Form und Inhalt der Geschichten definierte. Zelazny selbst war, so ist überliefert, mit dem Etikett nicht zufrieden und lehnte es für sich sogar ab. Aber alleine Titel wie z. B. »Die Türen seines Gesichts, die Lampen seines Mundes« für seine Novelle, die 1966 den Nebula gewann, sprechen eine eigene Sprache.

Piper hat den Roman »Straße nach überallhin« ausgewählt, um Zelazny wieder salonfähig zu machen. Ein ziemliches Wagnis, denn der Roman zählt zu den experimentelleren Werken von dessen Œuvre. Er erschien im Original 1979 bei Del Rey als Hardcover mit einer schönen Titelillustration von Darrell K. Sweet. Man sieht darauf einen alten Pickup-Truck auf einem Highway durch die Wüste fahren. Ein Schild zeigt die nächste Ausfahrt »Last Exit to Babylon« und über dem Auto schwebt ein geflügelter Drache. Auf Deutsch erschien das Werk recht zeitnah 1981 im Moewig Verlag mit einem grausam schlechten, unpassenden Titelbild von Alan Daniels und einem Essay von Hans-Joachim Alpers, dem damaligen Herausgeber der Moewig-SF-Reihe.

Das zentrale Element der Handlung ist eine Straße, die durch die Zeit führt. Auf diesem Highway können bestimmte Personen in die Vergangenheit fahren, aber auch in die Zukunft. Eine faszinierende Idee, die ein Kaleidoskop an Ideen offeriert, was Zelazny auch ausgiebig nutzt. Wenn man eine Ausfahrt nimmt, landet man an verschiedenen Orten in verschiedenen Zeiten. Je nachdem was passiert, ändert sich auch die Zukunft, was zu diversen Alternativzukünften führt.

Prinzipiell wird die Geschichte von Red Dorakeen erzählt, der von einer ganzen Reihe von Attentätern verfolgt wird. Der experimentelle Charakter offenbart sich gleich zu Beginn des Buchs, denn es beginnt mit Kapitel 2 und danach folgt Kapitel 1. Mehr gibt es nicht, denn diese Handlungsstränge wechseln sich ab. Nach »1«

folgt wieder »2«, dann »1«. Und so weiter.

Nur die Handlung des Strangs 1 ist mehr oder weniger chronologisch aufgebaut. Die Handlung von Strang 2 ist nichtlinear und springt hin und her, schildert die Ereignisse um die Verfolger von Red, handelt aber auch von Reds Sohn Randy und Leila, einer Frau, deren Schicksal eng mit dem von Red Dorakeen verknüpft ist.

Beim Lesen wird all das erst allmählich deutlich. Strang 1 ist die Handlung auf der Straße. Strang 2 handelt von Ereignissen und Personen abseits der Straße. In einem Interview, das in einer Collection seiner Storys abgedruckt wurde, erklärte der Autor seine Herangehensweise (zu finden in: *The Collected Stories of Roger Zelazny Volume 4: Last Exit to Babylon*, NESFA Press, 2009): Kapitel zwei habe er einfach in Einzelteile zerschnitten, die Blätter aufeinander gestapelt und durcheinander gemischt, bevor er sie jeweils zwischen Kapitel eins einfügte. Das Ergebnis war dem damaligen Lektor zu konfus, so dass ihre Anordnung vor der Buchveröffentlichung ein paar Mal geändert werden musste.

Die Lektüre von »Straße nach überallhin« ist insgesamt eine große Herausforderung. Das war schon bei der Erstveröffentlichung in den USA so, und die Kritiken in den einschlägigen Magazinen waren eher durchwachsen. Der SF-Autor

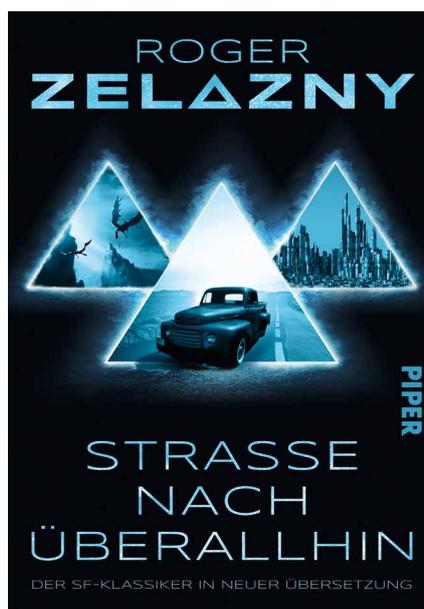
Spider Robinson rezensierte damals für *ANALOG* und meinte, dass er nichts zu kritisieren, aber auch nichts zu loben hätte. Er habe das Buch zwei Mal gelesen. Schon kurz nach der Lektüre des Vorabexemplars konnte er sich an nichts mehr erinnern, außer der Grundidee. Beim zweiten Lesen, nach Veröffentlichung des Buchs, war es genauso.

Der renommierte Kritiker Baird Searles schrieb in *ASIMOV'S SF MAGAZINE*, dass das Buch voller großartiger Ideen sei, die aber nicht richtig ausgearbeitet wurden. Und Darrell Schweitzer setzte in *SF REVIEW* noch einen drauf, indem er das Buch als »Wegwerfroman« bezeichnete. Für ihn sei Straße nach überallhin ein zweiklassischer Zelazny, bei dem das Storytelling komplett aus dem Ruder gelaufen sei und völlig der Grundidee, einer Straße durch die Zeit, unterordnet worden sei. Der Roman sei »schlampig« und hastig geschrieben.

So weit würde ich nicht gehen. Es ist natürlich ein ziemliches Wagnis, einen Roman abzuliefern, den die meisten Leser nicht kapieren oder der sie zumindest ratlos zurück lässt. Ich bin mir sicher, dass viele der Leser der Piper-Neuausgabe die Intention des Autors erst erfassen, wenn sie das Nachwort von Uwe Anton gelesen haben, welcher sich wiederum in großem Umfang beim englischen Wikipedia-Eintrag bedient zu haben scheint.

Großartig ist in jedem Fall die Idee, zwei Gedichtsammlungen als künstliche Intelligenzen zu etablieren, die mit den Protagonisten interagieren. Hierbei handelt es sich um *Die Blumen des Bösen* von Charles Baudelaire und *Grashalme* von Walt Whitman, die beide im zeitgenössischen Umfeld u.a. wegen ihrer sexualisierten Bildersprache für eine kontroverse Rezeption sorgten.

Unterm Strich lässt sich feststellen, dass es einerseits eine Freude ist, einen Roger-Zelazny-Roman in einer Neuübersetzung als Hardcover wiederveröffentlicht zu sehen, aber man sich andererseits leicht über die Selektion des Werks wundert. Es wäre besser gewesen, zuerst »Herr des Lichts« für die 2023er-Leserschaft auszugraben. Und danach ein experimentelles Werk wie »Straße nach überallhin«. ■



Fantasy



#fantasy #grimdark #highfantasy

Manuel Otto Bendrin

Legende eines Helden: Auf dem Spielbrett der Macht

Hybrid Verlag, Juni 2023
Taschenbuch, 376 Seiten, 19,90 €
ISBN: 978-783967-412154

von Christoph Grimm

»Die Dinge verändern sich eben. Meistens schleichend, manchmal radikal. Manchmal weil wir es wollen, aber oft gegen unseren Willen. So ist der Lauf der Welt.« (S. 315)

Mit Kurzgeschichten in verschiedenen Anthologien von Verlagen wie Art Skript Phantastik, Torsten Low, Eridanus oder im Zwielficht-Magazin machte Manuel Otto Bendrin in den letzten Jahren auf sich aufmerksam, ehe im Juni 2023 mit »Legende eines Helden: Auf dem Spielbrett der Macht« sein Debütroman im Hybrid Verlag erschien.

Der Heerführer Īsarnaro findet bei seiner Rückkehr die Stadt Rōdmāno zerstört vor. Unvermittelt sieht er sich als Mensch in einen Krieg zwischen Magiern und Dämonen verwickelt, bei der Bündnisse und Allianzen eine gewichtige Rolle spielen. Der entthronte Dämonenfürst Seika schlägt ihm einen Pakt vor. Und die Elfen und Zwerge nutzen die Gunst der Stunde, um eigene Vorteile herauszuschlagen.

Um Fantasyromane, auf denen irgendwelche Heere, Krieger oder mittelalterlich gewandte Magier abgebildet sind, mache ich mittlerweile größtenteils einen Bogen. Vermutlich geht es mal wieder um große Kriege verbunden mit Intrigen spinneneinander Reiche, mit alten Prophezeiungen, mächtigen Artefakten, Auserwählten und stereotyp ablaufenden Heldenreisen. Nicht, dass es nicht in jedem Genre Muster

geben würde, aber die Fantasie von Fantasy-Autor:innen, so ironisch das klingt, scheint selten über das hinauszugehen, womit sich Robert Jordan, Tad Williams, Andrzej Sapkowski oder Autoren mit Doppel-R-Initialen bereits ausführlich in ihren Ziegelstein-Reihen befasst haben.

Bezugnehmend auf den inhaltlichen Abriss in dieser Rezension dürft ihr die Vermutung haben, dass mir der Roman eher wenig gab. Zu meiner Überraschung (und Freude) hat er mich trotz sattem bekannter Versatzstücke begeistert. Gerade weil der Autor sein favorisiertes Genre merklich gut kennt, gelang es ihm, Klischeefallen zu vermeiden. Wann immer ich annahm zu wissen, was als nächstes passieren würde, nahm die Geschichte eine überraschende, aber letztlich schlüssige Wendung, die schließlich ebenso unerwartet, aber passend abgeschlossen wurde.

Doch es ist nicht nur die Vermeidung ausgetretener Pfade, die diesen Roman vom Gros der Fantasyliteratur abhebt. Der Autor offenbart einen guten Blick für das menschliche (oder meinerwegen: das dämonische) Wesen, was in der Charakterzeichnung seinen Niederschlag findet. Die spezielle Beziehung zwischen dem Heerführer Īsarnaro und dem Dämonen Seika, ein guter Blick für Politik und Gesellschaft, manch philosophischer Gedanke und auch hinter sinniger Humor machen das Buch

zu einem Vergnügen bis zur letzten Seite. Und nebenbei: Es ist mit 376 Seiten nur ein halber Ziegelstein.

Fazit: »Legende eines Helden: Auf dem Spielbrett der Macht« ist einerseits ein sehr klassisch gehaltener Fantasyroman, der sich mit gefälliger Schreibe, frischen Ansätzen und der Vermeidung ausgetretener Pfade wohltuend abhebt. ■

Eine etwas andere, gekürzte Version der Rezension von »Legende eines Helden« veröffentlicht in Weltenportal Magazin (Kommende Ausgabe Nr. 5).

Alan Garner

TREACLE WALKER – Der Wanderheiler

2021, Klett-Cotta, Stuttgart, 07/2023, 153 Seiten, Hardcover, ISBN 978-3-608-98732-4

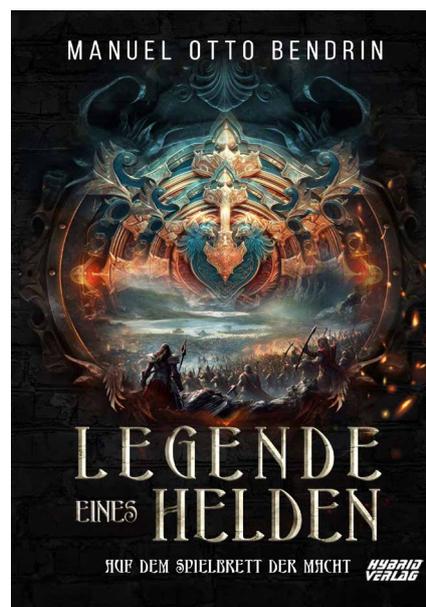
von Angelika Herzog

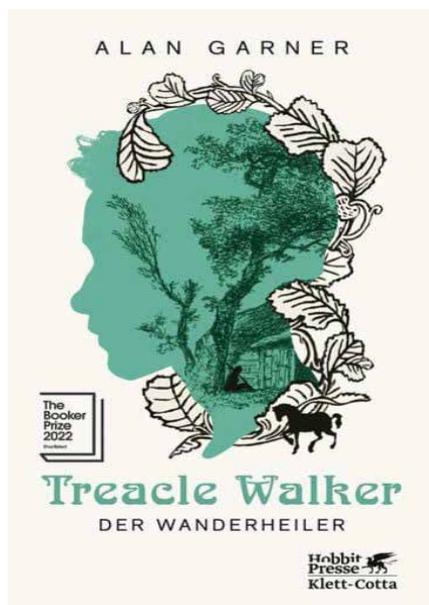
Verlagsinformation:

»Knochen, Lumpen und Papier! Reibstein und Geschirr, das gibt der Lumpensammler dafür!« Als der junge Joseph diesem Ruf vor seinem Fenster folgt, findet er vor seiner Tür einen fahrenden Händler mit dem Namen Treacle Walker, sowie seinen Karren, auf dem er mit einer Kiste voller mysteriöser Gegenstände durch die englischen Lande zieht. Und so beginnt ein phantastisches Abenteuer voller magischer Begegnungen.

Joseph Coppock, ein kleiner Junge, lebt allein in einem alten Haus an einer Eisenbahnstrecke im Nordwesten Englands. Er hat ein schwachsichtiges Auge, liest gerne Comics und spielt mit Murmeln, vor allem mit seinem heißgeliebten Bucker. Eines Tages taucht ein Lumpensammler namens Treacle Walker auf, der ein leeres Töpfchen allheilender Medizin und einen Reibstein gegen Josephs alten Schlafanzug und den Knochen einer Lamm-schulter eintauscht, woraufhin zwischen den beiden eine außergewöhnliche Freundschaft entsteht.

Wenn die Leute in die Jahre kommen, ist es oftmals etwas tragisch. Alan Garner, der





in jeder Hinsicht hochdekorierte Fantasy-schreiber, wurde 1934 geboren. Und 1967 schrieb er »Owl Service« (Eulenzauber), welches erst 1982 übersetzt und so zu meinem Lieblingsbuch werden konnte.

»Eulenzauber« beruht auf dem Mabinogion, einer Sammlung antiker walisischer Texte, verortet zwischen 1060 und 1200 n.Chr. Und das ist für diesen Autor eine typische Vorgehensweise, über die noch zu reden sein wird. Sowohl das Buch, wie auch die Quelle sind heute noch absolut lesbar.

Leider gilt dies für den neuen Titel des greisen Autors nicht. Als Lyrik oder Kurzprosa betrachtet, mag der Text seine Stärken haben. Leider erschlossen sie sich mir nicht. Trotz der bestürzenden Kürze ging mir der Text auf den Geist.

Wie bei seinen Vorgängern floss wohl einiges an Volksmythen ein. Leider verbanden sie sich für mich nicht zu einer interessanten Geschichte. ■

Alan Garner

Treacle Walker – Der Wanderheiler

Klett-Cotta Hobbit Presse, Juli 2023
160 Seiten, 20,00 €, Übersetzung aus dem Englischen: Bernhard Robben
ISBN: 978-3-608-98732-4, Originaltitel: Treacle Walker, Fourth Estate, 2022

von Matthias Hofmann

Dieses Buch ist ein gefundenes Fressen. Es hat das höchstmögliche Potenzial für einen saftigen Verriss. Fantasyautor Alan Garner stellt höchstmögliche Hürden für die Leserschaft auf und ich vermute, dass viele Interessierte nach beendeter Lektüre das neuste Werk des inzwischen 82 Jahre alten Briten zuklappen und verwundert mit dem Kopf schütteln. Eigentlich kann man das bereits nach drei Kapiteln tun. Und dann immer wieder nach jedem weiteren.

Doch gemacht. Gemach. Der Reihe nach.

Alan Garner wird vom Marketing des Verlags als »unbestreitbar der wichtigste britische Fantasyautor seit Tolkien« bezeichnet. Das ist ein Zitat von Philip Pullman, seines Zeichens selbst britischer Fantasyautor. Und fast ebenso betagt. Auch wenn man die Aussage Pullmans eben doch debattieren kann, bezieht er sich damit wohl unbestreitbar nicht auf Garners neusten Wurf *Treacle Walker*, sondern dessen Klassiker.

Auf dem Cover prangt ein Hinweis zum Booker Prize, für den *Treacle Walker* nominiert war.

Ja, in Großbritannien ist Garners Name eine große Zugnummer. Er hat sich diesen Status mit Fantasyliteratur für Kinder und Jugendliche erarbeitet. Besonders seine in den 1960er-Jahren veröffentlichten Romane *Feuerfrost* (1960) und *Elidor* (1965), aber auch *Rotverschiebung* (1975) mehrten seinen Ruhm in England. Seit mehr als einer Dekade ist jedoch kein neuer Roman mehr erschienen. Zuletzt kamen vor ein paar Jahren seine Memoiren auf den Markt.

Und nun *Treacle Walker – Der Wanderheiler*, erschienen bei Klett-Cottas Hobbit Presse. Gemessen am Hype um das Buch in Großbritannien waren meine Erwartungen hoch. Und damit wohl zu hoch. Es handelt sich hierbei um ein schmales, kleines Büchlein von rund 150 Seiten, von denen ziemlich viele unbedruckt sind. Da das Werk viele kurze Kapitel hat (jede Kapitelnummer eine eigene Seite belegt, die Rückseite jeweils leer gelassen wird und da auch die Folgeseiten nach einem Kapitelende, falls diese auf eine Verso-Seite fällt, leer bleiben), hat man *Treacle Walker* sehr schnell

gelesen. Ein absoluter Vorteil, wenn man mit dem Buch nichts anfangen kann.

Ich muss ehrlich zugeben, dass ich größtenteils nur Bahnhof verstanden habe. Sehr schnell wird klar, dass man diesen Kurzroman nicht einfach flugs herunterlesen kann. Phasenweise löst sich einfach, mir nichts, dir nichts, der hauchdünne Handlungsfaden gänzlich auf. So gestaltet sich das Lesen wie eine heikle Mission, auf der man versucht, auch nur ansatzweise zu verstehen, um was es geht.

Zum Plot ist Folgendes zu vermelden: Es geht um einen Jungen namens Joseph Coppock, der alleine lebt und eine Augenklappe trägt, weil ein Auge schwach-sichtig ist. Seine Lieblingslektüre sind Comics und diese beflügeln seine Fantasie dermaßen, dass er manchmal nicht zwischen der Realität und seinen Tag- und Nachtträumen unterscheiden kann. Das scheint auch mit dem kranken Auge zusammenzuhängen, was seine Wahrnehmung insgesamt verändert.

Eines Tages kommt ein Lumpensammler namens *Treacle Walker* vorbei. Er scheint heilende Kräfte zu haben. Und dann ist da noch ein fast nackter Sumpfmann, nur bekleidet mit einem Hut, der einem Traum entsteigt. Ach ja, und ab und zu wird Murneln gespielt. Vielleicht sind das auch die Murneln, die Joe verloren hat, weil er nicht mehr richtig im Kopf ist? Wer weiß das schon genau? Ich nicht.

Jedenfalls wird nicht nur die Handlung immer schräger, sondern auch die Dialoge und sogar die Wortwahl. Und irgendwann weht ein schöner Hauch von Nonsens-Texterei à la Lewis Carroll und seinem *Jabberwocky*-Gedicht durch die Seiten von Alan Garners *Treacle Walker*. Spätestens im letzten Drittel kann man sich keinen passenden Reim mehr auf die Intention und Aussagen dieses Buchs machen.

Wenn man, so wie ich, auf der Suche nach der Erleuchtung und nach dem Sinn des Werks im Internet recherchiert, so trifft man auf wohlwollende Kritik, aber verstärkt auch auf krasse Kommentare. Ein Leser schreibt bei der englischen Version von Amazon, dass das Buch eine Gesundheitswarnung bekommen sollte, da es in einer Sprache geschrieben wurde, die unmöglich zu verstehen sei. Das Ganze ab-

gerundet mit dieser Bemerkung: »Ich bin mir nicht sicher, von welchem Planeten der Autor kommt, aber dieser Leser gab nach 20 Seiten auf.«

Andere bezeichnen das Buch als »Wörtersuppe«, »Unsinn« oder »einfach plemple«. Unter der Überschrift »Völliger Schwachsinn« beschwert sich jemand über die Irreführung durch falsche Empfehlungen bei Facebook und Nominierungen für diverse Preise. Sein Fazit: »Ich fand es schwierig zu lesen, da keine Handlung und wenig Charakterentwicklung zu finden ist. Es ist möglicherweise eine intellektuelle Metapher für Leben und Tod oder so etwas. Aber an einer Stelle im Buch dachte ich, ich hätte einen Schlaganfall gehabt, als die Wörter plötzlich einfach keinen Sinn mehr ergaben! Auf der Habenseite sind die wenigen 150 Seiten, sodass ich bis zum Ende ausgehalten habe ... ich weiß aber nicht wieso. Ich hätte etwas machen sollen, das mir Spaß macht, wie den Hühnerstall zu reinigen.«

Treacle Walker ist ohne Zweifel eine besondere Leseerfahrung für erfahrene Leserinnen und Leser. Es mäandriert irgendwo zwischen Märchenerzählung und Traumgeschichte. Es ist ziemlich sicher ein Werk, welches man mehrfach lesen kann, ja muss, um die volle Bedeutung zu erfahren. Wer sich diese Zeit nimmt, der bekommt exquisite Lesekost als Anregung der grauen Zellen. Bernhard Robben, der Übersetzer, dürfte jedenfalls seine helle Freude an der Übertragung ins Deutsche gehabt haben. Hut ab!

Silvia Moreno-Garcia

Die Tochter des Doktor Moreau

Limes, Mai 2023, 448 Seiten, 22,00 €
Übersetzung aus den Amerikanischen:
Frauke Meier, Originaltitel: *The Daughter of Doctor Moreau*, Jo Fletcher Books, 2022, ISBN: 978-3-8090-2762-1

von Matthias Hofmann

H. G. Wells hat viele Klassiker der SF-Literatur geschrieben. Zu den bekanntes-

ten zählen sicherlich »Die Zeitmaschine« (1895) und »Der Krieg der Welten« (1898). Aber er verfasste auch eine ganze Reihe anderer Werke, bei deren Nennung es klingen dürfte. So veröffentlichte er zwischen den beiden eingangs erwähnten, mehrfach verfilmten, weltweiten Bestsellern im Jahr 1896 den Roman »Die Insel des Dr. Moreau«, eine packende Mischung der beiden Genres Abenteuer und Science-Fiction, mit Einflüssen aus dem Horrorbereich.

Die 1981 geborene mexikanische Autorin Silvia Moreno-Garcia, die 2004 nach Kanada ausgewandert ist, hat erstmals mit dem Horrormoman »Mexican Gothic« über die Genre Grenzen auf sich aufmerksam gemacht, dessen Schreibstil von der Kritik mit dem von Daphne du Maurier verglichen wurde. Er ist im Oktober 202 auf Deutsch bei Limes unter dem Titel »Der mexikanische Fluch« im Hardcoverformat erschienen.

In der gleichen Aufmachung folgte 2023 beim gleichen Verlag nun der Roman »Die Tochter des Doktor Moreau«. Dessen Handlung bedient sich Elementen und Motiven von H. G. Wells. Sie spielt in den 1870er-Jahren. Doktor Moreau, der im Original auf einer einsamen Insel im Südpazifik seine Experimente mit Tieren macht, die er mit Hilfe von Vivisektion in Menschen zu verwandeln versucht, lebt bei Moreno-Garcia in Yaxaktun auf der Halbinsel Yukatan in Mexiko.

Erzählt wird die Geschichte abwech-

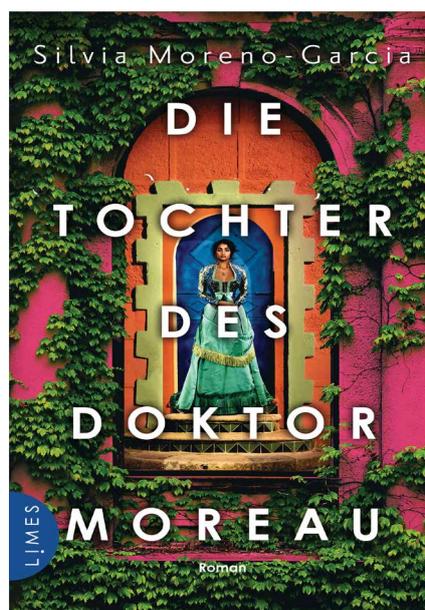
selnd aus der Perspektive von Carlota, der schönen Tochter von Doktor Moreau, und Montgomery, dem Majordomus des Anwesens, welches mitten im Dschungel liegt. Es beginnt, als Carlotta noch ein kleines Mädchen ist und Montgomery vom reichen Besitzer Hernando Lizalde als neuer Verwalter der Örtlichkeiten vorgestellt wird. Montgomery ist ein innerlich zerrissener Mann, der eine unglückliche Liebe hinter sich hat und seinen Kummer gerne mit Alkohol betäubt.

Als Carlota zur jungen Frau heranwächst, besucht Eduardo Lizalde mit seinem Freund Isidro Yaxaktun. Eduardo ist der Sohn des Landbesitzers, der viel Geld in die wissenschaftlichen Tier-Mensch-Experimente von Moreau steckt. Die Vision, die hinter dem Erschaffen der Hybriden steckt, sieht billige Arbeitskräfte vor. Eduardo weiß allerdings zunächst nichts von dem Geheimnis der versteckten Labore, in denen fremdartige Wesen gezüchtet werden.

Bald entspinnt sich ein Konflikt zwischen Eduardo, der Carlota aus dem Dschungel in die Stadt und in die feine Gesellschaft holen, und Isidro, der das verhindern will. Und natürlich hat Carlota eigene Vorstellungen. Zwar verliebt sie sich ihrerseits in Eduardo, aber für sie sind die Hybriden, mit denen sie aufgewachsen ist, keine Versuchskaninchen, sondern eine große Familie. Hinzu kommt, dass Eduardos Vater kein weiteres Geld in Yaxaktun investieren will ...

Moreno-Garcias Roman ist keine bloße Neuerzählung des Stoffs von H. G. Wells. Er ist vielmehr eine Ergänzung zum Thema, denn er bedient sich lediglich einiger Versatzstücke wie zum Beispiel des von der Welt entrückten Wissenschaftlers, der unmenschliche Experimente durchführt, und so erkundet die Autorin mit ihrer Geschichte Aspekte, die Wells nicht verfolgt hat.

Der Schreibstil von Moreno-Garcia emuliert den eines Schauerromans aus dem 19. Jahrhundert ziemlich gekonnt. Beim Lesen stellt sich ein Gefühl ein, als gottiere man ein Werk aus jener Zeit. Dadurch hebt sich »Die Tochter des Doktor Moreau« wohltuend von den üblichen SF-Horror-Werken ab, die reißerischer daher kommen. Doch keine Angst: Zwar entwickelt



Rezensionen

sich die Handlung eher gemächlich, aber sie verzichtet nicht gänzlich auf Action und Schmerzen für die Protagonisten.

Ein Manko des Romans ist die fehlende Ausarbeitung der Hybriden, die mehr als Staffage im Hintergrund bleiben. Selbst die Wesen, die mit Namen erwähnt und äußerlich beschrieben werden, können keinen bleibenden Eindruck erwecken und

sind kaum Teil der eigentlichen Geschichte.

Man muss den Originalroman von H. G. Wells nicht gelesen haben, um »Die Tochter des Doktor Moreau« zu verstehen oder zu genießen. Wer Fantastik mit faszinierenden Motiven wie in Mary Shelleys »Frankenstein« sucht, der wird hier fündig. Es geht um die Manipulation von Körper und Geist, ethische und moralische

Fragen, um eine junge Frau, die aus den vorherbestimmten Konventionen auszuweichen versucht, aber es geht in erster Linie auch um Liebe. So bekommt man, wenn man sich darauf einlässt, das ganz große bittersüße, atmosphärisch dichte »Lese-Kino« geboten. ■



Bild von Angelika Herzog. Unicorn in the middle of the forest. Midjourney.

Nostalgia



Sherlock Holmes' zweiter Bruder – Professor Challenger

von Thomas Harbach

Sie sind sich erst spät in ihren jeweiligen literarischen Leben abseits von den Geschichten ihres eigentlichen Schöpfers begegnet: Sherlock Holmes und Professor Challenger. Zum ersten Mal im Jahre 1975 während des von H.G. Wells initiierten »Kampf der Welten.« Manly Wade Wellman – ein Pulpautor – der zu Beginn seiner schriftstellerischen Karriere zeitlich Sherlock Holmes hätte begegnen können – und in einer seltenen Kooperation mit seinem Bruder Wade Wellmann haben daraus die Geschichte »Sherlock Holmes' War of the Worlds«. gestrickt.

Auch das zweite Mal hat H.G. Wells ein verbindendes Händchen gehabt, denn in Guy Adams' »The Army of Dr. Moreau« sind es neben Sherlock Holmes und Professor Challenger natürlich Dr. Moreau aus dem gleichnamigen Roman, Professor Cavor aus »Die ersten Menschen auf dem Mond« sowie Professor Lidenbrock (Jules Vernes »Die Reise zum Mittelpunkt der Erde«), welche nur im Titel martialisch in den Kampf ziehen.

Professor Challengers und Sherlock Holmes' Schöpfer Sir Arthur Conan Doyle selbst hat seine bekanntesten Figuren niemals in den eigenen Geschichten aufeinander treffen lassen, wobei der Logiker Sherlock Holmes und der aufbrausende, hitzköpfige Hüne Challenger ein interessantes Duo abgegeben hätten.

Insgesamt drei Romane und zwei Kurzgeschichten – zwischen 1912 und 1929 publiziert – hat Sir Arthur Conan Doyle über George Edward Challenger geschrieben. 1912 veröffentlichte Arthur Conan Doyle

mit »The Lost World« den ersten Roman um Professor Challenger. Zuerst erschien die Geschichte in Fortsetzungen beim »The Strand Magazine«, dem populären Hort der Sherlock-Holmes-Geschichten.

Es ist gleichzeitig das bekannteste Werk, insgesamt sieben Mal verfilmt. Über eine achte Adaption unter dem Titel »Jurassic Attack« lässt sich noch trefflich streiten. Weiterhin hat »Die verlorene Welt« ohne Frage auch Michael Crichtons »Jurassic Park« inspiriert. Crichton nannte seine Fortsetzung zu »Jurassic Park« ebenfalls »The Lost World«. Es gibt weiterhin mindestens zwei Comic-Adaptionen, wobei die dreiteilige im Splitter Verlag veröffentlichte Miniserie den Roman am detailreichsten nachzeichnet.

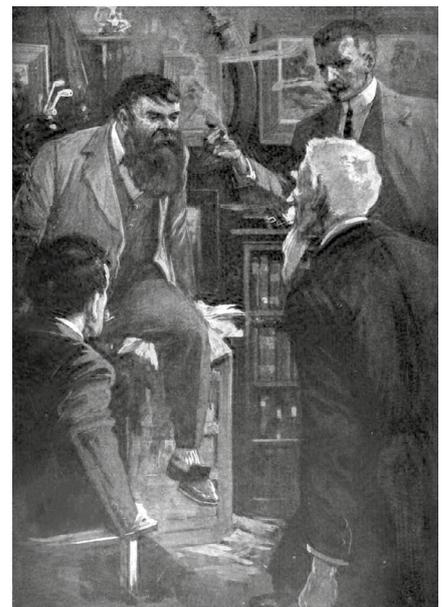
Nicht alle Fakten Professor Challengers lassen sich der »Lost Race«-Geschichte »Die verlorene Welt« entnehmen. In den späteren Roman fügt Doyle seiner Charakterisierung noch einige wichtige, hier zusammengefasste Informationen hinzu. Anscheinend wurde Challenger 1863 in Langs, Schottland geboren. Er besuchte ein Gymnasium in der Stadt und studierte anschließend in Edinburgh. Seit 1892 arbeitet er am Britischen Museum und ist stellvertretender Leiter für vergleichende Anthropologie. Er hat niemals unterrichtet, da er der Meinung ist, dass sein überlegener Geist dessen überragendes Wissen nicht mit durchschnittlichen Studenten teilen sollte.

Auf der Wikipedia-Seite des Sherlock-Holmes-Fandoms werden weitere Fakten über Professor Challengers Leben präsentiert: »Er wurde mit der Crayston-Medaille für zoologische Untersuchungen ausgezeichnet und war Mitglied zahlreicher internationaler wissenschaftlicher Gesellschaften, unter anderem stand er zeitweise der Paläontologischen Gesellschaft als Präsident vor. Er veröffentlichte die Titel *Some Observations Upon a Series of Kalmuck Skulls* (Einige Untersuchungen über eine Reihe von Kalmückenschädeln), *Outlines of Vertebrate Evolution* (Abriß der Entwicklung der Wirbeltiere) und verschiedene Artikel wie *The Underlying Fallacy of Weissmannism* (Der dem Weissmannismus zugrunde liegende Irrtum), der auf dem

Zoologischen Kongreß von Wien einen heftigen Streit auslöste.« (Zitat Ende)

Auch wenn Professor Challenger kein sympathischer Charakter ist und vor allem nicht immer im Mittelpunkt der Geschichte steht, entwickelte sich der Roman »Die vergessene Welt« nicht unbedingt im Sinne Sir Arthur Conan Doyles zu einem sehr populären Buch für die Jugend, welche die romantisch abenteuerlichen Elemente der Suche nach weiteren Beweisen für die Evolutionstheorien quasi in sich aufsaugen. Von einem britischen Karl May zu sprechen, wäre angesichts des umfangreichen, neben den Sherlock-Holmes-Geschichten zahlreiche phantastische Arbeiten und nicht kommerziell oder künstlerisch erfolgreiche historische Romane umfassenden Werk Doyles vermessen, aber zumindest »Die vergessene Welt« erfüllt genau den Anspruch dieser Gruppe.

Im Gegensatz zu den Lost-Race-Geschichten eines Sir Henry Rider Haggard – siehe »She« – oder anderen Abenteuer-Schriftstellern konzentriert sich Sir Arthur Conan Doyle in »Die vergessene Welt« eher auf anthropologische »Fakten«. Die Expedition trifft zwar auch auf abgeschieden um das Plateau in Lateinamerika lebende Indianer, die in den Europäern Götter sehen – vergleichbar Kiplings »Der Mann, der König sein wollte« für den Nahen Osten –, aber genau



wie die Menschenaffen, mit denen sich die Indianer grausame territoriale Auseinandersetzungen liefern, spielen sie nur eine untergeordnete Rolle.

Während Arthur Conan Doyle »The lost World« schrieb, unternahm sein guter Freund Percy Harrison Fawcett eine weitere Expedition in den Noel Kempff Mercado National Park und zum Huanchaca Plateau. Am 13.02.1911 besuchte Doyle einen Vortrag Fawcetts in der »Royal Geographical Society«, in welchem Fawcett genau über das Hochplateau sprach, wo er angeblich im fast undurchdringlichen Dschungel monströse Tierspuren unbekannter Herkunft gefunden hat.

Fawcett geht in seinen posthum publizierten Memoiren noch einmal auf diese These und möglicherweise Doyles Inspiration ein: »Monsters from the dawn of Man's existence might still roam these heights unchallenged, imprisoned and protected by unscalable cliffs. So thought Conan Doyle when later in London I spoke of these hills and showed photographs of them. He mentioned an idea for a novel on Central South America and asked for information, which I told him I should be glad to supply. The fruit of it was his Lost World in 1912, appearing as a serial in the Strand Magazine, and subsequently in the form of a book that achieved widespread popularity.«(Quelle: Fawcett, P. H.; Fawcett, Brian

(2010) [1953]., Exploration Fawcett The Overlook Press. p. 122.)

Geographisch könnte sich Arthur Conan Doyle nach neueren Erkenntnissen auch an der umstrittenen politischen Geschichte der Pacaraima-Berge und dem Roraima als Hintergrund seiner Geschichte orientiert haben.

Das Motiv der »Lost Race«-Abenteuer-geschichte mit untergegangenen Zivilisationen und archäologischen Funden wird vielleicht auch deswegen für »Die vergessene Welt« anders definiert. Die europäischen Wissenschaftler und Journalisten, aber keine klassischen Überhelden wie Alan Quatermain, müssen eine beschwerliche Reise zu den fast weißen Flecken dieser Erde unternehmen, um am Ende beinahe mit leeren Händen dazustehen, da sie die Beweise nicht mitnehmen konnten bzw. die belichteten Fotos durch die Menschenaffen zerstört worden sind. Allein Professor Challenger rettet die Forscher vor einer kompletten Blamage, als sie der Öffentlichkeit ihre Ergebnisse mitteilen wollen. Das unterscheidet »Die vergessene Welt« ebenfalls von vielen anderen »Lost Race«-Geschichten, denn im Gegensatz zu den zahllosen Adaptionen ist das Plateau im lateinamerikanischen Dschungel ja nicht wie der britische Originaltitel im Vergleich zur deutlich besser passenden deutschen Adaption »verloren« im klassischen Sinne des Wortes »lost« oder bis auf die eindringenden Menschen von Untergang bedroht. Auch ein Vulkan ist nicht in der Nähe, der passend nach Jahrzehnten wieder Feuer speien will. Michael Crichton hat in »Congo« auf dieses Klischee zurückgegriffen, um die Spuren der Vergangenheit während des Finales zu »überdecken«.

Das Plateau ist nur schwer zu erreichen, und bis auf die Zeichnungen eines jungen Mannes hat kein Europäer das Hochplateau seit wahrscheinlich Äonen betreten. Die Anreise ist körperlich beschwerlich, aber machbar. Der Rückweg natürlich abgeschnitten. Aber Doyle macht es seinen älteren Herrschaften in Begleitung eines jungen Journalisten abschließend auch wieder leicht. Die Forscher müssen nicht wie bei Jules Vernes »Reise zum Mittelpunkt der Erde« von Lava getragen der Rettung entgegen eilen. Ganz profan nut-

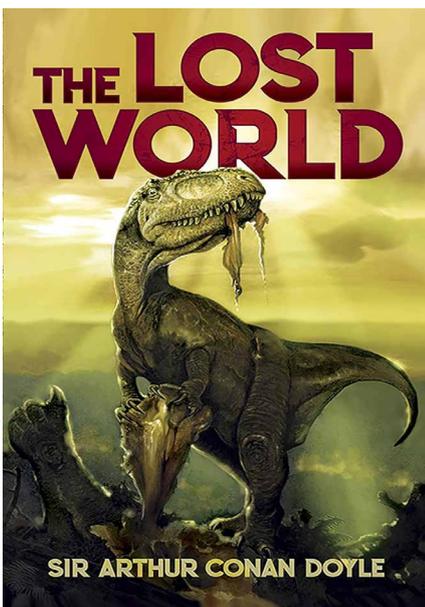
zen sie einen Tunnel, die Karte wird ihnen sogar zugespielt. Sie muss nur gelesen werden. Das Ende der Geschichte um ein Hochplateau, auf dem Dinosaurier überlebt haben, wirkt so glatt, so septisch, dass sich der Leser fragt, was auf den letzten zwanzig Seiten noch passieren kann. Es ist inklusive des fast cineastischen zu nennenden Höhepunkts viel und gleichzeitig wenig.

Aber »The Lost World« ist viel mehr als eine klassische Abenteuer-geschichte. Es ist die Geschichte eines jungen Mannes, der von seiner selbstverliebten Verlobten Gladys dazu getrieben wird, etwas »Großes« zu vollbringen, um in ihren Augen würdig zu sein. Am Ende der Geschichte zeigt sich, dass diese Worte aus schönem, aber nicht berufenen Munde falsch sind. Sie hat sich mit einem spießbürgerlichen Leben abgefunden, während der Erzähler der Geschichte und jugendliche irische Reporter Edward Dunn Malone zu einem Mann geworden ist.

Weil seine Angebetete unbedingt auf Männer steht, die etwas bewegen, kommt Malone mit Professor Challenger in Kontakt, der neben dummen Menschen nichts mehr hasst als Journalisten. Challenger wird auch handgreiflich. Trotzdem vertraut er Malone an, dass er gerade aus Lateinamerika zurückgekommen ist. Challenger folgte der Maple-White-Expedition und stieß auf lebendige Dinosaurier. Vor allem Challengers Rivale Professor Summerlee glaubt ihm nicht. Malone schlägt eine Folgeexpedition vor. Neben Summerlee nimmt Lord John Roxton teil, der gerade die Sklaverei am Amazonas unterbinden konnte.

Sir Arthur Conan Doyle hat die beiden unterschiedlichen Charaktere Malone und Roxton nach echten Vorbildern angelegt. Malone entspricht dem Journalisten E.D. Moral, der zusammen mit Roger Casement – dem Vorbild für Roxton – an der Lossagung des Kongos von Belgien beteiligt gewesen ist. Casement befand sich während Doyles Arbeit an »Die vergessene Welt« tatsächlich am Amazonas.

Der Roman ist absichtlich in der distanzierten Berichtsform mit Malone als Autor in der Ich- Erzählerperspektive niedergeschrieben worden. Diese Struktur wirkt



Rezensionen

auf den ersten Blick wie ein Widerspruch, aber Malone skizziert die einzelnen Ereignisse subjektiv in Form von Aufzeichnungen, die er in Auszügen auch in die Heimat schicken möchte. Immer wieder spricht Malone den Leser direkt an und macht ihm deutlich, dass nur für ihn die Eindrücke und Ereignisse live sind. Im Laufe des Buches bricht Malones Bericht schließlich ab – er schreibt deutlich, dass es sich um seine letzte Aufzeichnung handelt – und er beginnt, den Leser direkt anzusprechen. Sowohl bei der Rückreise als auch der Nachbearbeitung in London berichtet Malone schließlich live.

Arthur Conan Doyle ist ein routinierter Autor. Er spielt mit den Versatzstücken des Genres. Heute weiß ein Leser durch die Popularität des Titels, welche Wunder auf die vier Abenteurer warten. 1912 muss es anders gewesen sein. Die langweiligen Teile der Reise bis zum geheimnisvollen Treffpunkt, an welchem Challengers Anweisungen geöffnet werden sollen – ein fast klassisches Ablenkungsmanöver – so wie die Rückreise lässt der Autor aus.

Trotzdem wirkt die Exposition erstaunlich langatmig. Doyle macht sich in Form des Opfers weiblicher Unlogik und emotionaler Ausbrüche Malones auch ein wenig über die Männer lustig. Natürlich wird Malone während der Reise zu einem echten Mann, natürlich hat Malone am Ende des Buches Blut geleckt und will mehr, natürlich wirkt es rührend, wenn er den See in der vergessenen Welt nach der Frau benennt, die angeblich auf ihn wartet. Aber Malone muss buchstäblich in einer gänzlich anderen Hinsicht als von ihm erwartet zu seinem Glück getrieben werden. Aus heutiger Sicht wirken die Szenen fast kitschig, aber für ein Buch des viktorianischen Zeitalters auch Männlichkeitsideale demontierend. Malone kehrt aber zurück und wird auch in den anderen Geschichten mehr oder minder wichtige Rollen spielen. Während Challenger immer der gleiche charismatische Charakter bleibt (eine Ausnahme stellt sein kurzer Auftritt in «Das Nebelland» dar), reift Malone von dem angesprochenen naiven Jüngling über einen Mann zu einem entschlossenen gleichberechtigten Partner Challengers heran, der den Professor kriti-

sieren, aber auch seine Seele im übertragenen Sinne massieren darf.

Challenger verfällt dagegen im Gegensatz zu Sherlock Holmes eher sehr jungen Frauen indianischer Abstammung, die ihm mit Palmwedeln Abkühlung schenken. Ansonsten ist er aufbrausend, egoistisch im Kleinen, aber mutig und selbstsicher bei größeren Herausforderungen. Challenger ist sich seiner Position bewusst, und jeder soll das auch wissen. Diese Exzentrik erreicht nicht einmal Sherlock Holmes nach mehreren Kokainpfeifen. Aber Challenger ist nicht die dominierende Figur. Immer wieder verschwindet er über ganze Passagen wieder im Hintergrund und überlässt anderen Protagonisten ihre Augenblicke des Ruhms. Roxton ist Scharfschütze, Jäger, rücksichtslos gegenüber sich selbst und anderen. Aber er ist auch ein Mann der Ehre, wie der Epilog andeutet. Summerlee ist ein Schreibtisch-Professor, der mehr wegen der Agitation Challenger gegenüber gezwungen ist, seinen Lehrstuhl zu verlassen. Aber Summerlee ist auch intelligent genug, um zumindest in der Einsamkeit der vergessenen Welt seine Fehler einzugestehen. In London ist es wieder Challenger, der die Beweise pragmatisch bei sich trägt, während Summerlee sich vor seinen Kollegen – fast peinlich berührt – blamiert.

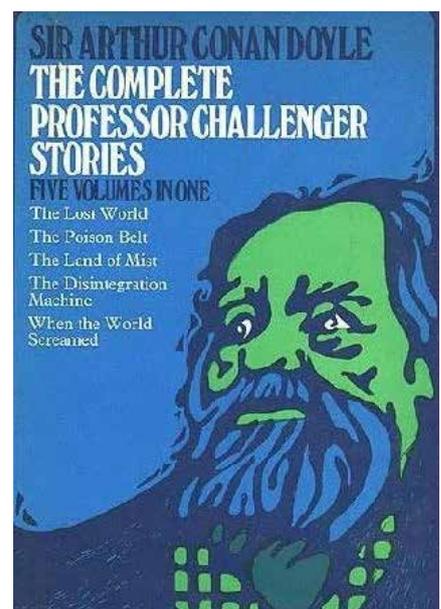
Im Dschungel begegnen sie den typischen Gefahren wie wilden Tieren und Ureinwohnern. Zwischen Summerlee und Challenger kommt es immer wieder zu Diskussionen und Streitigkeiten. Die erste Begegnung mit den Sauriern basiert fast auf einem Zufall. Auf dem Hochplateau werden sie durch einen längst in der Vergangenheit liegenden Zufall isoliert. Diese ganze Sequenz wirkt konstruiert, ist aber notwendig, um die Abenteurer von einer zu leichten Rückkehr auszuschließen. Die Begegnung mit den verschiedenen Dinosauriern beschreibt Doyle erstaunlich sachlich, emotionslos.

In der vergessenen Welt gibt es noch einen Konflikt zwischen den hier lebenden Indianern und den Affenmenschen, die sogar bereit sind, ihre Gefangenen/Sklaven einem eher unbekanntem und ambivalent beschriebenen Gott zu opfern. Auch Summerlee und Doyle gehören kurzzeitig zu

ihren Gefangenen. Bei der Befreiung wirkt Malone sehr aktiv mit. Nicht umsonst nennt er das Kapitel seine erste Heldentat. Die Indianer wollen die Weißen bei sich behalten und greifen zu einer Reihe von Tricks.

Das eigentliche Ende der Expedition, aber nicht der Geschichte, ist erstaunlich ruhig, untypisch. Einer der von den Menschenaffen geretteten Indianer gibt den vier Europäern den richtigen Hinweis, wie sie aus der vergessenen Welt entkommen können. Nach einigen Schwierigkeiten folgen sie dieser Route und »fallen« plötzlich direkt in die Hände der von ihrem farbigen Boy organisierten Rettungstruppe. Der Farbige konnte den tiefen Erdschlucht hinüber in die vergessene Welt nicht überqueren und versorgte die anschließend isolierte kleine Truppe mit Lebensmitteln.

Arthur Conan Doyle ist aber kein klassischer Abenteurerschriftsteller. Das will er auch nicht sein. Wie Sherlock Holmes als deduzierender Detektiv über seinen Mitmenschen im Allgemeinen und Doktor Watson im Besonderen steht, sieht sich Professor Challenger auch als die eigene Krone der forschenden Schöpfung. Wobei Challenger wie auch seine drei Teammitglieder ausgesprochen intelligente und aufgeschlossene Männer sind, die ihre »Angestellten« wie den Farbigen fair und auf Augenhöhe behandeln. Verräter werden allerdings umgehend mit dem Tod



bestraft. In »Die vergessene Welt« finden sich nur wenige blutige Szenen. Meistens handelt es sich dabei um den alltäglichen Überlebenskampf zwischen den verschiedenen Tierarten. Sir Henry Rider Haggard ist in dieser Hinsicht deutlich expliziter.

Wissenschaftliche Hintergründe werden für einen Abenteuerroman ausgesprochen ausführlich und vor allem auch allgemeinverständlich diskutiert. Da es hinsichtlich der Herkunft der vergessenen Welt keine allgemeingültigen Thesen gibt, müssen die einzelnen Charaktere voller Ecken und Kanten ein wenig von ihren jeweiligen Positionen abrücken. Doyle symbolisiert es mit einem Handschlag zwischen Summerlee und Challenger. Die Belohnung erfolgt mit ihrer Gefangennahme und drohenden Opferung. Daher erscheint »Die vergessene Welt« weniger als eine utopische Abenteuergeschichte, sondern eher als Beschreibung einer wissenschaftlich nicht erklärbaren Anomalie.

Dinosaurier kommen fast schon ein wenig zu kurz. So gibt es auch keine Wiedergabe der Zeichnungen der Maple-Expedition, sondern nur zwei – höflich gesprochen – ausgesprochen krude »Karten« der vergessenen Welt. Bei den Beschreibungen weicht Doyle nur wenig von den damals bekannten Fakten über Dinosaurier ab. Eine empfehlenswerte ergänzende Lektüre ist in dieser Hinsicht Michael Crichtons posthum veröffentlichter Roman »Dragon Teeth«, in dem es um archäologische Ausgrabungen basierend auf historischen Fakten im Wilden Westen geht. Diese Erkenntnisse könnten die Basis von Arthur Conan Dolyes Geschichte bilden. Es gibt keine wilden Kämpfe zwischen den Europäern und den Kreaturen, welche die Zeit vergessen hat. In dieser Hinsicht war Edgar Rice Burroughs, der zwei Jahre später (1914) mit »At the Earth's Core« ins Erdinnere eindrang und dort seinen Helden Abenteuer vor einem archaischen Hintergrund erleben ließ, leichter zu goutieren. Die Affenmenschen nicht nur in Person des legendären Tarzan gibt es bei Burroughs aber erst seit 1918. Eine direkte Beeinflussung Burroughs durch Doyles sehr populäre Geschichte kann ausgeschlossen werden, aber auch in Caprona verläuft die

Evolution in ihren eigenen Bahnen inklusive wilder Tiere und Stämme. Vielleicht hat sich Burroughs auch nur von der Art inspirieren lassen, mit welcher Doyle Fiktion und Fakten verbunden hat.

»Die vergessene Welt« ist nicht nur bis heute die bekannteste, sondern auch die beste Challenger-Geschichte. Unabhängig von einigen Längen zu Beginn der Story und einem wenig dramatischen vorläufigen Ende zeichnet sich der Roman durch die gute Idee – Dinosaurier im Dschungel – sowie die dreidimensionale Zeichnung der Protagonisten aus, von denen der Leser inklusive Challenger nicht das letzte Mal in dieser kurzen Serie gehört hat.

Professor Challenger und das Ende der Welt

Ein Jahr nach »Die vergessene Welt« erschien mit »The Poison Belt« der zweite Professor-Challenger-Roman. Das Buch erschien in der Reihe »Phantastische Literatur« des Bastei Verlages unter dem Titel »Professor Challenger und das Ende der Welt«. Wie bei der Bastei-Ausgabe hat der Apex Verlag den eher kürzeren Roman zusammen mit den beiden Professor-Challenger-Kurzgeschichten noch einmal neu als Taschenbuch und zum ersten Mal als E-Book aufgelegt.

Auch wenn der Roman am Vorabend des Ersten Weltkriegs verfasst worden ist, reiht sich die Geschichte in eine kleine Phalanx von Weltuntergangsgeschichten ein, die aus dem 19. oder sehr frühen 20. Jahrhundert stammen. Beginnend mit Mary Shelleys »The Last Man« – ein zu Unrecht im Schatten von »Frankenstein« vergessener, sehr tief sinniger Weltuntergangsroman –, Richard Jeffries' »Der Wald kehrt zurück« oder M.P. Shiels 1901 veröffentlichter Roman »Die purpurne Wolke«. In jedem dieser Bücher findet sich allerdings zu Beginn meistens ein Mann alleine auf der Welt wieder. Durch Naturkatastrophen entweder geopolitischer oder wie bei Doyle kosmischer Natur ist der größte Teil der Menschheit getötet worden. Der oder die Überlebenden werden mit ihrem eigenen Schicksal konfrontiert, auch ihr Glaube an Gott nicht selten erschüttert. Doyles »The Poison Belt« ist in dieser kleinen Phalanx der erste Roman, der mittels eines Wissen-



schaftlers in Gestalt Professor Challengers einer vorhersehbaren »Katastrophe« eine Überlebensstrategie – teilweise allerdings improvisiert – entgegenstellt. Sowohl bei Shelley als auch Jeffries und Shiels überrascht die Katastrophe die Menschheit ohne Vorankündigung. Daher bilden diese drei Autoren auch eine Inspiration für Richard Mathesons »Ich bin Legende« und die zahlreichen Epigonen, in denen sich meistens die Menschen weniger mit sich selbst, sondern mit entarteten Feinden von riesigen Insekten bis zu Vampiren auseinandersetzen müssen. Doyles Roman gehört daher eher in die philosophische Schublade, in welcher sich die Überlebenden quasi ihrem Schicksal stellen und möglicherweise auch an Gottes Prüfungen denken müssen, statt eine nicht überschaubare Anzahl von Feinden zu bekämpfen.

Der Roman erschien wieder in Fortsetzungen zwischen März und Juli 1913 in »The Strand«. Zwischen Januar und April 1913 erschien allerdings in Frankreich J.H. Rosnys Roman »La Force mystérieuse« in der Zeitung »Je Sais Tout«. Auch wenn der zeitliche Abstand der beiden Veröffentlichungen nicht auf ein Plagiat schließen lässt, musste sich Sir Arthur Conan Doyle schweren Angriffen insbesondere durch den französischen Kritiker Paul Souday stellen. Doyles Agent musste schließlich versichern, dass das Manuskript des Bri-

Rezensionen

ten sich schon Ende 1912 vor der Veröffentlichung des französischen Agenten in seinen Händen befunden hatte. Allerdings entwickelt sich die Handlung bei Rosny in eine deutlich andere Richtung, die Folgen für die Menschen sind dramatischer, das Ende deutlich fatalistischer, und die Wissenschaftler untersuchen am Ende der Geschichte das Phänomen, während Sir Arthur Conan Doyle sich mit einem selbstzufriedenen, aber nur bedingt angesichts seiner Warnungen rehabilitierten Challenger begnügt. In beiden Romanen wird die Erde allerdings von einem unbekanntem, das alltägliche Leben beeinflussenden Phänomen unbekannter oder zumindest auf Spekulationen basierender Herkunft aus dem Kosmos oder Äther betroffen.

Das zweite Challenger-Buch wurde nicht verfilmt. Allerdings adaptierte die BBC 1944 die Geschichte für ein Hörspiel, nachdem im Frühjahr 1944 mit großem Erfolg »Die vergessene Welt« ebenfalls als Radiostück ausgestrahlt worden war.

»Professor Challenger und das Ende der Welt« spielt inhaltlich genau drei Jahre nach der Rückkehr der vier Expeditionsteilnehmer aus dem lateinamerikanischen Hochland. Eine zweite Expedition – am Ende von »Die vergessene Welt« angekündigt – hat nicht stattgefunden. Erklärungen gibt es keine. Zu Beginn des Buches lädt Professor Challenger seine drei Expeditionsteilnehmer Edward Malone, John Roxton und Professor Summerlee zu sich nach Sussex ein. Sie sollten aber Sauerstoff mitbringen. Die drei Männer halten sich an die Anweisung. Vorher hatte Professor Challenger schon Briefe an verschiedene Zeitungen geschickt, in denen er vor einem seltsamen Phänomen warnt. Angeblich durchwandert die Erde einen kosmischen Gürtel von giftigem Äther. Im Sumatra sind diese Folgen schon spürbar, die werden auch auf Europa übergreifen.

Kaum haben die drei Freunde Challengers Haus erreicht, bringt er sie in einem versiegelten Raum unter. Zusammen mit Challengers Frau sollen die drei Männer in einer relativen Sicherheit das Ende der Menschheit mitverfolgen. Mit dem Sauerstoff versuchen sie das »unvermeidliche« Schicksal aufzuhalten und möglichst lange

zu überleben. Lebensmittel und Getränke jeglicher Art sind ausreichend vorhanden.

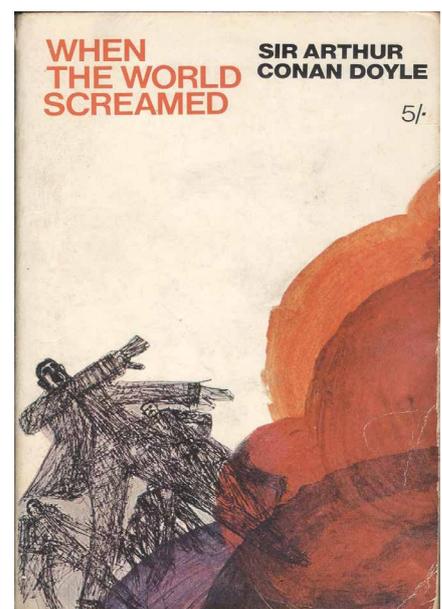
Technisch spielt der größte Teil des Buches innerhalb des Raumes mit einer breiten Fensterfront. Dort verfolgen die fünf Menschen, wie Menschen und Tiere überall zusammenbrechen. Challenger hat seine Bediensteten im Unklaren gelassen und schaut relativ gelassen zu, wie sein gerade freigestellter Diener neben seinem Auto zusammenbricht. Aus der Ferne sehen sie Brighton brennen. Die vier Männer – Frau Challenger verbringt den größten Teil der Katastrophe weinend oder schlafend, beteiligt sich wenig an den tiefgründigen Gesprächen der Männer – spekulieren, dass die nicht mehr kontrollierte Technik außer Kontrolle gerät und noch mehr Menschen tötet. Gegen Ende des Buches ist auch die einzige Sorge einer alten, auf die kontinuierliche Zufuhr von Sauerstoff angewiesenen »Überlebenden« die Fortführung der Dividendenzahlungen ihrer Eisenbahnaktien.

Sir Arthur Conan Doyle greift hinsichtlich der erzähltechnischen Struktur wieder auf den Reporter Edward Malone als Chronisten zurück. Während er in »Die vergessene Welt« deutlich gemacht hat, dass nur ein Teil des Berichts auf Augenhöhe entstanden und erfolglos mittels Boten nach Europa gesandt worden ist, greift Malone in »Professor Challenger und das Ende der Welt« keinen Augenblick in die Zukunft. Es könnte sich tatsächlich um die Aufzeichnungen des letzten Chronisten der Menschheit handeln. Malone selbst steht auch von Beginn an im Mittelpunkt der Handlung. Er soll an seinem freien Wochenende für einen Kollegen ein Interview übernehmen. Dabei ist er eigentlich mit Challenger verabredet. Erleichtert stellt er fest, dass es sich um ein Interview mit Challenger aufgrund seines Briefes handelt. Den Kollegen hat der zornige Professor verprügelt. Ein Schicksal, das Malone auch zu Beginn von »Die vergessene Welt« erlitten hat.

In Challengers Haus werden die Freunde mit der neuen Realität konfrontiert. Vier Sauerstoffflaschen reichen nicht unbedingt lange. Vielleicht aus dramaturgischen Gründen – irgendwann muss Doyle seine Protagonisten vor die Tür schicken, sonst hat er keinen Roman, sondern ein in-

telektuelles Kammerspiel – hat sich Challenger nur bedingt und eingeschränkt auf die von ihm auch brieflich prophezeite Bedrohung vorbereitet. Anfänglich verfolgen sie stauend, allerdings distanziert das Geschehen außerhalb durch die großen Fenster: Zusammengebrochene Menschen bei laufendem Motor im eigenen Garten, am Horizont das brennende Brighton. Nur wenige Stunden nach dem Eintreffen der Gase oder physikalisch richtig nach dem Erreichen des Giftgürtels durch die Erde flammen innerhalb der kleinen Stube die Emotionen auf. Insbesondere Challenger und Summerlee vergessen ihren Friedensschluss aus »Die vergessene Welt« und beginnen lautstark, aber im Grunde auch sinnfrei zu diskutieren.

Challenger ist nicht für die Vorgänge verantwortlich. Seine Warnung, basierend auf Beobachtungen in Sumatra, wurde ignoriert. Mehr als eine Handvoll Bekannte konnte Challenger nicht retten. Die Zukunft der Menschheit ist ironisch betrachtet zumindest die nächsten zwanzig Jahre gesichert. Frau Challenger wird keine Kinder mehr bekommen. Also bildet sie zusammen mit den vier Männern die letzte Generation, laut Challenger unendlich intelligent und in dieser Situation machtlos. Sir Arthur Conan Doyle gelingen wie im ersten Roman der Challenger-Serie einige schöne Dialogketten mit dem exzentrischen Choleriker



Challenger, immer am Rande der Handgreiflichkeit. Aber in diesem relevanten Abschnitt ist der Roman auch zu einem Stillleben verkommen, zu einem Fernsehspiel der Vergangenheit, das vieles zeigt, aber nichts wirklich Konkretes offenbart.

Durch den Sauerstoffmangel gezwungen, ihr Heim zu verlassen, beginnt der letzte, beste und gleichzeitig auch im direkten Vergleich zu Shiel, Shelley oder Jeffries schwächste Handlungsabschnitt des kurzen Romans.

Die fünf eingeschlossenen »letzten Menschen« auf der Erde öffnen ein Fenster und sterben nicht gleich. Mit Challengers Wagen beginnen sie eine Reise durch das Land bis London. Sir Arthur Conan Doyle gelingen eindrucksvolle Beschreibungen der Straßen voller Leichen. Zusammen mit den Menschen sind auch fast alle Tiere verstorben. Städten brennen, weil sich niemand mehr um die offenen Feuer gekümmert hat. Züge sind zusammengestoßen. Alleine die schon angesprochene alte von ihrer Sauerstoffflasche abhängige Dame hat überlebt. John Wyndham wird einige Jahre später in »Die Triffids« ein ähnliches Bild zeichnen. Da erblindete der Protagonist nicht, weil er während des Vorbeiflugs des von der Presse großartig angekündigten Kometen an den Augen operiert worden war und mit einer Augenbinde in einem abgedunkelten Raum im Krankenhaus gelegen hat.

Gemeinsam läuten sie die Glocken in einer der Kirchen, an denen sie vorbeifahren. Es gibt keine Antwort. Ein fatalistisches Ende einer klassischen Weltuntergangsgeschichte.

Ohne zu viel über das eigentliche Ende zu verlieren, dreht Sir Arthur Conan Doyle den Plot in einer unwahrscheinlichen Wendung auf links und negiert viele der angesprochenen Phänomene. Professor Challenger hat Recht und auch wieder Unrecht. Zwar kann er schließlich die Presse davon überzeugen, dass »etwas« passiert ist, aber mehr weiß er auch nicht. Die Argumentationskette erinnert ein wenig an die verlorene und schließlich doch gewonnene Wette des Phileas Fogg aus Jules Vernes Roman »In 80 Tagen um die Welt«. Sowohl in »Die vergessene Zeit« vor einem Plenum voller Kollegen als auch in »Pro-

fessor Challenger und das Ende der Welt« (der deutsche Titel ist grundsätzlich nur bis zum Epilog des Romans richtig) wird die skeptische Öffentlichkeit schließlich mit eingeschränkten Fakten konfrontiert. Aber im direkten Vergleich mit den deutlich düsteren Weltuntergangsgeschichten einer Mary Shelley, eines M.P. Shiels oder des schon angesprochenen Richard Jeffries, selbst in einer direkten Gegenüberstellung mit Rosnys französischer Geschichte wirkt »Professor Challenger und das Ende der Welt« unentschlossen.

Die Stärken des kurzen Romans liegen in der weiterführenden Charakterisierung der durchaus charismatischen und streitbaren Protagonisten. Es ist nicht notwendig, »Die vergessene Welt« im Vorwege gelesen zu haben, aber angesichts der fortlaufenden Skizzierung seiner vier wichtigsten Figuren aus beiden Romanen ist es empfehlenswert, die Professor-Challenger-Geschichten in der chronologischen Reihenfolge zu lesen.

Das Nebelland

Dreizehn Jahre und ein Weltkrieg liegen zwischen »Professor Challenger und das Ende der Welt« und dem dritten sowie letzten Challenger-Roman »The Land of Mist«. Wie die ersten beiden längeren Challenger-Geschichten veröffentlichte »The Strand« Magazin das Manuskript zwischen Juli 1925 und März 1926. Zwischen November 1925 und Juli 1926 erschien »The Land of Mist« zusätzlich im britischen »Home Magazine«, einer Frauenzeitschrift. Es war die einzige Veröffentlichung Sir Arthur Conan Doyles in dieser langjährigen Magazinreihe. Die Buchveröffentlichung folgte unmittelbar an die Publikation in »The Strand Magazine« im März 1926.

Der Roman erschien erst 2018 unter dem Titel »Das Nebelland« im BOD-Verfahren. Den Ersten Weltkrieg erwähnt Sir Arthur Conan Doyle in Form einer Bestrafung durch Gott, die zehn Millionen junge Menschen dahingerafft hat, weil die Menschheit Beweise für ein Leben nach dem Tod ins Lächerliche gezogen hat. Es ist allerdings die einzige offensichtliche Verbindung zwischen dem Zeitgeschehen, Spiritismus und schließlich religiösen Ansichten.

»Das Nebelland« ist eine Challenger-Geschichte, aber keine Professor-Challenger-Story. Auch wenn die charismatische Figur aus den ersten beiden Romanen und den anschließend publizierten Kurzgeschichten allgegenwärtig erscheint, konzentriert sich Sir Arthur Conan Doyle auf den Reporter Edward Malone, welcher ja der Chronist der »vergessenen Welt«, aber auch des Untergangs der Erde gewesen ist, und Challengers Tochter Enid, die sich nicht unter den fünf Personen in Challengers Haus während des Durchfliegens der Giftwolke befunden hat. Challengers Frau ist inzwischen verstorben und hat aus dem Bären von Mann ein melancholisches Wrack gemacht. Auch wenn Sir Arthur Conan Doyle seinem Buch keine Zeitbestimmung zufügt, können in Challengers Welt diese dreizehn Jahre zwischen »Professor Challenger und das Ende der Welt« sowie »Das Nebelland« – um auf den deutschen Titel zurückzugreifen – vergangen sein. Enid Challenger und Edward Mallone sind Kollegen für die Tageszeitung »Daily«. Auch romantisch sind sie (noch) platonisch miteinander verbunden. In der zweiten Hälfte des Romans tritt Lord John Roxton auf, der in den beiden bisherigen Challenger Romanen zwar ein Schattendasein führte, aber auch eine Persönlichkeit darstellte. Professor Summerlee ist ein Jahr vor Einsetzen der Handlung im hohen Alter in Neapel eines natürlichen Todes gestorben. Da sich der Roman mit Spiritismus auseinandersetzt, bleibt es dem Leser selbst überlassen, ob Summerlee durch ein Medium beschworen einen Auftritt in der Geschichte hat oder nicht.

Der Erste Weltkrieg stellte nicht nur bei der britischen Bevölkerung, sondern auch Sir Arthur Conan Doyle persönlich einen tiefen Einschnitt dar. Er verlor seinen Sohn, seinen Bruder und zwei Neffen im Krieg. Vor dem Krieg stellte Sherlock Holmes mit seinem unerschütterlichen Glauben an alles Beweisbare Doyles Glaubensfestung der Einsamkeit überzeugend dar. Zwar gab es auch übernatürliche Ereignisse in Sherlock-Holmes-Geschichten, aber am Ende präsentierte der Meisterdetektiv ja selbst für den »Hund der Baskervilles« eine überzeugende und in sich logische Erklärung.

Dabei hat sich Doyle schon zu Sherlock Holmes' Zeiten mit dem Thema auseinandergesetzt. Der streng katholische erzogene Sir Arthur Conan Doyle wurde wahrscheinlich 1886 oder 1887 von einem Patienten – General Drayson – zu einer Seance eingeladen. Unter dem Eindruck der Sitzung mit Stühlerücken schrieb Doyle einen kleinen Bericht für das spiritistische Magazin »The Light«. Der Artikel ist nicht mehr zugänglich, aber in seinen Memoiren vermerkte Doyle: »I was so impressed that I wrote an account of it to Light, the psychic weekly paper, and so in the year I actually put myself on the public record as a student of these matters.«

1893 trat er der »British Society for Psychical Research« bei. Hier sollten paranormale Phänomene untersucht werden. Doyle war bei der Untersuchung eines Geisterhauses in Dorset dabei, wo die Mitglieder seltsame Geräusche hörten. Später wurde die Leiche eines zehnjährigen Jungen entdeckt.

Der Erste Weltkrieg mit zahlreichen gefallenen Verwandten bildete schließlich einen Wendepunkt in Sir Arthur Conan Doyles Glauben. Wie bei seiner Suche nach »Feen« – dabei fiel er auf gefälschte Fotos herein – wollte Doyle nicht glauben, dass der Tod wirklich der letzte und endgültige Abschnitt im Leben ist. Doyles Frau Jean teilte nicht nur seinen Enthusiasmus, sie diente als Medium. Ab 1918 bereiste Doyle eine Reihe von Städten auf der ganzen Welt und hielt entsprechende Reden. In sekundärliterarischer Hinsicht verfasste Doyle in den Jahre zwischen 1918 und 1927 fast zwanzig Sachbücher zu diesem Thema: *The New Revelation* (1918), *Life After Death* (1918), *The Vital Message* (1919), *The Wanderings of a Spiritualist* (1921), *The Coming of the Fairies* (1922), *The Case for Spirit Photography* (1922), *The History of Spiritualism* (1926), *Pheneas Speaks. Direct Spirit Communication in the Family Circle* (1927). Und einen Roman: »Das Nebelland«. Auf seinen Vortragsreisen lernte Doyle auch Houdini kennen, der zwar an einer Seance teilgenommen hat, aber die ganze Sache als Humbug abtat. Ein anderer Schriftsteller, der posthum zu Ruhm und Ehren gelangt ist, H.P. Lovecraft, ver-

fasste einige Texte für Houdini, engagierete sich im Spirituellen aber nicht.

Weniger als Challenger-Roman denn als autobiographische Aufarbeitung dieses Themas mit seinem zweit populärsten Charakter erscheint »Das Nebelland« in einer gänzlich anderen Perspektive. Challenger ist vom Tod seiner Frau gebrochen. Er hat keinen Lebenswillen mehr. Seine Tochter Enid arbeitet mit Edward Mallone an einer Serie von Zeitungsartikeln über Londoner Kirchen und deren Glaubensausrichtung. Die beiden Reporter entschließen sich, auch eine spirituelle Religionsgemeinschaft zu besuchen. Auch wenn sowohl Enid Challenger als auch Edward Mallone hinsichtlich der Geisterbeschwörungen in Form von ausführlich beschriebenen Gottesdiensten sehr skeptisch sind, verfassen sie einen neutralen, wohlwollenden Artikel. Das trägt Mallone und Enid Challenger den Respekt der Gemeinde ein. Und wie bei Arthur Conan Doyle erfolgt die Einladung, an einer besonderen Seance-runde als Zuschauer teilzunehmen, die es in dieser hochrangigen Besetzung seit vielen Jahren gibt. Am Ende dieser Runde ist Edward Mallone der Ansicht, dass er seine verstorbene Mutter gesehen hat und Enid Challenger wie Jean Doyle über mediale Fähigkeiten verfügt. Aus dem Saulus (Mallone) ist ein eingeschränkter Paulus geworden. Mallone und Enid Challenger

sind noch nicht so fanatisch von den Geisterbeschwörungen überzeugt, wie es Sir Arthur Conan Doyle spätestens nach dem Verlust seiner Familienmitglieder gewesen ist, aber Enid Challenger hofft, dass sie auf einer der Sitzungen ihre Mutter und Professor Challengers geliebte Ehefrau beschwören können, damit dieser aus seinem Loch herauskommt. Aus dem professionellen Interesse ist eine persönliche Notwendigkeit geworden.

Der erste große Unterschied zu den ersten beiden Challenger-Romanen ist der fehlende Ich- Erzähler. Bei »Das Nebelland« ist das erstaunlich, weil Malone in den Mittelpunkt der Handlung rückt und wieder das Schreiben eines Zeitungsartikels Grundlage der Geschichte ist. Diese distanzierte Vorgehensweise kann mit Sir Arthur Conan Doyles klarer Sicht auf die Geisterwelt im starken Kontrast zur Öffentlichkeit in Zusammenhang stehen. Vielleicht wollte der Autor das Thema damit allgemeingültiger gestalten. Doyle hat das Gegenteil erreicht. Der Roman sticht fast negativ im direkten Vergleich zu den ersten beiden, sehr intensiv geschriebenen abenteuerlichen Geschichten heraus.

Der zweite, vielleicht noch größere Unterschied liegt in der Positionierung im Challenger-Universum. Die ersten beiden Romane basieren auf großzügig extrapolierten wissenschaftlichen Fakten. Ein-

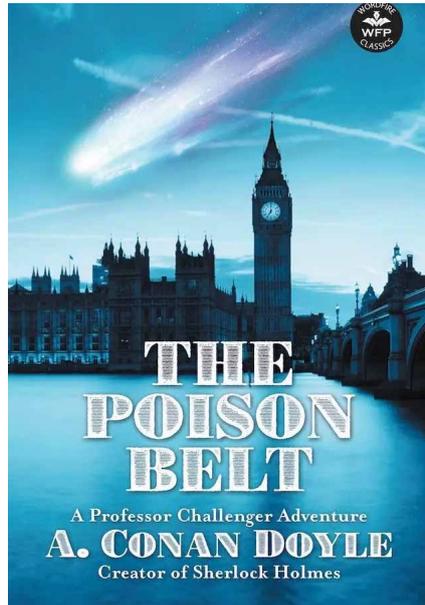


mal die klassische Evolutionstheorie, versteckt zwischen den Begegnungen mit den Dinosauriern und der zweiten Geschichte die unsichtbare Gefahr aus dem Äther, in diesem Fall dem erdnahen Raum. «Das Nebelland» ist anti-wissenschaftliche und pro-spirituelle Propaganda, mit den beiden charismatischen Vertretern moderner Lehren an den Flanken. Summerlee ist tot und hat nur einen Gastauftritt, Challenger ist durch den Tod seiner Frau in Schockstarre und soll die geistige Heilung ausgerechnet durch Spiritismus erfahren, eine seinem bisherigen Wesen komplett widersprechende Bewegung für die geistig leicht zu manipulierenden Menschen. Klassische Forschungsmethoden – inklusive Sherlock Holmes' Deduktion – werden nicht nur negiert, sondern durch vage Seancen ersetzt.

Dabei geht Sir Arthur Conan Doyle sehr geschickt vor. Enid Challenger und Malone sind anfänglich skeptisch und der Ansicht, dass die jeweiligen Medien die wichtigsten Informationen aus vorangegangenen selbstgeführten oder initiierten Gesprächen erfahren haben. Ihre ersten Kontaktversuche zu den Toten bleiben vage und eher ambivalent. Erst durch die Reaktionen der Gäste werden die jeweiligen Medien sicher und versuchen den Opfern zu implizieren, dass sie wirklich mit ihren toten Freunden oder Verwandten sprechen. Friedrich Schiller hat in seinem am Ende des 18. Jahrhunderts publizierten «Der Geisterseher» eine Art roten Faden verfasst, wie man seine leichtgläubigen Zuschauer täuschen kann. Und als Volksdichter hat Schiller auch gleich die Aufklärung durchgeführt und die Tricks der Scharlatane aufgedeckt.

Aus den Skeptikern Malone und Enid Challenger werden schnell Gläubige. Vielleicht sieht sich Sir Arthur Conan Doyle in der Rolle des Malone, der das »Licht« gesehen hat und jetzt andere Menschen mittels seiner sekundärliterarischen Schriften und dieses Romans aufklären muss.

Bevor der finale Angriff auf Professor Challenger mit einem allerdings gewaltigen Anlauf unternommen wird, ist es sein Freund Roxton, der aktiv in das Geschehen eingreift. So sucht er als neues Abenteuer



ein Spukhaus, in dem er zusammen mit Malone die Nacht verbringen kann. Natürlich begegnen sie dort einer geheimnisvollen Erscheinung, die vom örtlichen Pfarrer gebannt wird. Wie in Doyles im umfangreichen Appendix erwähnter Vorlage handelt es sich um ein düsteres Geheimnis in der Geschichte des Hauses, welches die allerdings unbewiesenen Geistern nicht ruhen lässt.

Malone und Enid Challenger werden nach mehreren sehr ausführlich beschriebenen Seancen zu mittelbaren Gläubigen und versuchen, Challenger zu bekehren. Anfänglich sehr skeptisch, nimmt er tatsächlich an einer Seance teil. Hier erfährt Malone stellvertretend für den Leser nicht nur einiges über Challengers Vergangenheit vor »Die vergessene Welt«, sondern sieht einen überambitionierten Forscher, dessen unorthodoxes Vorgehen zwei Menschenleben gekostet hat. Bekehrt wird Challenger zu einem gutmütigen Menschen, der seine zahlreichen technischen Erfindungen in die Hände eines Verwalters gibt und fortan ein neues Leben führen möchte. Diese Veränderung des charismatischen Charakters – ausschließlich in diesem Roman – wirkt bemüht. Mit Sherlock Holmes hätte Sir Arthur Conan Doyle nicht so umgehen können, aber mit dem ruppigen Wissenschaftler um seiner selbst willen ja. Challenger bleibt ein charisma-

tischer Charakter, und seine wenigen Szenen sind interessant, selbst als er die eigene Schuld eingesteht. Hier bleibt Doyle allerdings ambivalent, da Challenger nicht absichtlich die ihm unbekannte Medizin wahrscheinlich falsch dosiert angewandt, sondern in der Verabreichung der Medizin die einzige Chance gesehen hat, den beiden Männern zu helfen. Es ist ein sehr schmaler Grat, auf dem Sir Arthur Conan Doyle in dieser Hinsicht argumentiert.

Aber Sir Arthur Conan Doyle ist von der spirituellen Welt genauso überzeugt, wie er öffentlich die Ansicht vertreten hat, dass es Feen gibt. Von gegenteiligen Beweisen ließ er sich nicht ablenken. Daher wirkt diese grundsätzlich gut geschriebene Geschichte auch wie eine Parallelwelt. Es scheint undenkbar, dass der Schöpfer von Sherlock Holmes diese spirituelle Geschichte wirklich geschrieben hat. Die langen Seancen – es gibt zu wenige Variationen – beginnen schnell, skeptische Leser zu erschöpfen. Doyle bleibt bei seinen »Tricks« und liefert keine entsprechenden Beweise. Nicht selten greift er auf echte Seancen zurück und verfremdet diese im Rahmen der Erzählung. Ausführliche Hin- und Querverweise finden sich im Anhang des Romans. Daher wirkt die finale Sitzung mit dem skeptischen und anfänglich auch renitenten Challenger zu glatt, zu stark in den allerdings fast phlegmatisch entwickelten Plot eingebaut, als dass sie den Höhepunkt des Romans und den geplanten Abschluss der Challenger-Trilogie darstellen sollte. Warum Sir Arthur Conan Doyle für die beiden wenige Jahre später veröffentlichten Kurzgeschichten wieder auf den bekannten, markanten und vor allem exzentrischen Challenger zurückgegriffen und diese Episode gänzlich ignoriert hat, ist nicht bekannt. Aber im Rahmen der Challenger-Serie wirken die letzten Kapitel wie unter Drogen erlebt und weit von der bisherigen Realität der Serie entfernt.

Zu den Höhepunkten des Buches gehören die Sequenzen im Geisterhaus. Roxton und Malone bilden ein besseres Duo als Professor Challenger als Schwiegervater in spe sowie Mallone. Zu wenige Szenen, zu weit auseinander. Roxton geht auf die Jagd nach Geistern wie bei seinen Expeditionen

nach Lateinamerika oder Afrika. Zwar hat er keine Flinte über der Schulter, ist aber furchtlos entschlossen. Doyle erschafft in diesen wenigen Szenen eine beklemmende Atmosphäre und deutet an, dass das »Nebelland« kein Spielplatz für Amateure ist. Es ist schade, dass Challenger nicht ebenfalls an dieser besonderen Übernachtung teilgenommen hat. Mit dem alten Challenger wären es eher die Geister, welche sich vor dessen aggressiven cholерischen Art in Sicherheit gebracht hätten. Allerdings beinhalten die Geisterszenen die einzige innere Spannung, während der Rest des Buches aus seltsamen Seancen und der Bestrafung eines Scharlatans durch die britische Gerichtsbarkeit besteht. Es ist klar, dass dieser Mann im Grunde nur an der Büchse der Pandora gerüttelt hat und ein Kontakt mit den Toten jederzeit, allerdings auch pragmatisch improvisiert durch die entsprechenden Medien möglich ist. Die Idee, dass Enid ebenfalls ein Medium und damit psychisch begabt ist, lässt Sir Arthur Conan Doyle im Laufe der Handlung fallen. Aus »Professor Challenger und das Ende der Welt« übernimmt Doyle allerdings die Idee des Äthers, welche die Welt umspannt. Auch in der zweiten Kurzgeschichte wird Doyle diesen Aspekt mit einem besonderen Blick auf die Erde noch einmal aufgreifen.

»Das Nebelland« ist im umfangreichen literarischen Werk Sir Arthur Conan Doyles ein Kuriosum. Auch Lord Dunsany hat einige Geschichten in einem fiktiven Feenreich spielen lassen, und Seancen waren nicht nur seit Schillers »Geisterseher« populär. Gustav »Der Golem« Meyrink ist spätestens mit seinem letzten Roman ebenfalls in diese Sphären abgedriftet. Zurück bleibt eine Challenger-Geschichte im Grunde über die meisten Strecken ohne Professor Challenger als wissenschaftliche Urgewalt mit einem Ego, hinter dem sich nicht einmal ein Mammut verstecken müsste. Wer ein wenig hinter Sir Arthur Conan Doyles Beschäftigung mit den Spiritisten schauen möchte, wird durch »Das Nebelland« sehr viel besser unterhalten als von seinen teilweise sehr pathetisch polemisch geschriebenen Sachbüchern.

Die meisten Anthologien drucken die

letzten beiden Challenger-Geschichten in der falschen Reihenfolge ab. »When the World screamed« erschien zwischen dem 15.02. und 03.03.1928 im »Liberty Magazine«. Es ist die einzige Geschichte, die nicht in »The Strand Magazine« abgedruckt worden ist. Es ist auch die einzige Geschichte, in der nur Challenger und Malone auftreten. Alle Vorkommnisse aus »Das Nebelland« sind vergessen. Challenger ist weiterhin ein cholерischer Forscher, der von einem Freund und Gönner ein Vermögen geerbt hat. Er soll es ausschließlich zu Forschungszwecken verwenden. Angeblich bohrt Challenger in England nach Öl. Der Ich-Erzähler Mr. Peerless Jones – es ist auch das einzige Mal im Challenger-Kanon, dass jemand anders als Malone direkt zu den Lesern spricht – wird von Challenger eingeladen, zusammen mit Malone an den Bohrungen teilzunehmen. Das Loch ist inzwischen sieben Meilen tief. Challenger sucht keine Rohstoffe. Er will beweisen, dass die Erde lebendig ist und die Menschen mit ihrem Vorgehen diesen Weltkörper beschädigen können. Die Idee erscheint genauso absurd wie die spiritistischen Sitzungen in »Das Nebelland«. Aber Challenger ist ein überzeugender Wissenschaftler, der sich zum dritten Mal in dieser Reihe nach den Dinosauriern auf einem Hochplateau und einer gefährlichen Ätherwolke mit seinen Theorien gegen die Öffentlichkeit stellt und natürlich recht behält. Die finalen Szenen unter der Erde gehen einem Leser auch fast einhundert Jahre nach dem Entstehen der Geschichte unter die Haut. Von einer ökologischen Theorie der lebendigen Erde mit den Menschen als Parasiten zu sprechen, ist der Plot noch ein Stück entfernt, und Challenger ist kein bekennender Ökologe, der technischen Fortschritt zu Lasten der Natur ablehnt. Dazu verfügt er selbst über zu viele Erfindungen, welche der Menschheit neue technische Möglichkeiten erschaffen. Aber die Idee, dass die Erde ein komplexer Organismus ist, der teilweise drakonisch auf »Verletzungen« reagiert, hebt die gut geschriebene und kurzweilige Geschichte aus der Masse anderer Science-Fiction-Geschichten dieser Zeit hervor.

»The Disintegration Machine« könnte

auch eine Sherlock-Holmes-Geschichte sein. Challenger und Malone werden von einem Erfinder zu einer Präsentation eingeladen. Mit der Maschine können Menschen »aufgelöst« werden. Allerdings funktioniert sie noch wie eine Art elektrischer Stuhl, auf den sich die Menschen setzen müssen. Nicht nur ganze Menschen können verschwinden, auch Teile, wie an Challengers wilder Haarpracht der Beweis geführt wird. Der italienische Erfinder ist Pragmatiker. Wer zuerst eine gewisse Summe zahlt, erhält das Geheimnis dieser Maschine, die natürlich als Waffe eingesetzt werden kann.

Die Geschichte erschien im Januar 1929 im »The Strand Magazine«. Wie »When the World screamed« ist Professor Challenger wieder der bekannte Charakter aus den ersten beiden Romanen. Er rühmt sich nicht nur wegen seiner zahlreichen Erfindungen, er sieht sich auch in der Verantwortung gegenüber der Menschheit. Seine von purer Logik und keinen Emotionen vollführte Lösung ist klassischer Sherlock Holmes. In sich logisch und unabänderlich. »The Disintegration Machine« ist die kürzeste Professor-Challenger-Geschichte, und Sir Arthur Conan Doyle spielt in Person des italienischen Erfinders auch mit einem frühen Transmittersystem, wie es später sowohl die Perry- Rhodan-Serie als auch »Raumschiff Enterprise« bekannt und weltberühmt machen sollten. Challenger agiert hier als Mensch und nicht als britischer Patriot. Die Pointe ist, wie schon erwähnt, pragmatisch, zynisch und wirklich effektiv.

Drei »Professor Challenger«-Romane und zwei Kurzgeschichten decken eine Reihe von Sujets ab. Dreimal finden sich klassische Science-Fiction-Themen – Weltuntergang, eine perfide Erfindung und schließlich ökologische zukünftige Verantwortung gegenüber der beseelten Natur – in den Texten, einmal handelt es sich um eine modernisierte Lost-Race-Geschichte, und – wie mehrfach erwähnt – ist »Das Nebelland« einfach anders. Professor Challenger ist so anders als Sherlock Holmes, aber nicht weniger charismatisch und faszinierend. Heute ist vor allem »Die vergessene Welt« weiterhin die bekannteste Chal-

lenger-Geschichte, aber der Mantel des Vergessens sollte von den anderen Texten entfernt werden, so dass alle fünf Arbeiten ein abgerundetes Portrait des wahrscheinlich aus eigener Perspektive größten Wissenschaftlers aller Zeiten zeichnen. Professor Challenger und die ihm dankende Menschheit hätten es verdient. ■

Erik Simon (Hg.)

Alexanders langes Leben, Stalins früher Tod

Heyne 6311, München 2000, 432 Seiten, TB, ISBN 3-453-14912-2

von Uwe Lammers

»Hawking-Strahlung«

»1931 drehte ein Taxichauffeur in New York auf der Suche nach nächtlichen Fahrgästen seine Runden. Es war eine kalte, dunkle Nacht, und als er nach Norden in die Fifth Avenue abbog, gewährte er eine Gestalt, die zu warten schien, dass er endlich auf der fast leeren Avenue vorbeifuhr. In Eile, endlich einen Kunden zu finden, ignorierte er seine instinktive Regung, zu bremsen, und gab stattdessen Gas. Er überfuhr den ziemlich untersetzten Mann, der ihm, den Blick wohl in die falsche Richtung gewandt, vor den Wagen lief.

In ihrem Nachruf am Tag darauf sprach die New York Times von Winston Churchills Beitrag zur britischen Politik im Weltkrieg ... «

Moooment, ruft jemand? Winston Churchill war doch während des Zweiten Weltkrieges Premierminister in England, und der Krieg fing bekanntermaßen erst 1939 an? Nun ja, das war auch in der Welt der Fall, die Williamson Murray spartanisch auf zwei Seiten skizziert. Nur dass die Nazis 1947 den Sieg davongetragen haben und sich im späten 20. Jahrhundert hier anschicken, Südamerika zum Hauptaufmarschgebiet gegen die eingekesselten Vereinigten Staaten von Amerika zu machen ...

Williamson Murray bringt in seiner lapidaren Story »Eines Taxichauffeurs Werk« eine erschreckende Version von »Was wäre, wenn«. Aber das ist nur ein Blick von vielen.

Erik Simons Anthologie »Alexanders langes Leben, Stalins früher Tod« spannt in der Nachfolge der 1931 erschienenen spekulativen Geschichtsverlaufs-Anthologie »If It Had Happened Otherwise« von Sir John C. Squire (erstmalig in Deutsch herausgekommen im Jahr 2000 als »Wenn Napoleon bei Waterloo gewonnen hätte« (Heyne 6310)), einen Geschichtsbogen vom Jahr 323 vor Christus bis 1995 nach Christus und skizziert anhand von ausgewählten Beiträgen verschiedenster Autoren alternative Weltverläufe, die zum Teil skurrile Formen annehmen. Ausgehend von so genannten »Wendepunkten« der Weltgeschichte, die in erster Linie an großen Gestalten und deren Schicksalen, Kriegen und Erfindungen hängen, kommen faszinierende Versionen dessen zustande, was wir sonst landläufig aus den Geschichtsbüchern kennen.

Da der Platz nicht hinreichend ist und man die Faszination solcher Geschichten in einer Rezension ohnehin nur unzureichend wiederzugeben fähig ist, sollen hier nur ein paar kurze Andeutungen zu den meisten Geschichten gegeben werden:

- Der antike Autor Titus Livius überlegt sich in seinen realen historischen Texten kurz, was geschehen wäre, wenn sich Alexander der Grosse statt gegen Indien eher gegen Rom gewandt hätte. Nun, Livius ist Römer, sein Fazit ist voraussehbar.

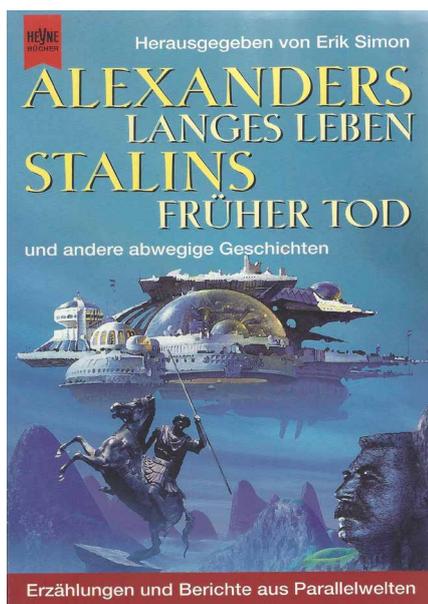
- Der große britische Historiker Arnold

Toynbee ist mit einem faszinierenden Essay vertreten, der sich mit dem Gedanken befasst, was hätte geschehen können, wenn Alexander der Große weitergelebt hätte und nunmehr etwas maßvoller geworden wäre. Er überlebt hier die Krankheit, die ihn im Jahre 323 vor Christus in Babylon dahinrafft und stirbt stattdessen erst im Jahr 287 vor Christus. Die Folgen sind atemberaubend, im wahrsten Sinne des Wortes, aber mitunter so fachspezifisch, dass sich die feinsten Nuancen nur einem Althistoriker erschließen. Ein Zeichen, wie akribisch diese Vision ist. Ohne Frage ist Toynbees Essay es alleine schon wert, dieses Buch zu kaufen. Wer ein bisschen von antiker Geschichte versteht, wird 80 Seiten lang maßlos gefesselt sein.

- Felix Cornelius widmet sich in einem fiktiven Manuskript aus dem Jahre 634 dem grandiosen Sieg der Römer über die Germanen im Jahre 9 nach Christus in der Schlacht bei Kalkriese (allgemein die »Schlacht im Teutoburger Wald« genannt), um hier ein Loblied auf die Germanen zu singen. Wie das begründet wird, mag man selbst nachlesen.

- Wolfgang Jeschke bringt mit »Die Cusanische Acceleratio« einen durchwachsen wirkenden Auszug aus einem bis dahin unveröffentlichten Roman. 2005 erschien der Roman dann unter dem Titel »Das Cusanus-Spiel«. Doch so brillant auch die Grundidee ist – eine Zeitreisende wird in Köln im Jahre 1452 als Hexe verbrannt und ihre Aufzeichnungen fallen dem Kardinal Cusanus in die Hände, um eine beispiellose Beschleunigung der technischen Entwicklung herbeizuführen –, so eher lieblos zusammengestoppelt kam mir die Ausführung vor. Wer außerdem »Der letzte Tag der Schöpfung« von Jeschke gelesen hat, erkennt eine Menge Sujets wieder. Trotzdem: nicht reizlos.

- Bizarr kommt G. W. Inomerskis »Alte russische Uchronik« daher, die mehrere fiktive Texte mit fiktiven Verfassern beinhaltet, die jedoch in unserer Welt reale Gegenstücke hatte (z. B. Alfred Rosenberg, der angeblich hier 1952 über die Krönung Gustav Adolfs von Schweden zum russischen Zaren reflektiert, nachdem dieser bei der Schlacht von Lützen nur verletzt



wurde – in unserer Welt starb er hier und veränderte dadurch die Geschichte des Dreißigjährigen Krieges). Hier machte sich ansonsten meine Schwäche bei russischer Geschichte ziemlich stark bemerkbar.

- Gundula Sell lässt Georg Büchner ebenfalls seinen Tod überleben. In »Georg Büchner: Die zweite Lebenshälfte«, getarnt als Auszug aus »Meyers Konversationslexikon Band 2, 1880« findet man ganz erstaunliche und jedem Germanisten UNSERER Welt unbekannt Informationen über Büchners Leben bis zum Jahr 1871, inklusive Vermählung und Nachwuchs, Revolutionsallüren, Bekanntschaft mit Karl Marx und ähnlichen abenteuerlichen Auswüchsen.

- Carl Amery ist mit Auszügen aus seinem phantastischen und grotesken Parallelweltenroman »An den Feuern der Leyermark« vertreten, in der eine zusammengewürfelte amerikanische Cowboy-Söldnertruppe mit modernen Feuerwaffen den deutsch-österreichischen Krieg zu Ungunsten Preußens verändert und eine Deutsche Rheinische Republik ausruft, die schließlich Preußen entmachtet.

Dann kommt ein ganzer Block um das Thema, das Squire aus realgeschichtlichen Gründen 1931 nicht bearbeiten konnte: Hitler, Stalin und der II. Weltkrieg.

Ob es darum geht, dass in Stuttgart ein Hitler-Häberle-Museum eingerichtet wird, erbaut von Albert Speer (»Requiem für einen Stümper«), Hermann Göring schließlich in der Jeans-Industrie groß rauskommt (»Vor langer Zeit verloren«) oder der Kriegsverlauf durch Churchills Tod vorzeitig verändert wird (Murray, siehe Anfang der Rezension), es ist reichlich Platz für bizarre Visionen.

Die Geschichte »Wenn Thälmann 1934 nicht Reichspräsident geworden wäre«, sorgte bei dem von mir damals im Rahmen der Nachbarschaftshilfe betreuten 97-jährigen Herrn Klose für nicht geringe Verwirrung. »Der war doch Kommunist! Und Reichspräsident ist er nie gewesen!« sagte er mir, worauf ich ihm zustimmte. Aber Erik Simon geht in dieser Geschichte der Frage nach, was geschehen wäre, wenn es eine Spaltung der NSDAP (eine unter Hitler, die andere unter Gregor Strasser) im Jahre 1931/32 gegeben hätte. Die sich da-

raus ergebenden Konfusionen sind ... mit Verlaub ... faszinierend.

Zwei weitere Geschichten beschäftigen sich mit Stalin, Hitler und der Kernphysik (»Stalins Trumpf«) beziehungsweise mit der Frage, was hätte geschehen können, wenn das Wetter Hitlers Blitzkrieg in die Quere gekommen wäre (»Der Sturm«).

- Und zu guter Letzt muss es natürlich auch noch Geschichten über die jüngste Vergangenheit geben, über die deutsche Wiedervereinigung. Ein bisschen Ostalgie gefällig? Dann sollte man sich »Herrliche Zeiten« von Karsten Kruschel aus der DDR auf der Zunge zergehen lassen. Die Geschichte um das »Mansfelder Gold« ist einfach köstlich und eines SF-Fans würdig. Handelt es sich doch schließlich um den »unautorisierten Mitschnitt einer Rede auf dem EUROCON 1996 in Bitterfeld, nach Liechtenstein geschmuggelt«, worin der Redner über den schlechtesten SF-Roman aller Zeiten herzieht, nämlich ein Werk namens »Die Wende«, in dem die DDR der BRD 1990 beigetreten sei und die Ostdeutsche Goldmark nicht die weltweite Leitwährung geworden ist. Absurde Vorstellung natürlich, nicht wahr ...?

- Für »Die BayernKrise« aus der Vereinigte BergRepublik (!), geschrieben von Iris Monke, braucht man fast schon einen Dolmetscher. Aber kurios ist sie allemal.

Ergebnis dieser Zusammenstellung ist ein bemerkenswerter, den Geist herausfordernder Ideenbogen, der uns zeigen sollte, dass das, was man gerne und vorschnell als trockene Geschichte abtut, in Wahrheit ein Feld von interessanten Möglichkeiten ist, die es nur zu entdecken gilt. Wer dazu neigt, solche Geschichten gering zu schätzen, offenbart vielleicht nur stupides Desinteresse. Wer aber im Gegenteil von diesen Werken fasziniert wird, schärft hierdurch sein Auge auch für die Tatsache, dass sein eigenes Leben, das Leben von jedem von uns jeden Moment eine einzige Kette von Wendepunkten darstellt. Meistens nur für uns und einige wenige. Aber manchmal eben auch für viele, für Nationen oder die ganze Welt.

Stellen wir uns vor, Kennedy hätte 1961 in der Kuba-Krise die Nerven verloren. Oder Chruschtschow. Was wäre gewesen, hätte

Saddam Hussein tatsächlich über einsatzfähige Nuklearwaffen verfügt (wie der Roman »Die Faust Gottes« von Frederick Forsyth übrigens spannenderweise unterstellt)? Nehmen wir an, Luther wäre an einer Kinderkrankheit gestorben. Oder wenn Mohammed nicht nach Medina geflohen wäre ... die Welt sähe gewiss vollkommen anders aus. All dies und noch viel mehr sind Geschichten, die noch zu schreiben sind.

Alternativweltgeschichten wie diese hier sind Geschichten, die vielleicht wirklich nur von historisch gut gebildeten Menschen hinreichend gewürdigt werden können. Gut. Aber auf der anderen Seite sind solche Geschichten auch der schlagende Beweis dafür, dass sich Geschichte und das Interesse für die Vergangenheit mit der Science-Fiction, der Faszination für die Zukunft, gut vereinbaren lassen.

Wer Geschichte mag oder das, was daraus hätte entstehen können, der sollte sich mit wachem Verstand und leuchtenden Augen auf diese alternativen Welten einlassen. Sie sind selbst für Nicht-Phantasten äußerst anregend ... ■

Stephen Baxter

Das Geflecht der Unendlichkeit

Heyne 5240, München 1994,
288 Seiten, TB
Übersetzt von Martin Gilbert
ISBN 3-453-07958-2

von Uwe Lammers

Wie wäre das wohl, wenn man ein Tor aufstoßen könnte in die Zukunft, wenn die Technologie der Menschheit imstande sein würde, ein weit entferntes Zeitraster, sagen wir, tausendfünfhundert Jahre in der Zukunft, zu besichtigen und mit wenigen Schritten zu erreichen? Würden die Erkenntnisse der Zukunft dazu führen, den technischen Fortschritt stagnieren zu lassen? Würde man von jener Zeit profitieren oder würden sich Tendenzen zur Abschottung entwickeln, eine Art »splendid isolation«? Der hehre Wunsch nach der Erkenntnis treibt die Menschheit im vierten

Jahrtausend nach Christi Geburt zu genau diesem Schritt.

Die Menschen haben das Sonnensystem kolonisiert und mächtige Raumschiffe entwickelt, die jahrelang energetisch autark sind, weil sie, durch mitgeschlepptes Kometeneis, das als Treibstoff für die Fusionsmotoren der GUT-Reaktoren gebraucht werden kann, von den Nachschubsorgen verschont bleiben. Besessen von dem Wunsch nach der Beherrschung der tiefsten molekularen Geheimnisse erschafft der Ingenieur Michael Poole mit seinem Team aus exotischer Materie über dem Jupiter einen Transmittertetraeder, der zugleich ein Wurmloch enthält, das künstlich stabilisiert wird. Das Empfängstorn wird mit dem Schiff CAUCHY auf eine lange Reise geschickt, die es in hundert Jahren Bordzeit (die 1500 Jahren Realzeit für das System entsprechen) wieder nach Sol zurückführen wird. Dank der AS-Technologie der Terraner, die die Alterung aufhebt, stellen diese hundert Jahre kein Problem dar. Wenn das Projekt gelingt, das man »Projekt Interface« nennt, dann können Menschen aus der Gegenwart zwischen den beiden irdischen Sonnensystemen pendeln, die 1500 Jahre entfernt voneinander sind.

»Interface« ist ein Erfolg. Doch das solare System, auf das die Ankömmlinge stoßen, ist schrecklich verändert. Die Erde ist

beinahe in die Steinzeit zurückgebombt, die Reste der Menschheit stehen unter der Knute der außerirdischen Qax, die unsichtbar in ihren gigantischen, kilometergroßen organischen Raumschiffen, den Spline, das System kontrollieren. Gegen diese waffenstarrten Festungen sind selbst die Menschen der anderthalb Jahrtausende entfernten Zukunft machtlos gewesen.

Bevor die CAUCHY ins Sonnensystem eindringen kann, erhält sie in der Oortschen Wolke Besuch von einem bizarren Raumschiff: einer Scheibe aus Erdreich und Gras, in dessen Mittelpunkt der Steinkreis von Stonehenge steht, der originale, wohlgeremt! Miriam Berg, die einstige Geliebte und Vertraute Michael Pooles, Kommandantin der CAUCHY, besucht das »Erdschiff« und wird hier gefangen genommen von einer Gruppe menschlicher Fanatiker, die sich »Freunde von Wigner« nennen und mit diesem Schiff durch den Sperr-Riegel der Qax das Singularitätentor in die Vergangenheit durchqueren. Damit nimmt das Verhängnis seinen Lauf.

Die Qax, die befürchten müssen, dass die »Freunde von Wigner« die Zeit zu ihren Gunsten ändern wollen, schicken sich an, einen weiteren Transmitter zu errichten. Mit ihm wollen sie binnen eines halben Realzeitjahres fünfhundert Relativjahre in die Zukunft vordringen und von dort Hilfe zukünftiger Qax herbeirufen für die Behebung dieser Krise. Das gelingt auch. Und die zukünftigen Qax reisen in die Vergangenheit, um mit Hilfe von Spline-Kampfschiffen die Gefahr, die ihnen durch die menschliche Rasse droht, ein für allemal zu vernichten: indem sie alle Menschen in allen parallelen Zeitströmen ausradieren, eine Art multiversalen Genozid auslösen.

Die Gefahr ist gigantisch, denn da schon die Menschen der Zukunft keine Waffen gegen Spline-Kampfschiffe besaßen, um wie viel weniger verfügt dann die Menschheit der Vergangenheit über Mittel, um die Nemesis, die sich auf sie zu stürzen beginnt, abzuwenden – zumal die davon noch keine Kenntnis haben. Denn die »Freunde von Wigner« verweigern jedweden Kontakt – bis der selbst für sie legendenumwobene Michael Poole auftaucht und ihren großen

kosmischen Plan fast im Alleingang analysiert. Doch dieser Plan sieht in keiner Weise vor, irgendetwas gegen die Qax und ihre Schiffe zu tun. Selbst dann nicht, als sie in der Vergangenheit erscheinen und das Feuer eröffnen ...

Stephen Baxter ist mit diesem Roman ein rasanter Hard-SF-Roman geglückt, der besonders interessant ist für Leute, die sich mit Physik und Quantenmechanik beschäftigen. Wer dafür kein Faible hat und sich mit Unschärferelation, Singularitäten, Ereignishorizonten, Wurmlöchern, Dilatationsflügen und ähnlichem nicht beschäftigen mag, für den ist dieser Roman nichts. Freunde solcher Phänomene und Materie hingegen finden in dem Buch reichliches »Futter«.

DAS GEFLECHT DER UNENDLICHKEIT ist für meinen Geschmack an vielen Stellen trotz enorm guter Lesbarkeit ein Werk, das ein wenig, nun, die Bodenhaftung vermissen lässt. Es hebt sehr rasch ab in Sphären, die sich ein »normalsterblicher« Leser nicht mehr recht vorzustellen vermag. Vollends beunruhigend wird es, wenn die Technologien gegeneinander aufgewertet oder besser: abgewertet werden. Die AntiSenescence-Technologie (AS) der Menschen, also das Überwinden des Alterns, für uns nahezu ein Wunder, ist bei Baxter schon eine Selbstverständlichkeit, desselben Nanomaschinen, die den Körper gegen jedwedes Gebrechen in Nullkommanichts immunisieren und Schäden sofort beheben. Die Antriebe der Menschenraumschiffe sind so genannte GUT-Antriebe (das GUT kommt von great unified theory, einer vereinheitlichenden »Weltformel«, nach der heute noch alle Welt sucht). Diese Antriebe sind ebenfalls völlig allgemeingebäuchlich. Schließlich kommen diese mächtigen, kilometergroßen organischen Kampfschiffe, die Spline ins Spiel. Und Zeitreisen werden möglich.

Aber all das ist immer noch nicht die Grenze, denn selbst die übermächtigen Qax sind gewissermaßen nur Spatzen, die die Brotkrümel einer göttergleichen Superrasse, der Xeelee, auflesen. An einer Stelle wird die Supertechnologie der Xeelee, die diese nicht mehr benötigen und achtlos zurücklassen, den Qax aber die



Kontrolle des solaren Systems gebracht hat, als »Sperrmüll der Xeelee« bezeichnet. Etwas, was den Leser ungläubig nach Luft schnappen lässt. In solchen absurden Relationen verschwindet ein Maß für die Angemessenheit des Beschriebenen, alles wird angesichts solcher Gigantismen banal und läppisch.

Fast technokratisch-nüchtern rattert Baxter seine Geschichte herunter, wobei das Wundern und Staunen auch seitens des Autors abhanden gekommen zu sein scheint. Dabei wird es leider auch unwichtig, dass er mit seiner Person des Michael Poole eine klare Hommage an Arthur C. Clarkes und Stanley Kubricks 2001 (sowohl Film als auch Buch) macht. Das Schicksal Michael Pooles über Jupiter (sic!) spricht hier Bände. Das Buch ist zu weit von der Normalität entfernt, und das ist eigentlich schade. Seine Personen verkommen zur Staffage vor einer gigantistischen Kulisse, werden ameisenleich. Die Kulisse dominiert. Und der Roman erstirbt, so grandios auch die Ideen sind. Bedauerlich. Nun, vielleicht wird die Fortsetzung »Ring« besser im Sinne von menschlicher. ... ■

Bob Shaw

Orbitsville

Goldmann 0216, München 1975, TB
ISBN 3-442-23216-3
Übersetzt von Tony Westermayr

von Uwe Lammers

Die Erdregierung unter *Präsidentin Elizabeth Lindstrom* residiert in einem Palast auf Island, und genau genommen handelt es sich bei der Erdregierung um eine despotische Einrichtung und sie ist Diktatorin auf Lebenszeit. Die Menschheit leidet noch immer unter Bevölkerungsüberdruck, hat aber inzwischen zumindest den interstellaren Sternenflug entdeckt und eine weitere Welt namens Terranova, die in bescheidenem Ausmaß kolonisierbar ist. Lindstroms »Starflight House« hat das Monopol über die Auswanderung und reguliert sie streng. Weitere bewohnbare Welten sind bislang nicht entdeckt worden.

Bis zu dem Zeitpunkt, da *Kapitän Vance Garamond* gezwungen wird, mit seiner Frau Aileen und seinem Sohn Chris sowie seinem Schiff Bissendorf die Flucht zu ergreifen. Er weiß, dass die Präsidentin ihn mit gnadenlosem Hass verfolgen wird, und ihm ist ebenfalls bewusst, dass die Mittel seines Schiffes begrenzt sind, Ziele scheinen nicht in Sicht zu sein ... also beschließt er, einer Legende nachzugehen.

Vor Jahren wurden auf einem anderen Planeten die Ruinen einer Alienzivilisation gefunden, der so genannten *Saganier*, die vor rund siebentausend Jahren durch Selbstzerstörung zugrunde gingen. Hier fand man Sternenkarten von einer Region des Alls, die mit terranischen Schiffen erreichbar wäre – und dort gibt es einen Ort, den man den »Stern von Pengelly« nennt. Scheinbar eine Sonne, die erloschen ist. Garamond, der zugleich weiß, dass man niemals saganische Raumschiffe gefunden hat, geht davon aus, dass Überlebende der Hochkultur dorthin geflohen sind. Folgerichtig muss es dort etwas geben.

Und er behält Recht. Nur was sie dort vorfinden, sprengt all ihre Vorstellungen: sie entdecken *Orbitsville*, wie sie es nennen.

Orbitsville ist ein gigantischer Himmelskörper künstlicher Natur, der einen Durchmesser von 320 Millionen Kilometern besitzt und von einem kleinen Eisplaneten umkreist wird. Vor dem anscheinend einzigen Einlass in diese gewaltige Hohlwelt entdecken Kapitän Garamond und seine Leute eine Flotte von Schiffswracks, die möglicherweise von den Saganiern stammen könnten. Und dann stoßen sie in das Innere der phantastischen Hohlwelt vor, wo sie unglaubliche Dinge erwarten.

Aber die Besatzung hat die Entdeckung von Orbitsville an die Erde weitergemeldet. Und so folgt ihnen die Präsidentin Lindstrom hierher und ein großer Tross von Kolonisten.

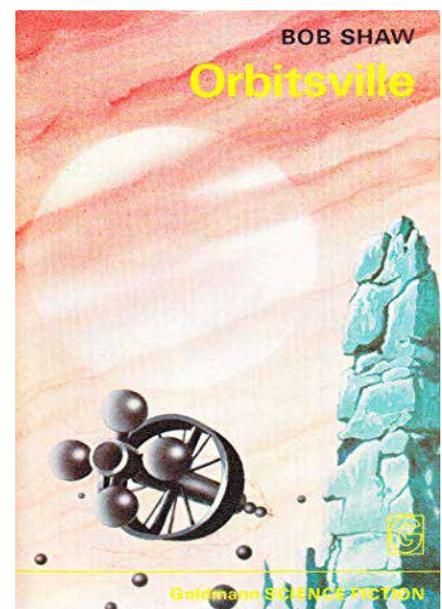
Damit ist nicht nur Garamonds Bedrohung reaktiviert, sondern es ergeben sich auch noch andere Komplikationen. Denn Orbitsville ist nicht unbewohnt ...

Bob Shaws Roman »Orbitsville« stand ungelesen jahrzehntelang in meinem Buchregal, aber als ich ihn erst mal zur Hand genommen hatte, verschlang ich ihn

binnen zweier Tage – in meinen Augen ein mehr als eindeutiges Zeichen dafür, dass er auch ungeachtet der langen Zeit, die seit seinem Erscheinen verstrichen ist, definitiv lesenswert ist.

Orbitsville reiht sich ein in die großen künstlichen Weltentwürfe wie die *Ringwelt* Larry Nivens oder etwa die *Morlock-Sphäre* bei Stephen Baxter, fraglos könnte man auch (in bescheidenem Ausmaß) den *Todesstern* bei Star Wars oder die *Sporenschiffe* bei Perry Rhodan dazurechnen. Im Verlauf des Romans gelingt es Shaw bemerkenswert gut, ungeachtet der Kürze des Romans, dem Leser die schier überwältigenden Dimensionen des künstlichen Innenraumes deutlich zu machen und vor allen Dingen die unmenschlichen Anstrengungen, die er den Protagonisten des Romans abverlangt. Eine nivellierende physikalische Beeinflussung erschwert hier zugleich die Exploration des Innenraumes mittels Hightech-Methoden. Funkwellen wirken nicht, höhere Technologie stellt ihren Dienst ein, Metalle existieren im Innern der Hohlwelt nicht, deren unzerstörbare Schale nur wenige Zentimeter misst – Letzteres ist zwingend erforderlich, um nicht den sofortigen gravitatorischen Kollaps der Hohlwelt zu erzwingen. Das hat Shaw zweifellos gründlich vorher berechnet.

Was den Leser also nach der Entdeckung erwartet, ist interessanterweise eine Low-



tech-Abenteuerreise in dieser riesigen Welt und ein karthartischer Konflikt, über dessen Ausgang ich nichts weiter sagen möchte. Tatsache ist, dass das Werk durch die schiere Monumentalität des Designs atemberaubend genannt werden kann und den neugierigen Leser schlichtweg mitreißt. Es lohnt ohne Frage eine Wiederentdeckung, die ich jedem Neugierigen guten Gewissens ans Herz legen kann. ■

Stephen Baxter

Ring

Heyne 5397, München 1996,
608 Seiten, TB
Übersetzt von Martin Gilbert
ISBN 3-453-09458-1

von Uwe Lammers

Die solare Sonne ist aufgebläht, ein unförmiger Roter Riese, ein Stern, der einen Durchmesser von 2 Astronomischen Einheiten aufweist und seine innersten Planeten bis zur Marsbahn verschlungen hat. Der rote Planet taucht beständig in den Feuerhalo ein und wird einem Regen aus Flammen und Glut ausgesetzt. Von der menschlichen Rasse ist nichts mehr zu finden, dies ist das finale Stadium des solaren Systems, der Grabesgesang der Menschheit. Und nicht nur die irdische Sonne hat das Ende ihrer Brennstoffressourcen erreicht, sondern dasselbe gilt auch für alle anderen Sterne der heimatlichen Milchstraße, ja, offenbar für ALLE GALAXIEN, SO WEIT MAN BLICKEN KANN.

Dies ist das düstere Szenario, das sich den Menschen etwa im fünften Jahrtausend eröffnet, als sie durch ein Wurmloch einen kurzen Blick in die weit entfernte Zukunft werfen können. Doch das Erschreckende ist, dass diese Zeit keineswegs 10 bis 15 MILLIARDEN Jahre entfernt ist, wie man in astrophysikalischen Modellen postuliert und errechnet hat, sondern dieser Zustand ist lediglich FÜNF MILLIONEN JAHRE entfernt!

Für eine Menschheit, die durch mikro-robotische AntiSenescence-Behandlung (AS-Behandlung) Jahrhunderte an Le-

benszeit dazu gewonnen hat und deren Individuen vielleicht sogar individuell bis zu tausend Jahre alt werden können, ist das ein Horror ohnegleichen. Dieses Schreckensbild widerspricht allen möglichen Prognosen. Niemand weiß, wie es möglich sein soll, dass es real wird, doch an diesem Blick zweifelt keiner.

Die irdische Organisation *Suprahet* beschließt daraufhin, zwei Langzeitprojekte ins Leben zu rufen. Zum einen rüstet sie das mächtige Schiff GREAT NORTHERN mit einem Wurmloch-Portal aus, das auf einem Schleifenkurs fünf Millionen Jahre in die Zukunft befördert werden soll. Auf dem Schiff werden tausend Jahre Realzeit vergehen.

Während das Schiff aufbricht, entsteht das zweite Projekt. *Lieserl*, eine kybernetische »virtuelle« Persönlichkeit wächst in einem menschlichen Fötus heran, der mit vieltausendfacher Geschwindigkeit altert. Binnen weniger Tage erlebt sie ihr gesamtes Leben und wird, dank dieser Art der »Reifung« an die menschliche Rasse gebunden. Als sie ihren Körper altersbedingt aufgeben muss, geht ihr virtuelles Bewusstsein in einen Wurmloch-Interface-Rahmen über, der im Kernbereich der Sonne versenkt wird. Von hier übermittelt *Lieserl*, nunmehr in das Zentrum des solaren Glutofens vorstoßend, während einer absolut phantastischen Exkursion von den Erlebnissen hier unten.

Sie findet den Grund für das Erkalten der Sonne vor ihrer Zeit: Schwärme von Dunkelmaterie akkumulieren sich hier, und im Laufe von Jahrhunderten und Jahrtausenden realisiert sie schließlich fasziniert, dass diese Dunkelmaterie keineswegs »nur« Teilchen sind. Vielmehr stellt sie eine INTELLIGENTE LEBENSFORM dar, die sie »Photino-Vögel« nennt. Sie »töten« die Sonne planmäßig und nichts und niemand kann sie aufhalten ...

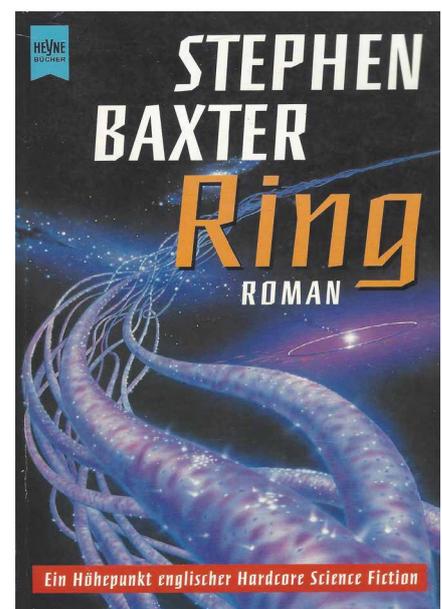
In der fernen Zukunft kommt schließlich die GREAT NORTHERN an ihrem Ziel an, einem nahezu toten Sonnensystem, mit einem zum Black Hole kollabierten Jupiter (was auf die Manipulationen der »Freunde von Wigner« zurückzuführen ist, nachzulesen in Baxters Roman »Das Geflecht der Unendlichkeit«, Heyne 5240), ist aber durch einen Unfall, der das Wurmloch-

Interface zerstörte, schwer beschädigt. Hier sind sie gestrandet in einer Welt ohne Hoffnung, denn die Sonne wird bald den finalen Kollaps erleiden, genau wie JEDER ANDERE STERN auch.

Es gibt nur noch eine einzige Hoffnung: die gottgleiche Rasse der Xeelee, mit der die Menschheit – wie *Lieserl* berichtet – schlussendlich im Kampf lag (wobei die Xeelee die Menschheit offensichtlich ausrottete und das solare System in ein Trümmerfeld verwandelte), hat irgendwo im Universum ein legendäres Artefakt geschaffen, das größte ihrer Projekte überhaupt, den RING. Dort müssen auch die Xeelee selbst zu finden sein, die noch niemand zu Gesicht bekam.

Wenn es überhaupt eine Überlebenschance für den kläglichen Rest der Menschheit an Bord der GREAT NORTHERN gibt, dann nur dort, unter der Schirmherrschaft der Xeelee. Doch der RING ist allem Anschein nach mit dem identisch, was schon im 20. Jahrhundert als der »große Attraktor« bekannt war. Und dieses kosmische Phänomen, das mit seiner Gravitationswirkung ganze Galaxiencluster anzieht, ist 300 Millionen Lichtjahre entfernt ...

Eins sei vorweg gesagt: wen die Astrophysik und die Kernphysik abschreckt, der braucht das Buch gar nicht in die Hand zu nehmen, denn Baxter schwelgt geradezu in solchen Details. Er entwickelt ein un-



glaublich fesselndes Garn über Kosmologie, Universumsentstehung, Strings, Superstrings, Weltflächen, Raumzeit-Defekte, Singularitäten, Teilchenphysik, dunkle Materie und ähnliches, das man, ohne wenigstens Grundkenntnisse zu besitzen, kaum verstehen wird. Selbst ich, der ich nun ein bisschen Ahnung davon habe, musste manche Sätze zweimal lesen, um zu verstehen, was er meint. Wenn auf dem Buch also steht, es sei ein »Höhepunkt der Hardcore Science Fiction«, so ist das im physikalischen Sinne wahrlich korrekt. Auch der Klappentext (»Ein grandioses kosmisches Epos«) stimmt ausnahmsweise. Superlative gehören einfach zu einem Buch, in dem mit Superlativen gewissermaßen geballert wird.

Gegen Ende des Romans, wo es auf das »Schlachtfeld der Xeelee« geht, die gegen die »Photino-Vögel« kämpfen, und wo die Geschosse und Waffen geschleuderte GALAXIEN, tausend Lichtjahre lange String-Fragmente, also alles vernichtende Defekte der Raumzeit und lichtschnelle Neutronensterne sind, da schwindelt es dem Leser und er merkt, dass der Autor die Bodenhaftung verlor und nur noch an den physikalischen Details klebte. Es ist nicht ohne Reiz, solche kosmischen Gigantomaniern zu verfolgen, zumal die Übersetzung von Martin Gilbert sprachlich sehr bildhaft ist und manchmal auf beeindruckende Weise das Lesen erleichtert.

Doch wenn man sich kritisch die Personen anschaut, die Baxter kreiert und wie sie miteinander interagieren, der wird, zumal in Schlüsselszenen, nicht das Gefühl ignorieren können, dass sie für ihn wenig mehr als Staffage sind, menschliches Beiwerk für eine grandiose kathedralen-gleiche Idee aus galaxienübergreifenden, ja, transuniversalen Handlungsbögen, in denen die Menschen gleichsam mikroskopisch klein werden. Er ist beheimatet im Raum der IDEE, nicht im Raum der ERZÄHLUNG. Dennoch ist der Roman unglaublich lesenswert und inspirierend. Allein die faszinierende Reise ins Innere der Sonne auf den ersten 400 Seiten raubt (besonders durch die hier präsentierte Sprachgewalt) manchmal schier den Atem.

Von den Ideen her muss man Baxter at-

testieren, dass er modernste Astrophysik auf außerordentlich kurzweilige Art und Weise belebt und zu vermitteln vermag. Und ein wenig lernt man auch die Demut, wenn er den Menschen ihren – winzigen – Platz im Kosmos zuweist und menschliche Arroganz und Überheblichkeit als das entlarvt, was sie ist: als Hybris und Gedankenlosigkeit. Bedauerlich hierbei ist leider nur, aus der zeitlichen Perspektive des Jahre 2023 betrachtet, dass diese kalte, schematische Darstellung von Menschen Baxters konstante Schwäche darstellt und hier nur qua Sujet passend ist. Ansonsten wirkt sie leider reichlich armselig und realitätsfremd. ■

William Gibson & Bruce Sterling

Die Differenzmaschine

Heyne 4860, München 1992,
576 Seiten, TB
ISBN 3-453-05380-X
Übersetzt von Walter Brumm

von Uwe Lammers

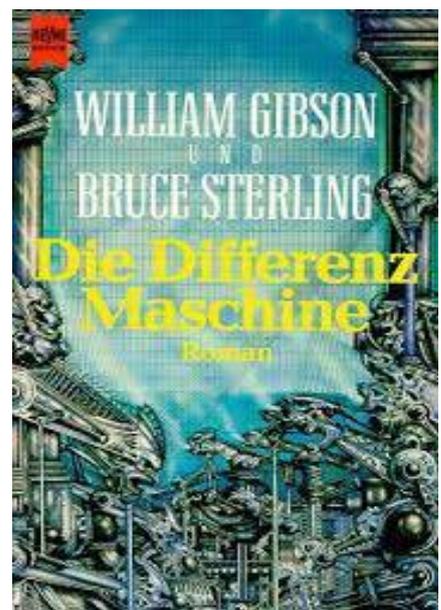
London. Man schreibt den 15. Januar 1855. Die Welt ist eisig, und das Keuchen der dampfmaschinengetriebenen U-Bahnen, das Summen der Telegraphenleitungen und besonders die Geräusche der aktiven Dirne Sybil Gerard mischen sich ineinander. Sie wird, ohne es zu wissen, in ein Gespinst hineingezogen, in dem es um Macht, Reichtum und die Weltrevolution geht. Der Südstaaten-General Samuel Houston auf England-Tournee, der kleine Gauner Michael Radley, seine Gespielin Sybil und ein Rächer, der Engel von Goliad, sie alle spielen die Hauptrollen in diesem ersten, zum Ende hin blutigen Akt.

Die Welt, in der dieses Spiel beginnt, ist eine ungemein faszinierende: sie wird beherrscht von den Radikalen-Lords, den Technokraten um Charles Babbage und Charles Darwin, der Adel hat weitestgehend ausgespielt, dieses England hat den Iren in der Hungersnot der 40er Jahre geholfen und ist mit Frankreich verbündet. Wellington wurde von einer Attentäter-

bombe zerrissen, und die Dampfmaschine hat, gesteuert durch Charles Babbages Differenzmaschine, den Siegeszug in allen Bereichen des Lebens angetreten. Selbst der Geheimdienst bedient sich gewaltiger, mit Lochkarten betriebener Differenzmaschinen, um Jagd auf Verbrecher zu machen, Dossiers und ähnliches anzulegen. Karl Marx ist aus Frankreich vertrieben worden und hat sein Exil in Manhattan gesucht, wo er eine kommunistische Regierung ausrief, die die Kapitalisten dort einen Kopf kürzer machte.

Von dort kommen nun kommunistisch-gesteuerte Agenten, um einen verheerenden Umsturz anzuzetteln, der in der Glut-hitze des Londoner Sommers 1855 auch tatsächlich zu beginnen scheint. Doch dies wird in der zweiten und dritten Iteration (analog zu Kapiteln, deren es fünf in diesem Buch gibt) durch die Brille von Edward Mallory, Paläontologe und Entdecker des Brontosaurus, des so genannten »Land-Leviathan«, geschildert. Er stößt bei einem Motorrenn-Derby zufällig auf die Tochter des amtierenden Premierministers, Ada Byron, wo er sich mit zwei Schurken anlegt, in deren Gewalt Ada zu sein scheint. Er erhält von ihr einen Kasten, den er aufbewahren soll.

Dieser Kasten enthält Lochkartensätze. Um an sie zu gelangen, schrecken die Schurken vor nichts zurück. Sie beginnen



Mallorys Ruf und den Zusammenhalt seiner Familie systematisch zu zerstören, bis dieser schließlich wutentbrannt in den glutheißen Sommertagen zurückschlägt.

Dies alles vermischt sich wiederum mit dem Geheimdienstchef Laurence Oliphant und seinen Aktivitäten. Oliphant, der von seinem Überwachungsstaat par excellence träumt und von Differenzmaschinen und technokratischem »Schnickschnack« weniger versteht, als ihm lieb ist, kommt schließlich in den Besitz der geheimnisvollen Lochkarten, ohne jedoch ihre Bedeutung zu verstehen.

Und Ada Byron, eine zwanghafte Glücksspielerin, die immerzu auf der Suche nach dem »Modus« ist, jener Rechenroutine, die jedwede mathematische Operation zu lösen imstande ist, sie spielt ebenfalls eine gewichtige Rolle in dem komplexen, sich entwickelnden Drama.

Anfangs scheinen all diese Details eingebettet zu sein in eine kuriose, faszinierend fremdartige Welt, und insgesamt zusammenhanglos. Doch je weiter man kommt, desto mehr wird klar, welche Rolle beispielsweise Florence Bartlett spielt und wieso es sich empfiehlt, die Plakate, die von halbautomatischen Plakatiermaschinen angekleistert werden, genau zu lesen ...

William Gibson und Bruce Sterling, DIE zwei Spitzenautoren des Cyberpunk, haben hier ein Werk vorgelegt, das umso überraschender ist, als es sich in einer Zeit bewegt, die der, in der sie normalerweise zuhause sind, kaum ähnelt (heutzutage würden wir von Steampunk reden, doch ich glaube, dieser Terminus war damals noch nicht en vogue). Sie postulieren in dieser Parallelwelt eine Entwicklung zu einem dampfgetriebenen Informationszeitalter, das lange vor unserer Zeit sehr ähnliche Probleme entwickelt: ätzender Smog in den Großstädten, allmächtige Kontrolle der Geheimdienste und der Regierung über die einzelnen Menschen, die gleichsam zu Zahlen und Lochkarten in den gewaltigen Getrieben der Differenzmaschinen werden, die unablässig rattern und Schicksal spielen. Hierin moderne technizistische Gott-heiten gleich den antiken Nornen zu sehen, die das Schicksal nach dem Glauben der damaligen Menschen lenkten, ist

vielleicht keine völlig abwegige Analogie.

Der Verweis von Michael Nagula im Nachwort auf Franz Kafka ist auch so falsch nicht. In der Tat verschwinden in Sterlings und Gibsons Werk die Menschen allmählich aus den Getrieben der Welt bzw. sie werden zu Handlangern einerseits, zu Störfaktoren des Fortschritts andererseits. Die Fehleranfälligkeit der Maschinen soll nun durch mögliche Vermeidung des Einsatzes menschlicher Hilfskräfte erreicht werden. Rationalisierung, könnte man auch sagen – also das Ausschalten jener unsicheren Variablen der Gleichung, die besonders Fehler produziert. Die Parallelen dieser Welt zu der unsrigen und die diffizile Technikkritik, die dort die Euphorie manchmal deutlich eintrübt, beides wirkt seltsam vertraut und beängstigend zugleich.

Doch darüber hinaus brilliert dieser Roman durch die Macht der Worte, durch zum Teil sehr subtilen, aber dennoch äußerst treffenden Humor und eine große Reihe von absurden Gestalten. Ob es sich dabei um Disraeli handelt, einen populären Schriftsteller, der es NICHT zum Politiker gebracht hat, sondern stattdessen Liebesromane schreibt und als Ghostwriter beispielsweise für Mallorys Memoiren zuständig ist (und zum Frühstück in Gin gebratene Makrele isst!); ob es sich um Hetty handelt, eine Dirne, die eine Freundin von Sybil ist und äußerst kalkulierend für alle Dienstleistungen, die sie erbringt und für alles, was ihre Wirtin ihr und ihren Freiern gibt, noch kleine Beträge ausbedingt; ob es sich um eine Giftmischerin handelt, die als Kommunistin und Hure »freie Liebe« und das Ende der Ehe propagiert ... all diese lebendigen Details und Personen machen den Roman »Die Differenzmaschine« zu einem äußerst kurzweiligen Vergnügen trotz seines Umfangs. Ich wünschte mir am Ende wahrlich, er wäre noch weitergegangen.

Das ist denn wohl die beste Eigenschaft von Parallelweltenromane auf einen aufgeschlossenen und kreativen Geist. Sie lassen ihn nicht mehr in Ruhe, selbst wenn man sie verlassen hat, sondern sie bohren sich ideell unerbittlich immer tiefer hinein in das Selbst und verlangen geradewegs danach, weitergesponnen zu werden. Als

Fan von Parallelweltgeschichten, von denen ich wirklich eine Menge kenne, muss ich sagen, ist das hier mit Abstand eine der besten und am klügsten durchdachten. Ein Schmuckstück zeitgenössischer Science-Fiction, das man wirklich kennen sollte. ■

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

Mit Sherlock Holmes durch Zeit und Raum (1)

Ullstein, Berlin 1987, 208 Seiten, TB, ISBN 3-548-31140-7

Übersetzt von Uwe Anton, Ronald M. Hahn und Silvia Frehse

von Uwe Lammers

Man fühlt sich hier im falschen Film, wenn man das Cover des vorliegenden Buches betrachtet und muss unweigerlich an den so oft heruntergeleiteten Slogan »Sex sells« denken, der im Zusammenhang mit Sherlock Holmes nun wirklich in nahezu überhaupt keinem Fall passt, sonst aber recht häufig zum Kauf animiert. Das Cover zeigt eine nackte Dame, die mit einer bizarren Art von Roboterschlange »kuschelt«. Das soll wohl auf das SF-Element dieses Ullstein-Buches hinweisen. Niemand braucht die Dame oder die Schlange im Buch zu suchen, das ist völlig sinnfreie Anti-Werbung, die ein Sherlock Holmes nicht braucht.

Mit dem vorliegenden Band liegt der erste von zwei gleichnamigen Büchern vor, in denen sich Epigonen um den großen Detektiv aus der Baker Street kümmern und ihn weitere Abenteuer erleben ließen, die in gewisser Weise phantastische Aspekte beinhalten. Die Sherlockianer wissen ja, dass Arthur Conan Doyle am Anfang seiner Schriftstellerkarriere für das Übersinnliche noch nicht viel übrig hatte, was sich später dann ins extreme Gegenteil durch seinen naiven Glauben an Feen und Seancen verkehrte. In den Sherlock Holmes-Geschichten ist das Übernatürliche in der Regel nur als irreführende Camouflage zu finden, zur Tarnung eines Verbrechens.

Rezensionen

Man denke da nur an den legendären Hund der Baskervilles – der übrigens auch in diesem Buch »unvermeidlich« ist, ebenso wie Professor Moriarty.

Hier ist es zum Teil anders, denn da kommen schon sehr seltsame Dinge vor, die selbst ein Arthur Conan Doyle absonderlich gefunden hätte. Phantasten, die sich nicht als beinharte Sherlockianer verstehen und die Abweichungen vom traditionellen Kanon hinzunehmen bereit sind, finden hier ein faszinierend breit gestreutes Feld von verblüffenden Werken.

Neben dem Vorwort von *Isaac Asimov* finden wir acht Geschichten vor, von denen Sharon N. Farbers »Das große Geheimnis des Studentenwohnheims« und *Barbara Williamsons* »Was draußen wartet« so kurz sind, dass ich sie hier kurzerhand übergehen möchte, um nicht unmäßig viel zu verraten.

Ich werde auch kaum etwas zu Conan DoYLES eigener Story »Der Teufelsfuß« sagen, die jeder Sherlockianer natürlich kennt. Sie wurde offensichtlich der Storysammlung vorangestellt, damit der weitgehend ahnungslose Leser eine Originalprobe von Holmes' Deduktionsmethode zu sehen bekommt, um sodann zu schauen, wie gut es den Epigonen gelungen ist, seine Darstellung zu erreichen.

Beginnen möchte ich die Vorstellung der vorliegenden Geschichten also mit *Philip José Farmers* Geschichte »Das Problem der verdrossenen Brücke – unter anderem«, für die der Autor in die Rolle des *Harry Manders* schlüpft, des legendären Weggefährten des Gentleman-Einbrechers *Arthur J. Raffles*. Da ich selbst die *Raffles*-Geschichten nur vom Hörensagen kenne, ist mir zweifellos einiges an Anspielungen entgangen, aber das hat den Reiz der Geschichte nicht geschmälert.

Schon der Titel der Geschichte ist geeignet, Stirnrunzeln auszulösen. Und das verstärkt sich noch, wenn man im Verlauf der Story über so bekannte Namen wie *Mr. James Phillimore* und *Isadora Persano* stolpert (ungeachtet des weiblich klingenden Vornamens ein Mann). In mir schrillten sofort einige Alarmsirenen, da ich zumindest von *Phillimore* schon mal gehört hatte – und zwar vor dreizehn Jahren, als ich die wunderbar raffinierte Geschichte »Das

Rätsel des Warwickshire-Wirbels« von *F. Gwynplaine McIntyre* las. Das Geheimnis eines Mannes, der noch mal kurz in sein Haus zurückgeht, um seinen Regenschirm zu holen, und der nie wieder gesehen wird. Als – in der vorliegenden Story – die Polizisten das Gebäude durchsuchen, finden sie nichts.

Kurz darauf steigen auch *Raffles* und sein Kompagnon *Mander* in das Haus ein und stoßen auf der Suche nach Juwelen auf etwas sehr viel Ungeheuerlicheres. Unvermittelt werden sie mit außerirdischem Leben konfrontiert und in eine Jagd auf Leben und Tod verwickelt.

Exzellente Geschichte!

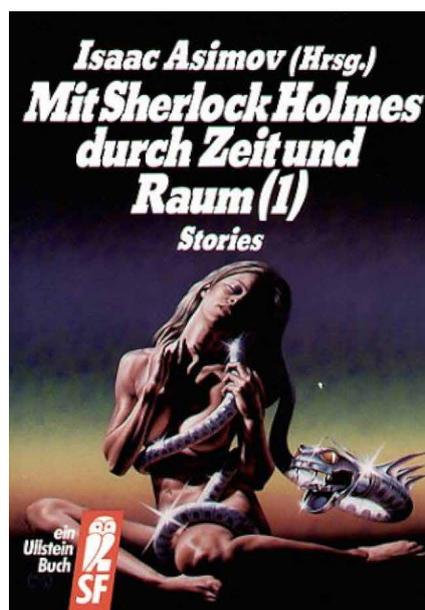
Anne Lear schreibt eine andere literarische Tradition fort. In der Geschichte »Das Abenteuer des Weltreisenden« geht es nur mittelbar um Holmes, aber wesentliche Elemente für eine Geschichte aus dem Holmes-Kanon sind einwandfrei gegeben. Sicherlich erinnern sich zahlreiche Leser an *H. G. Wells'* »Die Zeitmaschine« und den dort im gesamten Buch namenlos bleibenden Erfinder. In der vorliegenden Geschichte wird er nun endlich mit Namen genannt. Aber warum das in einem Dokument aus dem 17. Jahrhundert geschieht und was das konkret mit Sherlock Holmes zu tun hat (und das hat es, vertraut mir!), muss man selbst erkunden. Und da ich sowohl Holmes mag als auch

Zeitreisegeschichten, fühlte ich mich hier doppelt heimisch. Vielleicht schmeichelt *Anne Lear* der Hauptperson etwas zu sehr und macht sie unangemessen genial – aber die daraus destillierte Geschichte ist schön gebaut und diente vielleicht später *Michael Crichton* als Anregung für seinen spannenden Zeitreise-Roman »Timeline«. Wundern täte es mich nicht.

Poul Anderson und *Gordon R. Dicksons* Kooperationsarbeit »Die Rückkehr des Hundes von Baskerville« ist die bei weitem älteste, sie stammt aus dem Jahre 1953, war mir aber auch unbekannt – und es war einfach nur köstlich, sie zu lesen, auch wenn sie anfangs ... gewöhnungsbedürftig war. Immerhin spielt sie nicht mal auf der Erde, und die Hauptpersonen sind auch keine Menschen. Und das kommt so:

Wir befinden uns in einer fernen Zukunft. Die Menschheit hat sich über weite Teile der Galaxis ausgebreitet und leistet hier bei Fremdvlkern Entwicklungsarbeit. Dazu zählt die kleinwüchsige Spezies der *Hokas* auf dem Planeten *Toka*. Hier wird die irdische Kultur verehrt. Aus etwas rätselhaften Gründen hat es den pelzigen *Hokas* ausgerechnet das viktorianische England angetan. Sie sind noch dabei, das alte London nachzubauen und haben beispielsweise noch ganz andere Dinge nachgebaut – und wie fanatische Schauspieler sind sie unfassbar textsicher und gehen voll in der »nachgebauten« Kultur auf. Heutzutage würden wir dies als frühe Vorläufer der modernen reenactment-Kultur bezeichnen, die besonders in den USA blüht.

Nun, *Whitcomb Geoffrey* und *Alexander Jones* von der Kosmischen Entitäten-Liga (KEL) sollen einen Alien-Schmuggler hochnehmen, der sich irgendwo auf *Toka* verbirgt. Aber wo anfangen? *Jones* schlägt vor, sie sollten sich an die Gepflogenheiten auf *Toka* halten und, da sich der Gesuchte offensichtlich im »viktorianischen England« versteckt, bei *Scotland Yard* beginnen. Hier machen sie die schon etwas erschütternde Begegnung mit dem »Obersten Stümper« (Türschild!), einem *Hoka*, der sich als *Inspector Lestrade* versteht. Und dieser wiederum möchte gern den weltbesten beratenden Detektiv mit in den Fall einbeziehen – *Sherlock Holmes!*



Rezensionen

Die Hokas sind offenbar außerstande, zwischen realer Historie und Fiktion zu unterscheiden und behandeln Holmes ganz so wie eine physisch existente Person. Whitcomb Geoffrey wird von »Holmes« kurzerhand in »Gregson« umbenannt (eine Scotland Yard-Gestalt bei Conan Doyle!). Alexander Jones hat in die Rolle des Dr. John Watson hineinzuschlüpfen, und ehe sie sich versehen, jagen die Gefährten wider Willen im nachgebauten Moor von Devonshire einen großen, rotäugigen Höllenhund – den Hund der

Baskervilles ... na, wem das nicht vertraut vorkommt!

Sterling Lanier berichtet in »Die Geschichte eines Vaters« auch von etwas sehr Eigenartigem, das mir vertraut erschien. Warum? Weil es um die »Matilda Briggs« geht, ein Segelschiff, das in dem Holmes-Kanon einmal erwähnt wird als ein Fall, in dem Holmes vermeintlich versagte. Er spielt Anfang der 1880er Jahre im indonesischen Archipel, und ich hatte davon bereits zwei Varianten gelesen.

Nun also die dritte Variante. Der Vater

des Erzählers berichtet von einer Reise in den indonesischen Archipel, damals als Offizier der britischen Armee, wo er einen zerlumpten Mann auf einem Schiffswrack findet und aufpäppelt. Und dieser Mann, der nur »Verner« genannt werden möchte, führt den Offizier und seine Männer in ein grässliches Gemetzel gegen Wesen, die alles andere als menschlich sind. Man fühlt hier den Schatten von Dr. Viktor Frankenstein und Dr. Moreau überdeutlich.

Und schließlich ist da noch *Mack Reynolds*, ein dezidierter Science-Fiction-Autor, der sich hier ebenfalls in ein Holmes-Abenteuer verirrt und den Detektiv als wirklich steinalten Mann schildert, dessen Kompagnon Dr. John Watson ihm schon insgeheim zunehmende Senilität stillschweigend unterstellt. Und als er in »Das Abenteuer mit dem Außerirdischen« für einen kaum weniger betagten Klienten Außerirdische in London ausfindig machen soll, hat Watson endgültig das Gefühl, dass es mit Holmes steil bergab geht. Aber er erlebt eine Überraschung ...

So unpassend das Titelbild auch immer sein mag – vergesst es einfach und kümmernt euch um den zum Teil wirklich exquisiten Inhalt. Allein die Hokas-Geschichte ist den antiquarischen Kauf des Buches wert gewesen, aber auch die anderen Werke sind nicht ohne. Man sollte sich die Geschichten schön portionieren beim Lesen und gemächlich eine pro Tag im Höchstfall wegschmökern, sonst ist das Lesevergnügen einfach zu schnell vorbei.

Aber es gibt noch einen Lichtblick: wie schon der Titel sagt, gibt es noch einen weiteren Band gleichen Titels, den ich noch nicht in den Händen halte (aber bald) und bislang nicht lesen konnte. Zweifellos werde ich mir das Vergnügen nicht entgehen lassen, auch diese Anthologie zu rezensieren.

Demnächst in diesem Kino, versprochen.

Im Gegensatz zu seinem Schöpfer ist Sherlock Holmes der unsterbliche Detektiv geblieben, und es gibt erstaunlich viele Geschichten, die sich noch um ihn ranken können. Wir erleben das Jahr für Jahr von neuem in den Buchhandlungen. Und solange ich solche Funde mache, bin ich jederzeit bereit, sie euch vorzustellen. ■



Bild von Angelika Herzog. Hugu Monastery Library 2. Midjourney.

Sachbuch



Isabella Hermann

Science-Fiction zur Einführung

Junius Verlag, 2022
208 Seiten, 15,90 €
ISBN 978-3-96060-321-4

von Clemens Nissen

Die promovierte Politologin Isabella Hermann gibt einen Einblick in die SF. Das Format der Publikation ist kleiner als das eines gewöhnlichen Taschenbuchs, der Text ohne Anhang umfasst 173 Seiten. Die Reihe, in der sie erschien, startete als sozialistische Alternative. Dass solches einer Beschäftigung mit SF schaden kann, zeigte sich anno 1976 in dem Buch »Perry Rhodan. Untersuchung einer Science Fiction-Heftromanserie« von Beate und Jürgen Ellerbrock sowie Frank Thieß. Dort verhinderte die weltanschauliche Ziel-

richtung jede angemessene Betrachtung, stattdessen ergab sich eine ideologische Kampfschrift. Von derlei ist das vorliegende Werk weit entfernt. Es lässt sich einer sozialistischen Ausrichtung nicht klar zuordnen. Auch wenn die SF aus politischer Perspektive gedeutet wird, handelt es sich nicht um einen Versuch, den Leser in eine bestimmte Richtung zu drängen, sondern um eine Sensibilisierung für – auch gesellschaftliche – Zukunftsfragen, die in unterhaltsamer Form dargeboten werden.

Die Autorin formuliert ein Science-Fiction-Kontinuum. Auf dessen linker Seite kennzeichnet sie die Werke des Genres als Prognoseversuch, auf der rechten als Metapher. Diese Deutungen ziehen sich wie ein roter Faden durch das Buch und überzeugen rundum.

Dr. Isabella Hermann wählt drei Themenfelder, nämlich Roboter/Künstliche Intelligenz, die Eroberung des Weltraums und Klimawandel/Ökokatastrophen. Beim ersten streift sie auch den Cyberpunk. Zum zweiten spricht sie Möglichkeiten einer politisch vereinigten Menschheit an, geht dabei allerdings – für die Älteren unter uns kaum verzeihlich – nicht auf die Perry-Rhodan-Serie ein. Beim dritten schließlich nähert sie sich auch dem hoffnungsvollen Solarpunk. Ihre Auswahl macht deutlich, welche politische Brisanz SF entfalten kann.

Die Anmerkungen und das Literaturverzeichnis sind umfangreich und lassen erkennen, dass der Aufarbeitung zu einem Großteil Werke aus dem angloamerikanischen Raum zugrunde liegen. Derlei ist bei diesem Thema durchaus zu erwarten. Leider werden im laufenden Text in großer Zahl englischsprachige Zitate im Original wiedergegeben. Dies behindert den Lesefluss. Man hätte besser daran getan, sie zu übersetzen.

Manche Fachbegriffe sind zumindest für den Gelegenheitsleser überraschend. Die weite Definition des Wortes »Tropen« erinnert ein wenig an Loriots »Familienbenutzer«. Bei der wiederholten Verwendung des Begriffes »Franchise« fragt man sich, ob damit tatsächlich das Lizenzsystem im juristischen Sinne gemeint ist.

All dies sind aber letztlich Kleinigkeiten.

Anno 1980 führte Georg Seeßlen in dem Buch »Kino des Utopischen – Geschichte und Mythologie des Science-fiction-Films« in die Themengebiete der SF ein. Es motivierte stark, das schier grenzenlose thematische Terrain zu erkunden. 43 Jahre später wandelt Isabella Hermann auf dessen Spuren, führt wiederum die Weiten der menschlichen Vorstellungskraft vor, zeigt erneut die intellektuelle Höhe, die man bei der fiktionalen Beschäftigung mit solchen Themen erreichen kann, und bietet trefflich Anreize, sich dem Genre zu nähern. In dem Schlusskapitel »Science-Fiction als Bildung« wirbt sie dafür, SF auch zur Vermittlung von Werten und Orientierungswissen einzusetzen. Dabei verknüpft sie die Hoffnung auf eine politische Zukunftsbildung mit dem hohen Unterhaltungswert des Genres.

Das Buch ist insgesamt lesenswert und zu empfehlen. Auch wenn der Preis zeigt, dass die Zeit nicht stehen geblieben ist. Die Autorin engagiert sich umfangreich auf dem Gebiet der Science-Fiction, unter anderem im Interessenverband für Fantasy und Science Fiction e.V. ■

Ralph Sander

Star Trek – Populäre Irrtümer und andere Wahrheiten

Klartext Verlag, 2023
120 Seiten, Softcover,
Klappbroschur, 16,95 €
ISBN 978-3-8375-2465-9

von Grit Richter

Mein erster Eindruck

Hier bekommt man Qualität für sein Geld! Das Buch hat ein modernes Cover, das viele Themen aufnimmt, die innen besprochen werden. Es ist komplett in Farbe und wurde in Deutschland hergestellt, großer Pluspunkt! Die edle Klappbroschur rundet das Outfit gekonnt ab.

Meine Erwartungen

Ich bin »Star Trek«-Fan, nicht das absolute Riesen-Fan-Girl, aber interessiert. Ich möchte: neue spannende Hintergrund-

Isabella Hermann

Science-Fiction

zur Einführung



JUNIUS

infos, Anekdoten, Fun Facts uvm. Hab ich das bekommen? Lest weiter!

Der Autor & die Reihe

Ralph Sander ist Trekkies bekannt als Autor der Reihe »Das Star Trek Universum« und weiterer Trek-Sekundärliteratur. »Populäre Irrtümer« ist eine Reihe aus dem Klartext Verlag. Ich habe kein anderes Buch aus dieser Reihe gelesen, daher kann ich nicht beurteilen, welche Kapitel fester Bestandteil der Reihe (und somit vorgegeben) sind.

Beim Lesen

Die Ernüchterung kam gleich auf den ersten Seiten, denn schon die Inhaltsangabe und das Kapitel »Zum Geleit« zeigen: für Sanders scheint das Universum nach der Serie »Star Trek: Enterprise« und dem Film »Star Trek: Nemesis« aufzuhören. Die J. J. Abrams Filme, »Star Trek: Discovery« und »Star Trek: Picard« werden nur kurz erwähnt – schade.

Der Schreibstil ist locker und größtenteils leicht zu lesen, wenn sich der Autor nicht gerade in Schachtelsätzen verheddert. Verschiedene Themen werden in chronologischer Reihenfolge nach Erscheinen der Serien erzählt. Dabei wird manches auf einer Seite kurz abgehandelt, anderes bekommt eine Doppelseite oder mehr. Viele Themen hätten zwar zusätzlichen Platz verdient, aber diese Struktur

macht es angenehm, das Buch schnell durchzulesen.

Unangenehm wird es jedoch, wenn Sander den Misserfolg der Serien zu erklären versucht. So schreibt er z. B. über Sender-Bosse »aber wie so oft bedeutet ein hoher Posten nicht automatisch auch einen hohen IQ« (S. 26). Ähnlich geht er auch gegen Fans vor, die bei der Ankündigung von »Star Trek: The next Generation« empört waren, dabei hätten sie einfach mal richtig lesen sollen. Mehrmals in diesem Buch wird gegen die Sportschau vorgegangen, die zur gleichen Zeit wie die Original »Star Trek«-Serie in Deutschland ausgestrahlt wurde.

Grundsätzlich zeigen diese Aussagen mir klar, dass Sander keine Kritik an »Star Trek« zulässt und wenn was schief läuft, sind immer die anderen schuld. Kann er machen, ist sein Buch. Es rückt ihn aber für mich in kein besonders gutes Licht.

Die Gewichtung der einzelnen Themen ist für mich an einigen Stellen undurchsichtig. Platzmangel ist ein Ding in diesem Buch, aber das hätte besser gelöst werden können.

In dem Kapitel »Wer hat's erfunden?« geht Sander darauf ein, dass Scotty-Darsteller James Doohan maßgeblich für die ersten klingonischen Sätze verantwortlich ist und Marc Okrand die Sprache später ausbaut. Nicht erwähnt wird in dem Zusammenhang, dass Klingonisch die am meisten gesprochene fiktive Sprache der Welt ist und dass es mittlerweile schon Kunstschaffende gibt, die auf klingonisch Lieder singen. Platz wäre da gewesen, wenn man auf Vergleiche zwischen Schweizern und Klingonen verzichtet hätte.

Auch den großen Einfluss von »Star Trek« auf marginalisierte Gruppen unterschätzt Sanders. So schreibt er auf S. 46, dass es sich der charismatische Ricardo Montalban nicht nehmen ließ, den Part des Khan erneut zu spielen. Als Mexikaner gehörte Montalban damals zu einer Minderheit, die selten in den Medien dargestellt wurde. Es geht hier weniger darum, dass ein großartiger Schauspieler eine Rolle noch einmal spielt, sondern um den Sprung der Repräsentation in einen Kinofilm. Ein anderes Beispiel ist die Uhura-Darstellerin Nichelle Nichols. Die Geschichte, wie ihr Auftritt in »Star Trek« eine junge



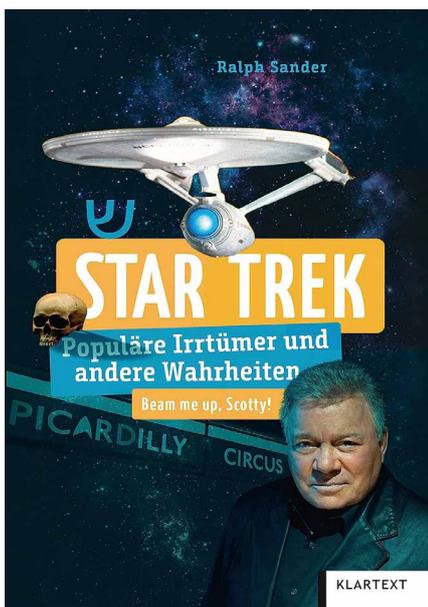
Whoopi Goldberg dazu inspirierte, Schauspielerin zu werden, ist dabei. Goldbergs bekannte Aussage, dass sie durch Nichelle Nichols gesehen hat, dass sie selbst einen Platz in der Zukunft hat, wird nicht erwähnt. Ebenso wenig, dass Nichols die Serie verlassen wollte und dass kein Geringerer als Martin Luther King sie davon überzeugt hat zu bleiben, weil die durch sie gegebene Repräsentation so wichtig war (und bis heute ist!).

Wir bleiben bei Nichelle Nichols und ihrem Kuss mit William Shatner, der als erster »interracial kiss« in die TV-Geschichte einging. Sander hat hier zwar Recht, wenn er den Kuss als den ersten zwischen einer schwarzen Frau und einem weißen Mann bezeichnet. Shatner hat jedoch einige Jahre vorher France Nuyen (eine französische Schauspielerin mit asiatischen Wurzeln) im TV geküsst. Aus diesem Fakt hätte man so viel mehr machen können.

Von Repräsentation zu Referenzen: diese werden genannt, gehen aber über die üblichen Verdächtigen wie »Galaxy Quest«, »The Simpsons« und »The Big Bang Theory« nicht hinaus. Keine Erwähnung von »Black Mirror« und anderen Serien.

Was in dem Buch wirklich Spaß macht, ist das Kapitel »Gibt es ein Leben nach »Star Trek«?«, in dem der Werdegang, der einzelnen Darstellenden kurz beleuchtet wird.

Auf die »Time Treks« (Zeitstrahlen, die



noch mal genau erzählen, wann wie wo was passiert ist) und Kapitel wie »Nackte Fakten« (in dem erklärt wird, welche Darstellerinnen im Playboy zu sehen waren) hätte ich verzichten können. Aufzählungen wie »Den kenne ich doch irgendwoher ...?«, mit bekannten Personen, die mal in »Star Trek« zu sehen waren, sind leider auch überflüssig, weil nicht näher auf die Figuren oder Schauspielenden eingegangen wird. Ebenso die Reihe »Fünf der besten Episoden«, die nur Folgen aufzählt, ohne darauf einzugehen, warum genau diese für den Autor so nennenswert sind.

Frauen kommen in diesem Buch nicht gut weg, und das nicht nur bei den »Nackten Fakten«. So wird Geneviève Bujolds Ausstieg aus »Star Trek: Voyager« als »Das Beinahe-Desaster« betitelt und es wird sich eine ganze Seite lang darüber ausgelassen, dass die Filmschauspielerin mit dem Rhythmus einer TV-Serie nicht zurechtgekommen ist und die Zusammenarbeit im beiderseitigen Einverständnis aufgelöst wurde. Für Jeri Ryan als Seven of Nine gibt es eine Doppelseite mit dem Titel »Sex sells – und wie!«. Natürlich wird nicht darauf eingegangen, welche Probleme Ryan in ihrem hautengen Outfit hatte. Auch die Konflikte zwischen ihr und Hauptdarstellerin Kate Mulgrew werden nur sehr einseitig beleuchtet.

Nerviges Allerlei

Im Impressum steht kein Lektorat/Korrektur. Letzteres hätte das Buch nötig gehabt, denn neben den erwähnten Schachtelsätzen tauchen auch Wortwiederholungen auf (beides nicht in Fülle, aber vorhanden). Außerdem werden schwarze Menschen durchgehend mit dem veralteten Wort »farbig« bezeichnet – unangenehm. Dazu kommt, dass alles im generischen Maskulinum geschrieben wurde. Von einem modernen Sachbuch erwarte ich mehr!

Wurden meine Erwartungen erfüllt?

Im Vorwort »Zum Geleit« schreibt Sander, dass es viele Bücher und noch mehr Websites über »Star Trek« gibt und man sich von all diesen Infos erschlagen fühlen könnte. Darum möchte sein Werk ein kom-

paktes Infobuch sein. Meine Meinung nach der Lektüre: Alles, was in diesem Buch steht, bekomme ich auf Wikipedia besser präsentiert und ohne genervt-belehrenden Unterton. Spannende Hintergrundinfos, Anekdoten, Fun Facts? Fehlanzeige! Ich bin, wie gesagt, nicht das größte Fangirl, aber hier gab es keine neuen Infos für mich. Daher stelle ich mir die Frage: Für wen ist dieses Buch?

Ich weiß nicht, was Autor und Verlag sich versprechen. »Star Trek«-Fans der ersten Stunde kennen all diese Fakten schon in- und auswendig. Neue Trekkies haben sicherlich Spaß an einigen der Infos, finden diese aber besser aufbereitet auf YouTube. Zum Beispiel bei der amerikanischen YouTuberin Jessie Gender (www.youtube.com/@JessieGender1), die in ihrer Reihe »Sex in Star Trek« mit massenweise intensiv recherchierten Infos aufwarten kann. Mit diesem Tipp entlasse ich euch aus der Rezi. Lebt lang und in Frieden! ■

Film



Ready Player One

Science Fiction. USA 2018. 140 Minuten. Regie: Steven Spielberg Drehbuch: Ernest Cline, Zak Penn. Auf DVD und Blu-Ray seit September 2018.

von Michael Schnitzenbaumer

Meine Generation ist mit Steven Spielbergs phantastischen Filmen groß geworden. Seine Art, Geschichten auf die Leinwand zu bringen, zog viele Spielberg-Fans in Bann, auch wenn nicht alle Geschichten die Welt zum Positiven verändert haben. Schließlich hat Steven Spielberg mit »Der weiße Hai« unsere Vorstellungen vom menschenfressenden Killerhai entscheidend mitgeprägt, was die Lobby des ele-

ganten Jägers nicht gerade vergrößerte.

Als Regisseur und Produzent prägte er vor allem in den Siebzigern, Achtzigern und Anfang der Neunziger das Genre des Phantastischen Films: »Indiana Jones«, »E.T.«, »Poltergeist«, »Hook«, »Jurassic Park« gingen in die Filmgeschichte ein.

Nach der Jahrtausendwende wurde es ruhiger um den Regisseur. Zwar hatte er beachtliche Erfolge mit Filmen außerhalb der Phantastik, aber Spielbergs besonderes Wirken – die spezielle Magie seiner früheren Filme – erreichten seine späteren Werke nicht mehr. Irgendwie merkte man, dass er müde geworden ist, Phantastisches in Szene zu setzen. »Minority Report« war noch recht gelungen, »A.I.« (das Ende von A.I. wäre eine eigene Analyse wert), »Krieg der Welten«, »BFG«, selbst »Indiana Jones 4« waren schon irgendwie nett, aber so richtig konnte mich Spielberg damit nicht mehr abholen.

Die großen Tage des alten Meisters sind vorbei, dachte ich – oder vielleicht bin ich einfach nur alt geworden, und nicht mehr zu begeistern? – Dann kam »Ready Player One«.

Handlung

Wir sind im Jahr 2045. Der junge Wade Owen Watts lebt in einer der vielen slumähnlichen Städte, eine Heimat, die für unzählige Menschen nur Elend und Verzweif-



lung zu bieten hat. Ihrem tristen Dasein versuchen die Bewohner zu entkommen, indem sie in eine virtuelle Welt eintauchen: Die OASIS sprengt alle Grenzen der Realität. Jeder Besucher kann einen Avatar nach seinen Wünschen zusammenstellen. Hautfarbe, Geschlecht, sogar Spezies sind ohne Bedeutung, denn es ist allein der Fantasie des Besuchers überlassen, wie sein Avatar gestaltet ist.

Auch Wade verbringt die meiste Zeit seines Teenagerlebens in Gestalt seines Avatars 'Parzival' in der OASIS, weil auch er mit der Realität nicht klarkommt. Seine Eltern sind tot, er wohnt bei seiner Tante in Baucontainer-ähnlichen Behausungen, die provisorisch übereinandergestapelt wurden.

In der OASIS hat sich indessen die Geschichte verbreitet, dass deren skurriler Erbauer James Halliday vor seinem Tod drei Schlüssel samt Herausforderung in der OASIS verteilt hat. Die Schlüssel führen zu einem sogenannten Easter Egg. Wer dieses Easter Egg findet, erbt Hallidays Vermögen und auch die OASIS

Wade macht sich mit seinen Mitstreitern Aech und Art3mis auf die Jagd nach den versteckten Schlüsseln. Dabei müssen sie gefährliche Herausforderungen meistern, und den Spielern von Nolan Sorrento, Hallidays einstigen Mitarbeiter und CEO der Firma IOI, zuvorkommen.

Es ist nicht nur die Handlung oder Inszenierung, die den Film sehenswert macht. Wenn wir Wade auf seiner Suche nach dem Easter Egg begleiten, entdecken auch wir zahlreiche Easter Eggs der filmischen Popkultur. Da steigt Wade bei einem Autorennen schon mal in den DeLorean aus »Zurück in die Zukunft«, und rast auf der Rennstrecke vorbei, an dem T-Rex aus »Jurassic Park« und an King Kong, die ihm den Garaus machen wollen.

Bei dem gleichen Rennen überholt Art3mis Wade auf einem roten Motorrad, das mir seltsam vertraut vorkommt. 'Sieht aus, wie Kanedas Motorrad', denke ich überrascht. Und tatsächlich! Art3mis fährt das Motorrad von Kaneda, dem Protagonisten aus meinem absoluten Lieblings-Anime / -Manga »Akira«. Ich habe mich riesig gefreut, diese Maschine mal als Live Action Version zu sehen.

Dass Spielberg nichts verlernt hat, merken die Zuschauer auch während eines weiteren Film-Highlights. Spielberg erweckt das Overlook Hotel aus Stanley Kubricks Horrorfilm »The Shining« wieder zum Leben, samt der legendären Zwillingmädchen, dem Blutfluss aus dem Aufzug, und natürlich der Dame aus Zimmer 237. Man hatte förmlich das Gefühl, dass jeden Moment Jack Nicholson als irrer Jack Torrance um die Ecke schlurft, mit einer Axt in beiden Händen.

Auch die Werkstatt von Wades Kumpel Aech ist voller Gegenstände, die uns wohl bekannt vorkommen. Da hängt eine Viper aus »Kampfstern Galactica« an der Decke. Das Wohnmobil aus »Spaceballs« wartet auf Wartung, genau wie der Weltraum-Pod aus »2001: Odyssee im Weltraum«.

Fazit

Sicher könnte »Ready Player One« seine dystopische Zukunft mehr in den Fokus der Handlung rücken. Die Verzweigung und Hoffnungslosigkeit der realen Welt jenseits der OASIS wird lediglich angerissen. Hier hätte ich mir gewünscht, dass Spielberg mehr auf den tristen Alltag eingeht, damit die Zuschauer auch ein besseres Gespür dafür bekommen, warum die Flucht in die OASIS für viele Menschen so essenziell ist. An dieser Stelle verschenkt der Film viel Potential.

Aber ich denke, Spielberg war es gar nicht wichtig, eine weitere düstere Zukunft à la »Matrix« zu zeigen. Der Film soll Spaß machen. Wer vor allem Spielbergs frühere Werke gefeiert hat, kommt an »Ready Player One« nicht vorbei. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung: November 2021
BWA 458 und auf <https://blog.phantasaria.de/>

Der Schwarm

Science Fiction. U.a. Deutschland, Frankreich, Belgien, Japan, 2023. 8 Episoden, je 45 Minuten. Regie: Barbara Eder, Philipp Stölzl, Luke Watson. Drehbuch: u.a. Frank Doelger. Auf DVD und Blu-Ray seit April 2023.

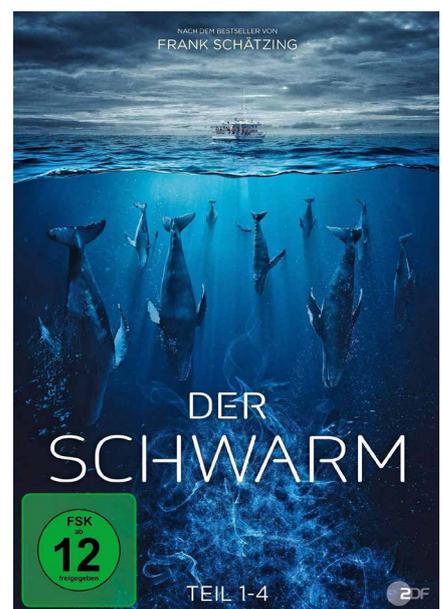
von Michael Schnitzenbaumer

»Der Schwarm« gehörte zu den von mir am sehnlichsten erwarteten Romanverfilmungen, seit ich das Buch vor etlichen Jahren verschlungen habe. Autor Frank Schätzing schrieb eine packende Geschichte über eine globale Bedrohung aus dem Meer. Eine uns unbekannte Macht hat scheinbar genug von der Verschmutzung der Meere und beginnt, gegen uns aufzubegehren: Die Yrr.

Auch die Serie fängt signifikante Bilder vom Aufstand der Meeresbewohner ein: Mutierte Quallen überfüllen die Kanäle von Venedig, als wären sie Touristenwagen, die jedes Jahr über die Lagunenstadt hereinbrechen. Schwärme geisterhafter Tiefseekrabben krabbeln an die Strände von Küstendörfern und verseuchen alle Menschen, die das Pech haben, von ihnen überrannt zu werden. Scheinbar wahnsinnig gewordene Wale versenken vor Vancouver Island, Kanada, Sightseeing-Boote mit Touristen, frisch gefischte Hummer werden zu Biobomben, die in mediterranen Restaurants explodieren und dabei tödliche Toxine im Trinkwasser freisetzen.

Eiswürmer bohren sich durch den Kontinentalhang vor Norwegen und lösen einen todbringenden Tsunami aus, der auf die nordeuropäische Atlantikküste und die Shetlands zurast ...

Meine Zusammenfassung dieser Highlights könnte dafürsprechen, dass wir hier eine wirklich packende Romanumsetzung



bekommen. Aber ist das wirklich so? Achtung! Hier wird es zu Spoilern kommen.

Die Serie kastriert sich selbst

Die Mahnung, die uns Schätzing's Roman entgegenruft, hat nichts von seiner Aktualität verloren. Im Gegenteil. Zwanzig Jahre nach dem Erscheinen des Romans ist dessen Inhalt über die Bedrohungen der Meere sogar noch akuter geworden. Die aktuelle Brisanz könnte man hervorragend in die filmische Umsetzung aufnehmen.

Die Serie hätte auch gesellschaftliche Veränderungen, die besonders während der Corona-Zeit entstanden sind, aufgreifen können, allen voran Kampagnen und Forderungen von Fridays for Future oder der Letzten Generation. Wäre es nicht interessant gewesen, die Aktionen dieser Gruppierungen mit einfließen zu lassen, wenn Schätzing's Wesen aus dem Meer, die Yrr, zuschlagen? So hätte man eine noch unheimlichere Bedrohung inszeniert, die auch unsere gegenwärtigen Traumata aufgrund Pandemie und Klimawandel aufgreift. Man hätte die Geschichte zu einem atemberaubenden Sci-Fi-Abenteuer des ‚Hier und Jetzt‘ ausbauen – und damit dem Roman ergänzen können.

Bahnbrechende Erkenntnisse im Umgang mit einer fremdartigen, aber gleichwertigen Spezies, die die Kluft zwischen Wissenschaft und Militär aufzeigen, wenn es darum geht, globale Lösungen für das Yrr-Problem zu entwickeln, erschütternde Bilder von Naturkatastrophen! All das, was das Buch so aufwühlend macht – bietet die Serie »Der Schwarm« nicht.

Im Buch sind es vor allem die USA, die neben den Yrr für Hochspannung sorgen. Der selbsternannte Retter der Welt reißt das Ruder der Bedrohungsbekämpfung in üblich arroganter Manier an sich und entsendet Militär und CIA, um den unbekanntem maritimen Einzellern zu zeigen, wer der Chef des Erdballs ist. Hier verwenden die Amerikaner jeden noch so miesen Kniff, der ihnen einen Vorteil verschafft, sehr zum Leidwesen der Forscher.

Ab dem dritten Teil atmet das Buch förmlich den Konflikt zwischen dem Militär und den Wissenschaftlern, während sie auf einem Hubschrauberträger, der USS Inde-

pendence über den Ozean gleiten und versuchen, mit den Yrr Kontakt aufzunehmen.

Es versteht sich, dass Wissenschaft und Militär nicht an einem Strang ziehen. Statt sich der Herausforderung durch die Yrr gemeinsam zu stellen, kämpfen unterschiedliche Interessengruppen lieber kleingeistig gegeneinander – ohne den Willen, als Spezies zu wachsen und vereint an einer Lösung zu arbeiten. Das haben die Yrr den Menschen weit voraus, aber auch dieses Merkmal wird in der Serie aufzugreifen verpasst.

Im Buch übernehmen die Amerikaner klar die Rolle des Antagonisten. Aber in progressiven deutschen Produktionen müssen die USA anscheinend gebauchpinselt werden. Die Serienmacher streichen die deutliche USA-Kritik komplett aus dem Skript. Der in der Realität oft genug vorkommende amerikanische Führungsanspruch ist hier überhaupt kein Thema. Amerika, aber auch andere Global Player, wie Russland oder China scheint es auf der ZDF-Schwarm-Erde nicht zu geben. Nur Japan ist in Form eines Konzerns vertreten. So gelingt es den Serienmachern zu keiner Zeit, in mir das Gefühl zu wecken, dass eine globale Katastrophe im Gange ist.

In der Serie schippern die Wissenschaftler ohne US-Militär friedlich auf dem Forschungsschiff Thorvaldson statt auf einem Hubschrauberträger; mit dabei die ihnen wohl gesinnten japanischen Sponsoren. Konflikte in der Mannschaft sind ... na, ja ... ich habe vor Spannung meine Fingernägel zerkaut, als man in der Kantine das Kaffeekochen reflektiert hat.

Die fehlenden Amerikaner sind nicht das einzige Defizit. Auch die Umweltkatastrophen fielen wohl dem ‚geringen‘ Budget von ca. 40 Millionen Euro zum Opfer. Beim Roman blieb mir vor allem der Tsunami in Erinnerung. Die akkurate Beschreibung der Entstehung und der Auswirkungen dieser alles verschlingenden, tödlichen Naturgewalt war für mich einer der Höhepunkte in Schätzing's Werk. Meine Hände waren so feucht, als wäre der Tsunami aus den Buchseiten heraus über sie hinweggeschwappt.

Die Serie ist komplett überfordert, die ozeanische Gewalt in Bildern festzuhalten, und nicht in der Lage, das enorme Ausmaß der Katastrophe einzufangen.

Auch menschliche Dramen während des Tsunamis bleiben auf der Strecke. Der Tod von Tausenden Menschen soll an uns durch die Fokussierung auf zwei Nebendarsteller herangetragen werden. Doch die banale Inszenierung zeigt die letzten Momente zweier völlig bedeutungsloser Partner (davon findet ein Moment off-camera statt), von völlig bedeutungslosen Hauptcharakteren. Mehr als ein Achselzucken ist da bei mir nicht drin.

Die detailreichen wissenschaftlichen Ausführungen Schätzing's, die er auch anhand von Beispielen aus der gegenwärtigen Popkultur dem unkundigen Leser unterhaltsam näherbringt, wurden von den Machern der Serie ebenfalls nicht berücksichtigt, obwohl diese einfach umzusetzen gewesen wären.

Da so viel von dem Buch gestrichen wurde, müssen die acht Folgen der Serie zwangsläufig mit etwas anderem gefüllt werden. Was läge da näher und wäre zielgruppengerechter, als den Duft der Romantik zu verströmen? Denn selbstverständlich sehnt der Liebhaber von nervenaufreibenden Sci-Fi-Abenteuern nichts mehr herbei, als sich bei einer typisch deutschen Schnulze zu entspannen.

Ich könnte ja noch wohlwollend darüber hinwegsehen, da ich ahne, dass es sehr viel kostengünstiger ist, Schauspielern verbrauchte, gefühlsduselige Sätze in den Mund zu legen, und blanke Hintern zu zeigen (von Männern natürlich – um Gottes Willen nicht von Frauen), als einen anständigen Tsunami zu auf die Beine zu stellen. Dann müsste ich aber den Charakteren zumindest einen Hauch Interesse entgegenbringen. Was mich zum nächsten Abschnitt führt.

Gravierende Änderungen an den Romanfiguren

Im vermeintlichen Glauben, es mache die Serie attraktiver, dem Zuschauer Charaktere ohne eigene Persönlichkeit vorzusetzen, damit er sich einen herausuchen kann, mit dem er sich schon identifizieren wird, schludern die Autoren trockene Figurenschablonen hin, deren Innenleben so anregend ist wie eine Raufasertapete, und die nichts, aber auch gar nichts mit

Rezensionen

den Romanfiguren zu tun haben. Sondern wir finden diese Figuren auch in jeder unterdurchschnittlichen Schmonzette, Krimi oder Seifenoper: Banal, langweilig, ohne nennenswerte Erscheinung. Selbst die Figuren aus »Die Ringe der Macht« sind klarer gezeichnet als die Protagonisten, die wir hier erleben.

Im Buch ist meine Lieblingsfigur der Zoologe und Walspezialist Leon Anawak. Schätzing macht aus ihm einen interessanten und kompetenten Forscher, der sich nicht nur mit durchgedrehten Walen herumplagen muss, sondern auch mit radikalen Umweltschützern, zudem versucht er seinen Identitätskonflikt bezüglich seiner Herkunft als Inuk aufzuarbeiten.

In der Serie wird aus dem sympathischen, tatkräftigen Mann ein weinerlich dreinblickendes Bübchen. In jeder Szene erweckt er in mir den Eindruck, als lasteten alle Sorgen der Welt auf seinen Schul-

tern. Selbst wenn ihm das Drehbuch mal ein Lächeln zugesteht, droht er, dieser ‚Atlas der Neurosen‘, unter dem Gewicht einer nicht näher bestimmbaren Trauer zusammenzubrechen.

Noch schlimmer hat man den real existierenden Meeresgeologen Gerhard Bohrmann verunstaltet. Bohrmann hat Frank Schätzing zwei Tage lang beraten. Lt. Bohrmann sind er und Schätzing seitdem befreundet. Schätzing ließ Bohrmann quasi die Ehre zu teil werden, als Charakter in seinen Roman einzugehen. Die Verantwortlichen verwandelten Bohrmann kurzerhand in die fiktive Professorin Katharina Lehmann. Damit vernichten sie ein Stück des Realitätsgehalts, und somit auch ein gutes Stück Charme der eigentlichen Geschichte. Doch damit nicht genug!

In Episode 6 fiel mir die Kinnlade herunter, als ich miterleben musste, wie Katharina Lehmann während einer Bespre-

chung reagiert, als ihre Kollegen die These vertreten, dass das merkwürdige Verhalten der Meerestiere ein Angriff einer fremden Lebensform sein könnte. Lehmann fällt aus allen Wolken: »Sie verlangen von mir, die Grundfeste einzureißen, auf der meine Ausbildung, meine Forschung, meine Lehrtätigkeit beruhen. – Das kann ich nicht!«

Nach einer Pause, die ihre Erschütterung transportieren soll, erklärt sie schließlich: »Ich überlasse Ihnen das Feld«.

Hab' ich etwas verpasst? Dachte ich doch, Wissenschaftler streben nach neuen Erkenntnissen. Sie gleichen bisherige Grundsätze mit hinzugewonnenen Fakten ab und erweitern so ihren Horizont. In meiner naiven Vorstellung muss es für einen Wissenschaftler etwas Großartiges sein, eine Entdeckung wie diese zu machen, auch wenn sie das bisherige Weltbild zerstört. Dann baut man sich ein überarbeitetes Denkmodell auf Basis des fortgeschrittenen Wissens, das nicht nur die Wissenschaftler, sondern die gesamte Menschheit wachsen lässt. Katharina Lehmann hingegen sieht nur das Schlechte, das in dieser neuen Erkenntnis steckt: »Ihnen muss doch klar sein, wie enorm groß die Erschütterung wäre, die das in der Psyche der Menschen auslösen würde.«

So wie Frau Lehmann trauen wohl auch die Showrunner den Verantwortlichen weder zu, eine solche Neuigkeit empathisch der Allgemeinheit zugänglich zu machen, noch trauen sie der Allgemeinheit zu, diese Neuigkeit vernünftig zu verarbeiten. Deren Kleingeistigkeit spiegelt sich in Katharina Lehmann wider. Die Professorin weicht zurück und entschwindet aus der Serie.

Dies sind nur zwei Beispiele enttäuschender Charakterbildung. Mehr würden den Artikel sprengen.

Auffällig an der diversen Besetzung des umfangreichen Casts ist noch, dass nicht ein einziger weißer, männlicher Wissenschaftler die Welt mitretten darf. Das ist vor allem in dem Zusammenhang interessant, weil es tatsächlich Gruppierungen gibt, die sich innig für die Beschwörung des neuen Feindbilds ‚alter weißer Mann‘ bei jeder Gelegenheit einsetzen, auch beim Thema Klimaproteste. Grundsätzlich hört man aus bestimmten Ecken ein un-



williges Murren, wenn Klimabewegungen zu ‚weiß‘ geraten, bzw. von einer weißen, westlichen Mittelschicht dominiert werden. Schnell ertönen dann moderne Schlagworte wie ‚White Saviorism‘, oder ähnliche Parolen, die weißen Menschen – besonders Männern – das Recht absprechen wollen, sich für den Erhalt der Umwelt zu engagieren.

Der ‚alte weiße Mann‘ ist aber eigentlich kein Feindbild, sondern das Sinnbild für eine veraltete Denkweise. Meines Erachtens ist dieses Sinnbild aber schlecht gewählt, weil es zu leicht wörtlich genommen werden kann und missverstanden wird. Vielleicht auch hier?

Ich hoffe sehr, dass die Produzenten, allen voran das ZDF, für das wir ja Gebühren zahlen müssen, sich hier nicht einem gefährlichen, ideologisch fehlgeleiteten Trend der Spaltung unterwerfen, weil sie im guten Glauben ein modernes Zeichen für die Rettung der Umwelt setzen möchten.

Die Selbstgefälligkeit der Macher

Genauso wenig, wie sich der ‚alte weiße Mann‘ für den Erhalt der Umwelt einsetzen darf, darf er sich noch in jüngere Frauen verlieben. Zwar glänzt die Serie durch mehrere diverse Liebesromanzen, von denen keine die Geschichte voranbringt, aber die Romanze im Buch, die die Geschichte tatsächlich aufwertet, darf keinesfalls mehr erzählt werden, weil sie laut Regisseurin Barbara Eder in dieser Form nicht mehr tragbar sei. Zitat: »Heutzutage kann man gewisse Rollenkonstellationen nicht mehr zeigen, ohne Menschen zu verletzen.«

Gemeint ist hier die Beziehung zwischen dem älteren weißen Mann Sigur Johanson und der jungen Tina Lund.

In der Serie ist Johanson ein dunkelhäutiger, junger Wissenschaftler, im Buch aber ist er weiß (nicht ungewöhnlich für einen Norweger), und etwa in Schätzing's Alter. Mit der Liaison dieses alten weißen Wissenschaftlers mit einer jüngeren Frau, bediene Schätzing lt. der Regisseurin Männerfantasien, die nicht mehr zeitgemäß sind.

Nach Ansicht der Regisseurin dürfen also gewisse Rollenkonstellationen nicht mehr gezeigt werden, weil sie Menschen verletzen. Welche Menschen könnten hier ver-

letzt werden? Wer? ... Wer, Frau Eder, wer?

Ich frage anders: Wer, Frau Eder, könnte Ihrer Meinung nach verletzt werden, wenn er erführe, dass ich, weißer Mann – auch nicht mehr taufersch – eine Ehe führe mit einer deutlich jüngeren Frau? Wem soll ich Abbitte leisten, weil aus dieser ‚nicht mehr zeitgemäßen Männerfantasie‘ zwei Kinder hervorgegangen sind? Wer, der nicht unter einer Old-White-Men-Phobie leidet, könnte in seinem Ekel so abgestoßen sein, dass er sich durch eine Beziehung wie die meine dermaßen verletzt fühlt? Wie jung muss die Frau sein, wie alt darf der Mann sein, damit Ihre Toleranz nicht über Gebühr beansprucht wird?

Wenn ‚alte weiße Männer‘ so wenig vorzeigbar geworden sind, dass sie weder an der Rettung der Welt beteiligt sein dürfen noch eine Beziehung mit einer jüngeren Frau eingehen dürfen, warum bedienen sich dann die Macher und Produzenten einschl. Regisseurin der Geschichte eines ‚alten weißen Mannes‘ (Schätzing), um damit Kasse und Quote zu machen?

Nach inhaltlichen Differenzen mit Showrunner Frank Doelger zog sich Frank Schätzing aus der Produktion zurück. Die Vorstellungen bei der Umsetzung wichen zu sehr voneinander ab. Obwohl mir Schätzing's Ansatz, die Serie politischer zu machen, gut gefällt, kann ich nicht mit Sicherheit sagen, wie die Geschichte gelaufen wäre, wenn man mehr auf seine Ideen gehört hätte. Frank Doelger ist da schon erfahrener. Seiner Vermutung nach sei Schätzing, Zitat: »komplett fehlgeleitet«.

Was ich jedoch sagen kann: Die über 6 Millionen Zuschauer-Quote, die die Serie beim Start eingefahren hat, war sicher nicht einem Frank Doelger zu verdanken, so gerne er auch seine bisherigen Leistungen und Zusammenarbeiten mit anderen namhaften Schriftstellern hervorhebt, so sehr sich auch einige Medien für ihn, den mehrfach ausgezeichneten Primetime Emmy Award Executive Producer begeistern. Auch die preisgekrönte Regisseurin Barbara Eder war nicht dafür verantwortlich, dass wir Zuschauer uns in Schwärmen vor dem Bildschirm versammelt hatten. Sondern es ist der spannenden Geschichte eines Autors zu verdanken gewesen, der

vermutlich für Otto-Normalverbraucher namhafter ist als sämtliche Verantwortlichen der Serie zusammen.

Dementsprechend rutschten die Einschaltquoten steil nach unten, nachdem die Zuschauer bemerkt hatten, mit welcher modernen Interpretation des Stoffes seitens Eder und Doelger sie beglückt werden sollten:

Eine dröge und altbackende Umsetzung der Geschichte, die mehr an ein Romance-TV-Drama erinnert als an die Bestsellerverfilmung eines Sci-Fi-Thrillers mit politischen und gesellschaftlichen Sprengstoffthemen. Diese angeblich zeitgemäße Fassung der Story fühlt sich für mich an wie eine deutsche Vorabendsendung aus den 80er Jahren. – Ein Werk ohne künstlerischen oder kreativen Wert.

Fazit

Eine vers(ch)enkte Chance, ein großes deutsches Filmwerk zu schaffen. Das Mutigste an der Serie ist, am Ende der letzten Folge eine zweite Staffel anzuteasern. Da merkt man, dass zumindest die Macher von ihrem Werk überzeugt sind.

Freunde des phantastischen Films werden bei Der Schwarm nicht bedient! Wem die Zeit nicht zu schade ist, sich durch die 8 langweiligen Folgen zu quälen, um sich selbst ein Bild davon zu machen: Der Schwarm ist in der ZDF-Mediathek und auf Blu-Ray erhältlich. ■

Ungekürzte Erstveröffentlichung: August 2023
BWA 479 und auf <https://blog.phantasaria.de/>

Woody Allen

Midnight in Paris

Veröffentlicht: Concorde 2010,
90 Minuten (DVD)

von Uwe Lammers

Hauptdarsteller: Owen Wilson, Rachel McAdams, Adrien Brody, Kathy Bates, Marion Cotillard, Michael Sheen, Carla Bruni, Alison Pill, Tom Hiddleston, Léa Seydoux, Tom Corder u. a.

Irgendwie hat allein schon der Name Woody Allen etwas Magisches – wenn der

Regisseur des »Stadtneurotikers« ruft, sagt irgendwie alles zu, was Rang und Namen hat, und unterwirft sich bereitwillig seinen Anweisungen, in einem Film eine illustre Riege der Darsteller zu formen. Das merkt man ganz besonders an diesem faszinierenden kleinen Komödien-Juwel, das ich lange schon mal ansehen wollte, aber erst kürzlich auf dem Flohmarkt als DVD erstand. Es ist wirklich ein romantischer Film mit philosophischen Akzenten, durchströmt von einer süßen Melancholie, dass man tatsächlich die Welt rings um sich herum völlig vergisst.

Worum geht es?

Im Jahre 2010 ist der Hollywood-Drehbuchschreiber Gil Pender (Owen Wilson) mit seiner Verlobten Inez (Rachel McAdams) in Paris, zeitgleich mit ihren Eltern, und sie treffen Inez' früheren Studienkollegen Paul (Michael Sheen), der sich rasch als nerviger Pedant outet. Gil hadert mit seinem Beruf und ist dabei, einen ersten Roman zu schreiben. Zugleich ist er einfach unglaublich romantisch und träumt von dem »Goldenen Zeitalter« der 20er Jahre, während seine Verlobte ihn ständig davon abzubringen sucht, sein Glück als Schriftsteller zu suchen. Rasch merkt man, wie sie sich innerlich voneinander entfernen. Ihn nerven die Schwiegereltern, die ihn nicht akzeptieren (Inez' Vater

steht der republikanischen Tea Par-ty-Bewegung nahe, während er selbst es eher mit den Demokraten hält), Paul ist nachgerade unerträglich arrogant und stößt selbst die Fremdenführerin (Carla Bruni) vor den Kopf mit seinem zur Schau gestellten Fachwissen.

Eines Abends klinkt sich Gil einfach aus und wandert angetrunken durchs nächtliche Paris ... und auf einmal um Mitternacht rollt ein altes Automobil vor seine Füße, und er wird zum Einsteigen einer ausgelassenen Gruppe von scheinbar kostümierten Leuten genötigt. Einer von ihnen stellt sich allen Ernstes als F. Scott Fitzgerald (Tom Hiddleston) vor.

Anfangs hält Gil das für eine Art von bizarrem Traum, aber er stellt schnell fest, dass ihn offensichtlich seine Sehnsucht nach den Zwanziger Jahren tatsächlich in jene Zeit zurückversetzt hat. Hier trifft er binnen kürzester Zeit nicht nur Fitzgerald und seine Frau Zelda (Alison Pill, bekannt aus der jüngeren Serie »Star Trek – Picard«), sondern er begegnet auch kulturellen Größen wie dem Musiker Cole Porter, der Tänzerin Josephine Baker, Ernest Hemingway (sehr beeindruckend: Corey Stoll) und Gertrude Stein (Cathy Bates, die ich aus »TITANIC« kannte). Außerdem begegnen ihm Künstler wie Salvador Dalí (Adrien Brody), Man Ray (Tom Cordier), Luis Buñuel (Adrien De Van) und weitere Berühmtheiten, die er alle aus der Literatur kennt. Besonders beeindruckt ihn Pablo Picassos Geliebte Adriana (Marion Cotillard, »Inception«), und damit wird die Geschichte kompliziert.

Wieder zurückgekehrt in die Gegenwart, ist Gil völlig verwirrt. Sein Versuch, seiner Geliebten diese Erfahrung nahe zu bringen, scheitert, was die Entfremdung verstärkt. Er sucht daraufhin verstärkt Rat und Unterstützung in der Vergangenheit, stolpert in der Gegenwart über die Antiquitätenhändlerin Gabrielle (Léa Seydoux – mir vertraut aus den jüngsten Bond-Filmen) und kommt so zum einen Adriana näher, in die er sich unweigerlich verliebt, als er auch einem Geheimnis auf die Schliche kommt, das ihm in der Gegenwart zum Verhängnis zu werden droht.

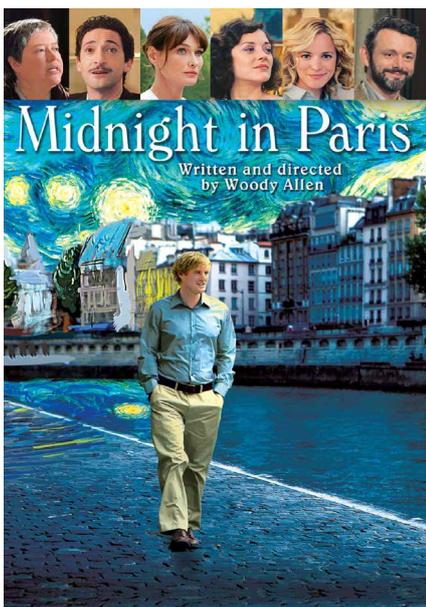
Und dann ist da noch Adrianas Seh-

sucht nach IHREM Goldenen Zeitalter, der Belle Epoque. Ach ja, und nicht zu vergessen, dass Inez' Vater inzwischen skeptisch wird, was Gils ständige nächtliche Ausflüge angeht ... er setzt kurzerhand einen Detektiv auf ihn an. Was mit ihm passiert und mich zum lauten Lachen brachte, muss man selbst gesehen haben.

Wirklich, dieser Film ist so prallvoll mit berühmten Schauspielern, die hier mit Begeisterung in die Rollen von noch viel prominenteren historischen Persönlichkeiten des frühen 20. Jahrhunderts und der Belle Epoque (wo sich dann Personen wie Henri Matisse, Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin und Edgar Degas zum Cast gesellen) schlüpfen, dass ich aus dem Staunen kaum mehr herauskam. Wer immer sich für das Paris und die kulturelle Szene der Goldenen Zwanziger Jahre interessiert und hier ein bisschen Grundwissen besitzt, wird ohne jede Frage von dem schillernden Setting mitgerissen werden. Owen Wilson spielt den unsicheren, romantisch-verträumten Gil so niedlich, dass man ihn unwillkürlich ins Herz schließt. Dabei muss man die Logik des magischen Realismus dieser Zeitreisen einfach mal akzeptieren, gewissermaßen als Zauber von Paris, dem Woody Allen hier eine äußerst charmante Liebeserklärung zukommen lässt.

Generell ist zu sagen, dass der eigentliche Zauber des Films von dem illustren Stelldichein der Personen ausgeht. Streng genommen »passiert« nicht wirklich allzu viel, aber das merkt man, während man sich den Film anschaut und von ihm verzaubern lässt, im Grunde nicht ... sodass einem am Schluss fast das Wichtigste entgeht. Denn Gil zieht natürlich eine Konsequenz aus dem Geschehen und trifft eine Entscheidung, die ich vernünftig fand und die irgendwie sehr schön zu Woody Allen passt.

Alles in allem ist der Film ein schönes kleines romantisches Juwel, das unbedingt die Wiederentdeckung lohnt. Nicht umsonst urteilen Kritiker darüber, es handele sich um »ein echtes Feel-good-Movie« bzw. einen »zauberhaft-klassischen Woody Allen mit Dialogwitz, Esprit und Situationskomik«. Dem ist uneingeschränkt zuzustimmen. ■



Indie versus Blockbuster

von Gerd Frey

Neben zwei epischen Fantasy-Spielen mit Dark Souls-Mechanik (Remnant II und Atlas Fallen) überrascht besonders ein unscheinbarer Indie-Titel unter den Neuererscheinungen. »Under the Waves« schafft etwas, was vielen großen Spieleblockbustern heutzutage nur noch selten gelingt: Es erzählt eine immersive und emotional glaubhafte Spielgeschichte. Während »Atlas Fallen« beispielsweise eine recht komplizierte, aber letztlich banale Hauptgeschichte hat, bei der der Hauptcharakter dennoch relativ farblos bleibt, erreicht »Under the Waves« durch gut geschriebene Dialoge, eine ausgezeichnete Inszenierung und einen überschaubaren Handlungsrahmen eine erstaunliche Intensität des Spielerlebnisses. Die innere Zerrissenheit der Hauptfigur wird nicht nur behauptet, sondern erlebbar gemacht.

Auf der anderen Seite haben wir »Fort Solis«, das stark auf die Erzählung ausgerichtet ist und die Frage aufwirft, ob man angesichts des nahezu vollständigen Fehlens von Spielmechaniken eine solche Veröffentlichung überhaupt noch als Spiel bezeichnen kann.

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

Exogate Initiative (2023)

In dem strategischen Aufbauspiel Exogate Initiative (das Spiel befindet sich noch im Early Access) übernimmt der Spieler die Kontrolle über eine unterirdische Forschungsanlage, die in ihrer Funktion ein wenig an die entsprechende Einrichtung der Stargate-Serie erinnert.

Es gibt eine Vielzahl von Aufgaben, die dort zu bewältigen sind, die jedoch alle auf den Mechaniken klassischer Aufbausimulationen basieren. So muss man passende Mitglieder für die zu formierenden Teams rekrutieren, Räume mit unterschiedlichen Funktionsausrichtungen errichten und entsprechende Ausrüstung platzieren. In den Unterkunftsräumen müssen Betten und Schränke aufgestellt werden, während in den Forschungsbereichen verschiedene Laborausstattungen ihren angemessenen Platz finden.

Nachdem man seine erste Einsatzgruppe aus drei Forschern zusammengestellt hat, schickt man diese auf die Reise zu fremden Planeten. Leider erlebt man die Exkursionen nicht direkt mit und hat keinen Einfluss auf deren Verlauf. Stattdessen erfährt man durch Funksprüche und Videoübertragungen von den gemachten Entdeckungen. Mitgebrachte Proben kann man dann untersuchen und die Ergebnisse der gemachten Forschungen als Patente verkaufen.

Spannend wird es dann, wenn man während einer Mission auf feindselige Kreaturen trifft, oder später auch Aliens in die eigene Basis eindringen.

Grafisch ist Exogate Initiative durchaus schick anzusehen, wirkt aber noch

recht steril, was aber eher Geschmacksache ist. Weniger gelungen sind die doch recht starren Gesichtsanimationen der Erkunder, wenn diese von einer Expedition Bericht erstatten. Insgesamt hinterlässt Exogate Initiative schon jetzt einen vielversprechenden Eindruck.

Genre: Strategie / Aufbau

Entwickler: Xeno Bits

Publisher: Xeno Bits

Systeme: PC

Wertung: 3,5

Amnesia: The Bunker (2023)

Bisher konnte ich alle Spiele aus dem Hause Frictional Games in mein Herz schließen. The Bunker macht es mir diesmal jedoch nicht leicht.

Das Spiel versetzt den Spieler in die Zeit des ersten Weltkrieges und überlässt ihm die Kontrolle über einen französischen Soldaten. Dieser ist auf der Flucht vor gegnerischen Einheiten und schafft es schließlich, in die vermeintliche Sicherheit eines Bunkers zu flüchten. Schnell muss er jedoch feststellen, dass er den Bunker nicht nur mit toten und übel zugerichteten Soldaten, sondern auch mit einem lichtscheuen Monster teilt.

Die erste Besonderheit an diesem Frictional Games-Spiel ist die Tatsache, dass das Spiel – bis auf Prolog und Epilog – ausschließlich in einem verschachtelten Bunkersystem spielt.

Amnesia: The Bunker bezieht seine Spannung überwiegend aus der Furcht vor der unbekanntem Kreatur und der allgegenwärtigen Dunkelheit. Im Bunker sorgt allein ein benzingetriebener Generator dafür, temporär größere Bunkerbereiche auszuleuchten. Leider erweist sich Benzin als die knappste Ressource und zudem ist der wertvolle Stoff auch als Zutat für andere Einsatzmöglichkeiten gedacht. Man kann freilich auch mit einer mechanisch zu ladenden Taschenlampe den Bunker erkunden, jedoch ist das Monster sehr geräuschempfindlich und natürlich macht das Aufladen der Taschenlampe Lärm.

Wie für Frictional Games üblich, kann man relativ frei mit der Umgebung interagieren



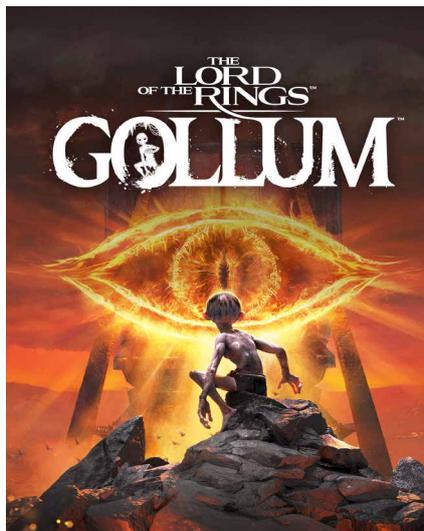
und verschiedene Möglichkeiten nutzen, um sein Ziel (den Bunker unbeschadet zu verlassen) zu erreichen. Leider macht es The Bunker dem Spieler schwer, Fortschritt zu erzielen. Nach einem Scheitern (das Monster hat den Spieler erwischt oder man hat eine Falle im Bunker ausgelöst) muss man sich mühsam zu bestimmten Stellen im Bunker erneut vorarbeiten. Das kann recht frustrierend sein. Für Spieler, die während einer permanenten Bedrohungssituation eine Herausforderung suchen, ist The Bunker wohl das perfekte Spiel.

Genre: Horror / Survival
Entwickler: Frictional Games
Publisher: Frictional Games
Systeme: PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One
Wertung: 3,5

The Lord of the Rings: Gollum™ (2023)

Der für viele erfolgreiche Adventure-Spiele bekannte Publisher und Spieleentwickler Daedalic Entertainment wagte sich mit einem Lizenzspiel zum Herrn der Ringe-Universum auf neues Terrain. Vor Augen hatte man höchstwahrscheinlich ein packendes Action-Adventure, in dessen Zentrum die tragische Figur von Sméagol/Gollum steht. Leider erfüllt das nun publizierte Spiel die hohen Erwartungen in kaum einem Bereich.

The Lord of the Rings: Gollum™ fängt dabei durchaus vielversprechend an. Der Prolog wurde stimmungsvoll inszeniert und



entlässt den Spieler mit orchestraler Musik in die düsteren Kulissen von Saurons Festung. Ein wenig fremdelt man mit dem Aussehen der Hauptfigur. Gollum ist ein wenig zu comichaft designt und wirkt fast schon kindlich. Die deutsche Sprachausgabe ist dagegen überwiegend auf hohem Niveau und gerade Gollum überzeugt während seiner Selbstgespräche und Kommentare.

Neben der sehr stark schwankenden Grafikkqualität – die Texturen wechseln von matschig bis halbwegs klar – sind es besonders die Spielmechaniken, die für The Lord of the Rings: Gollum™ zum Problem werden. Eigentlich ist man fast ausschließlich mit Klettern und Springen beschäftigt. Dies findet in einem Umfang statt, der das Spielen schon zur Mühsal werden lässt. Man hat gerade eine ausufernde Sammelquest mit vielen Kletter- und Sprungeinlagen hinter sich gebracht

und schon wartet die nächste ähnlich gelagerte Spielaufgabe auf unseren kleinen Helden. Dabei erweist sich die Wegfindung und auch die Steuerung innerhalb solcher Passagen als bei weitem nicht optimal. Das ist ärgerlich, da man beim Scheitern die zum Teil recht langen Wege erneut angehen muss. Was am Anfang also durchaus noch Spaß macht, wird nach und nach zur lästigen Pflicht.

Die Spielgeschichte kommt auch nicht so richtig in Gang, obwohl hier durchaus Potenzial spürbar ist. Was hatte man mit Gollum nicht alles für spannende Geschichten erzählen können. Schade.

Genre: Schleich- und Kletterspiel
Entwickler: Daedalic Entertainment
Publisher: Daedalic Entertainment
Systeme: PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One, Nintendo Switch
Wertung: 2,0

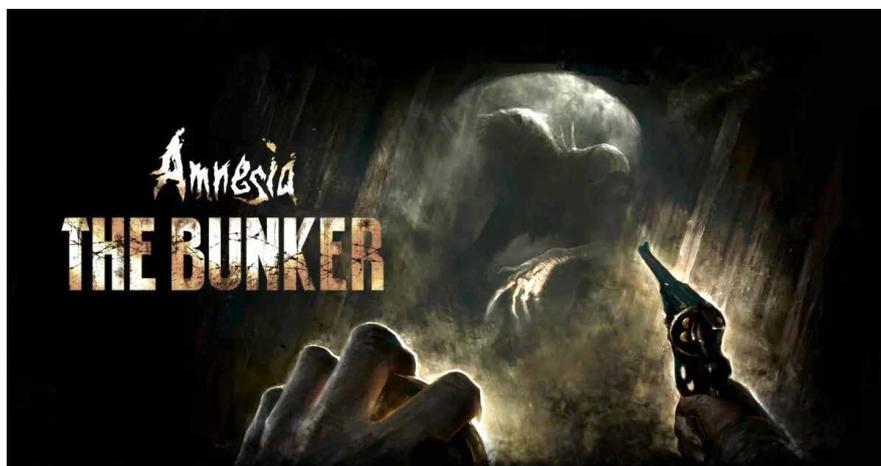
Firmament (2023)

Das Entwicklerbüro Cyan Worlds, bekannt geworden durch den Spieleklassiker Myst, legt mit Firmament ein vom Myst-Universum unabhängiges Spiel vor. Dennoch folgt das Spiel den gleichen Spielmechaniken, die auch schon für die Myst-Spiele prägend waren.

Der Spieler übernimmt die Rolle eines Hüters, der die drei Reiche des Firmament-Projekts verwalten und deren Technologie wieder in Gang setzen soll. Zu den drei Gebieten zählen Curievale (Eismine), Juleston (Schwefelmine und Kraftwerk) und St. Andrew (Wintergarten). Diese Bereiche sind über ein futuristisches Transportsystem mit dem zentralen Knotenpunkt »The Swan« verbunden.

Um mit der Umgebung zu interagieren, nutzt man einen Energiehandschuh. Mit diesem lassen sich Türen zu öffnen und Maschinen bedienen. Jedes der erkundbaren Reiche bietet dabei Upgrades für den Handschuh, wie höhere Drehmomente, mehrere Energieverknüpfungen und eine größere Reichweite.

Der Spieler kommuniziert währenddessen hauptsächlich mit dem Mentor, dem Geist eines verstorbenen Hüters, der





Rätseltipsps und Hintergrundgeschichten liefert. Ansonsten sind die erkundbaren Welten unbelebt. Das überraschende Finale verbindet klassische Utopien und deren Schöpfer mit einer faszinierenden Zukunftsvision.

Grafisch wurde die Spielwelt stimmungsvoll in Szene gesetzt. Gerade die weiten Landschaften mit ihren seltsamen Gebäuden und Maschinen sehen phantastisch aus.

Die Rätsel sind leider nicht immer einfach zu dekodieren, da man nicht immer ausreichenden räumlichen Überblick auf das jeweilige »Testgelände« hat.

Da Firmament auch für VR-Systeme entwickelt wurde, erweist sich die Steuerung als ein wenig ungewohnt und hakelig. Da man jedoch nicht unter Zeitdruck steht und man dank unsichtbarer Barrieren auch nicht abstürzen kann, stellt dies keine größere Herausforderung dar.

Genre: Adventure / Rätselspiel

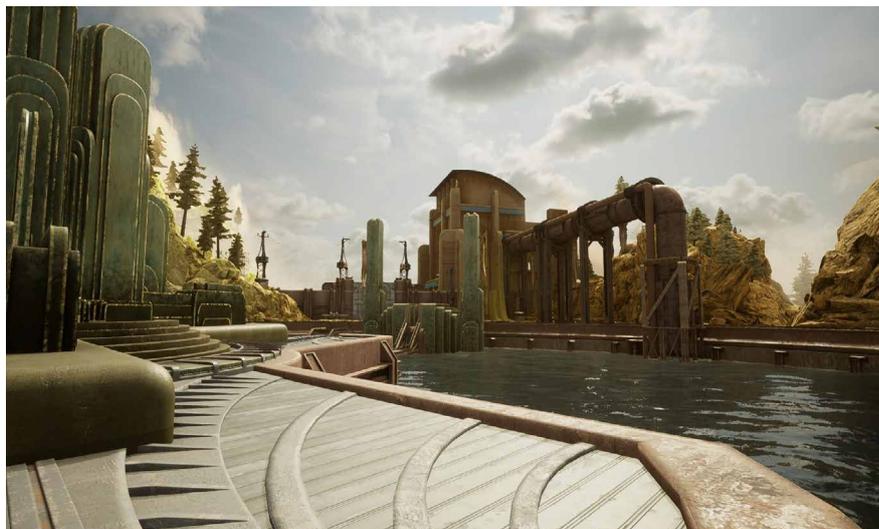
Entwickler: Cyan Worlds

Publisher: Cyan Worlds

Systeme: PC, PS4/5, Xbox Series, Xbox One, macOS

Wertung: 3,5

Harmony: The Fall of Reverie (2023)



Das mystische Science-Fiction-Abenteuer Harmony: The Fall of Reverie versteht sich im Kern als Grafik-*Novel*. So steuert man im Spiel keine Personen mittels Gamepad oder Cursor durch fremde Landschaften, sondern erlebt die Geschichte über viele Unterhaltungen und wechselnde Bildhintergründe. Die auftauchenden Figuren wurden immerhin gut animiert und auch die Bildhintergründe sind nicht ganz leblos gestaltet. Gelegentlich gibt es auch Videosequenzen in Comic-Art zu sehen.

Die Handlung spielt in näherer Zukunft. Hautfigur Polly/Harmonie kehrt nach Jahren im Ausland in ihre Heimat zurück, um ihre vermisste Mutter Ursula zu finden. Doch sie muss feststellen, dass sich ihre Stadt stark verändert hat. Der Megakonzern

MK nutzt seine Macht, um die Menschen zu kontrollieren. Ihre Gemeinde ist bedroht.

Der eigentliche Clou von Harmony: The Fall of Reverie ist das Entscheidungssystem. An vielen Stellen der Geschichte muss man Entscheidungen treffen, die den Fortgang der Handlung beeinflussen. Hier nutzt das Spiel sogenannte Bestrebungen, die durch fiktive Charaktere in dem Alternativuniversum Reverie verkörpert werden. Das wären zum Beispiel Seligkeit, Macht, Wahrheit oder Bindung. Poly/Harmonie kann in Reverie Zeitlinien sichtbar machen und auf der Grundlage gemachter Erfahrungen oder erhaltener Informationen an Knotenpunkten auf den Zeitlinien Entscheidungen treffen.

Harmony: The Fall of Reverie ist kein

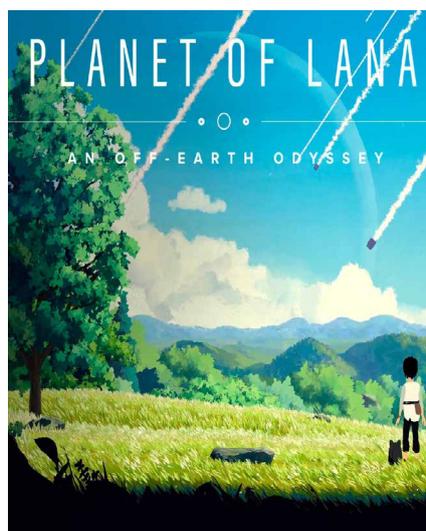


Spiel für Actionfreunde, aber auch Adventureliebhaber kommen nicht so richtig auf ihre Kosten. Das Spiel richtet sich eher an Freunde von interaktiver Literatur, die gerne viel lesen.

Genre: Adventure / Rätselspiel
Entwickler: Dontnod Entertainment
Publisher: Dontnod Entertainment
Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Nintendo Switch
Wertung: 4,0

Planet of Lana (2023)

Planet of Lana ist ein fesselnder Puzzleplattformer, der den Spieler auf einen erdähnlichen Planeten versetzt. Gleich am Anfang der Geschichte muss man miterleben, wie riesige außerirdische Maschinen auf dem Planeten landen und dessen Bewohner entführen. In der Rolle von Lana, einem tapferen jungen Mädchen, begibt man sich auf eine gefährliche Reise, um ihre ebenfalls entführte Schwester zu retten. Zum Glück trifft Lana auf Mui, eine charmante katzenähnliche Kreatur, die zum unentbehrlichen und liebeswerten Begleiter wird. Das Zusammenspiel von Lana und Mui ist der Schlüssel, um die meisten Herausforderungen der Spielwelt zu meistern. Lana kann schwimmen und Mui anleiten, unzugängliche Orte zu erreichen oder Befehle auszuführen. Mui wiederum ist klein und äußerst wendig, was es dem Wesen ermöglicht, Lana neue Wege



zu eröffnen und Hindernisse zu überwinden. Besonders beeindruckend ist Muis Fähigkeit, feindliche Kreaturen zu hypnotisieren und sie kurzzeitig zu zähmen.

Da Lana und Mui jedoch nicht in der Lage sind, die außerirdischen Maschinen oder andere Feinde direkt anzugreifen, müssen sie auf geschickte Tarntaktiken zurückgreifen, um unentdeckt zu bleiben. Alternativ nutzen sie die Umgebung zu ihrem Vorteil, um potenzielle Bedrohungen zu umgehen. Im Laufe des Spiels wird dem Spieler zusätzlich die Möglichkeit gegeben, sich in Maschinen zu hacken, was neue strategische Möglichkeiten eröffnet.

Planet of Lana ist ein fesselndes und anspruchsvolles Action-Abenteuer, bei dem man clever und geschickt Rätsel lö-

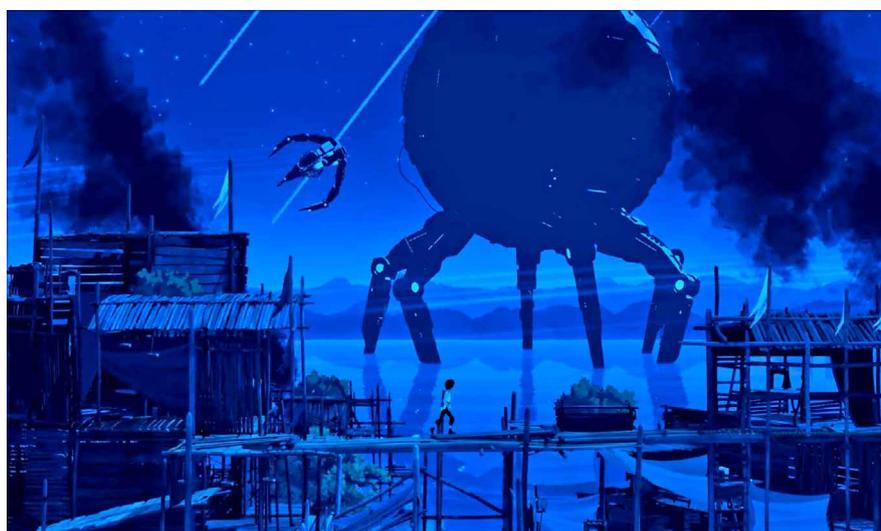
sen muss, um Lana zu unterstützen. Sie kämpft darum, ihre Schwester zu retten und gleichzeitig den Planeten vor einer Bedrohung durch außerirdische Maschinen zu bewahren.

Genre: Adventure / Rätselspiel / Plattform
Entwickler: Wishfully
Publisher: Thunderful Group
Systeme: PC, Xbox Series, Xbox One
Wertung: 4,0

Remnant II (2023)

Der Überraschungshit Remnant: From the Ashes von 2019 erhält mit Remnant II eine Fortsetzung. Erneut wird man dabei auf eine postapokalyptische Erde versetzt, die von der »Saat« korrumpiert wurde. Das Spiel greift auf die Mechaniken und den Weltentwurf des Vorgängers zurück, bietet dazu aber unzählige Verbesserungen und Optimierungen.

Im Spiel schlüpft man in die Rolle eines Neuankommings im Lager 13. Der Charaktereditor lässt es zwar zu, einen weiblichen oder männlichen Helden zu kreieren, die darüberhinausgehenden visuellen Anpassungsmöglichkeiten erweisen sich jedoch als recht überschaubar. Hat man seine Spielfigur entworfen, geht es relativ schnell mit der Geschichte weiter. Ein riesiger rötlich schimmernder Teleporterkristall wird aktiviert, zwei Personen aus dem Lager verschwinden darin und unser Held macht



sich auf die Suche nach den Vermissten.

Lager 13 versteht sich im Spiel als eine Art Hub, von dem aus man über den Teleporterkrystall fremde Welten bereist, in denen die die Saat furchtbare Verwüstungen anrichtet und daher auch immer als Gefahr für die Menschheit real bleibt. Im Lager kann man gesammelte Ressourcen zur Verbesserung der eigenen Ausrüstung tauschen und auch diverse Hilfsgüter erwerben. Spielerisch finden sich viele Parallelen zu Dark Souls. Das Kampfsystem erfordert einen geschickten Umgang mit Ausdauer und Munitionsreserven und die Ausweichrolle ist essenziell fürs Überleben. Leider kann man in Remnant II keine Gegner fixieren, was in manchen Kämpfen zu Unübersichtlichkeit führt.

Eine weitere Besonderheit der Remnant-Spiele ist Möglichkeit, das Abenteuer im Koop zu bestreiten. Man könnte sogar behaupten, das Spiel legt seinen Schwerpunkt auf diese Spielvariante. Der Schwierigkeitsgrad für Solospieler ist nämlich recht happig. Es gibt immerhin die Alternative, Remnant II mit einem hündischen Begleiter zu durchzuspielen, der den Spieler auch wiederbeleben kann. Diese Unterstützungsoption sollte man als Alleinkämpfer durchaus nutzen.

Grafisch basiert das Action-Rollenspiel auf der Unreal 4-Engine, mit der die Entwickler spektakuläre Schauplätze entwarfen, wobei die zu bereisenden Welten aus vorher gebauten Landschafts-Assets zufallsgeneriert werden. Dies wurde aber

so gut umgesetzt, dass die Spielwelten nicht generisch wirken. Der Spieler kann so stimmungsvolle Schauplätze wie Tempelanlagen, sumpfige Waldgebiete, einen Planeten in der Nähe eines schwarzen Loches oder eine Dark-Fantasy-Welt erkunden. Die oft sehr schnell agierenden Gegner verhalten sich durchaus clever und verschanzen sich auch schon mal hinter Wänden und anderen Hindernissen.

Obwohl man in Remnant II wie auch in Dark Souls an Wiederherstellungspunkten wiederbelebt wird, verliert man hier nicht die gemachte Erfahrung. Das liegt hauptsächlich daran, dass man in Remnant II Materialien statt Erfahrung sammelt und durch das eigene Spielverhalten Fähigkeiten automatisch freigeschaltet werden. Den größten Teil der Ressourcen kann man farmen, aber die wichtigsten Materialien, die man zur Verbesserung von Waffen benötigt, sind selten zu finden. Ohne verbesserte Waffen ist es jedoch kaum möglich in der Welt von Remnant II zu überleben. Oft wird man auch mit ganzen Gegnerhorden konfrontiert und muss sich eine Strategie überlegen, um solche Spielabschnitte zu überstehen. Bei manchen Gegnern ist es auch wichtig, diese schnell auszuschalten, damit diese nicht in eine deutlich mächtigere Variante morphen. Gekämpft wird immer mit einer Kombination aus Fern- und Nahkampfwaffen. Neben der rasanten Aktion gibt es aber auch viel zu lesen und etliche Unterhaltungen zu führen.

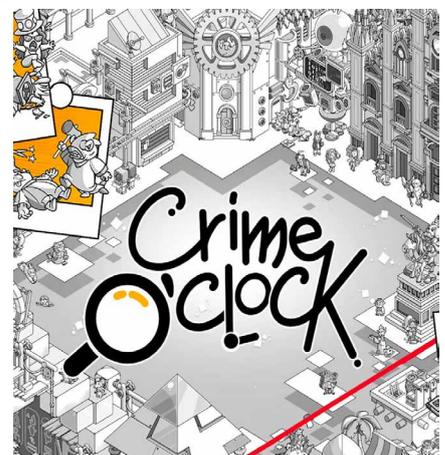
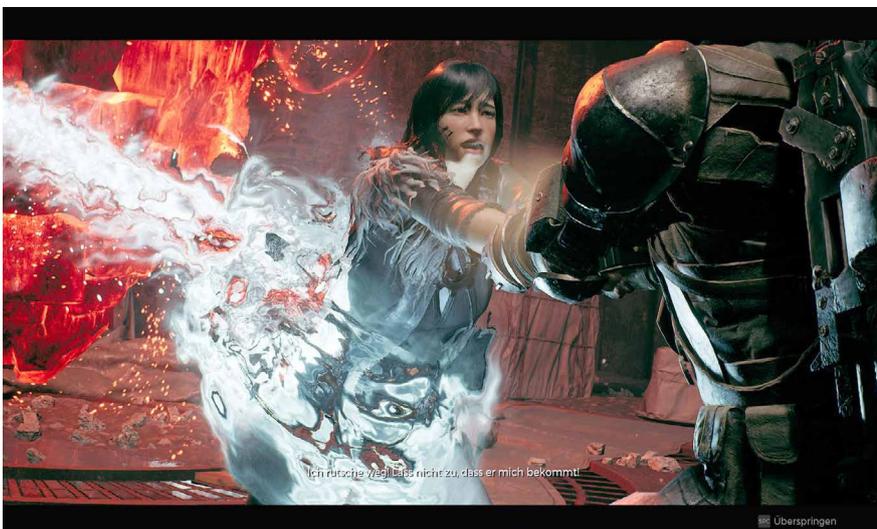
Genre: Soulslike / Shooter

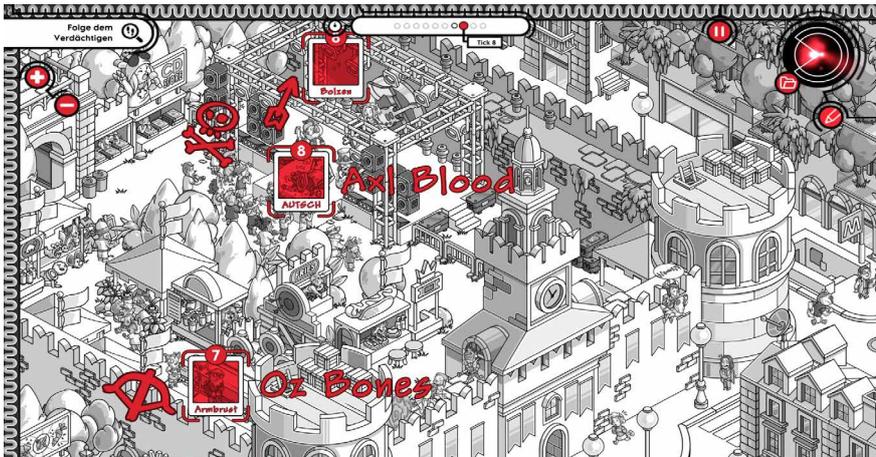
Entwickler: Gunfire Games
Publisher: Gearbox Publishing
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4,0

Crime O'Clock
 (2023)

Das handgezeichnete Crime O'Clock vereint die Logik eines Wimmelbildspiels mit kriminalistischen Adventure-Elementen. Der Spieler schlüpft in die Rolle eines futuristischen Zeitwächterdetektivs, der Kriminalfälle aufklären soll, die das Gleichgewicht der Zeitlinie bedrohen.

Das Spiel selbst besteht aus einem einzigen städtischen Handlungsort, in dem diverse Kriminalfälle zu lösen sind. Die Besonderheit ist hier jedoch, dass man verschiedene fixe Zeitpunkte auf der Zeitlinie ansteuern kann, um ein Verbrechen aufzuklären. Der Spieler muss daher auf der jeweiligen Karte entweder den Täter, die Opfer oder bestimmte Gegenstände ausfindig machen. Ist dies geschehen, wechselt das Spiel zum nächsten Zeitpunkt und man muss die nächsten relevanten Dinge und Personen ausfindig machen, welche für eine Rekonstruktion des Tatherganges notwendig sind. Stößt man auf verdächtige Gegenstände, müssen diese bisweilen untersucht werden. Dies geschieht durch das Absolvieren eines meist recht simples Minispiels. Man kann zudem in den jeweiligen Handlungsort hineinzoomen und alle Personen und Gegenstände scannen. Der Tathergang wird dann nach und nach durch Markierungen aufgedeckt.





Grafisch präsentiert sich die Handlungskarte in Comic-Art mit Comic-Charakteren. Während man durch die verschiedenen Zeitpunkte auf der Zeitlinie wandert, verändert sich natürlich auch die Karte entsprechend. Personen und Gegenstände wechseln die Position und bei einem Einbruch beispielsweise werden auch zerbrochene Fenster oder offene Türen sichtbar.

Bleibt man bei seiner Suche nach dem Täter doch einmal hängen, bietet das Spiel eine umfangreiche Hilfefunktion.

Insgesamt also ein gelungenes Wimmelbildspiel. Allein musikalisch wäre etwas mehr Abwechslung wünschenswert gewesen.

Genre: kriminalistisches

Wimmelbildspiel

Entwickler: Bad Seed

Publisher: Just For Games,

Merge Games

Systeme: PC, Nintendo Switch, macOS

Wertung: 3,0

Gord (2023)

Das eigenwillige Fantasy-Abenteuer Gord stammt aus einer kleinen Spieleschmiede ehemaliger Entwickler von The Witcher 3 (CD Projekt). Dennoch präsentiert sich hier kein neues episches RPG sondern ein klassisches, aber stark storyorientiertes Aufbauspiel mit einer ordentlichen Portion actionbetonter Kampfeinlagen und einer kleinen Prise Rollenspiel.

Die Herkunft der Entwickler verrät sich am düsteren Setting, der Sounduntermauerung und der von Hexenmagie getränkten Spielwelt.

Kernelement von Gord ist der Aufbau einer kleinen Siedlung inmitten einer von Monstern, und gefährlichen Tieren bewohnten nordischen Wildnis. Es sind eine überschaubare Anzahl an Gebäuden

in einem abgegrenzten Schutzbereich zu errichten, während man in der direkten Umgebung der kleinen Siedlung nach Rohstoffen und Nahrungsmitteln sucht. In Gord werden die Bewohner älter und sterben schließlich auch, während neues Leben in die Welt geboren wird. Das Spiel beschränkt sich hier aber auf eine sehr überschaubare Anzahl an Siedlungsbewohnern. Hat man eine bestimmte Entwicklungsstufe erreicht und sind alle erreichbaren Ressourcen verbraucht, macht sich die Gemeinschaft auf den Weg, einen weiteren Siedlungsort ausfindig zu machen, um dort eine neue Siedlung zu errichten. Im Spielverlauf wird Gord komplexer und man muss strategischer vorgehen, um weiterzukommen.

Grafisch und soundtechnisch wurde das Spiel vorzüglich umgesetzt. Die Inszenierung mit schick umgesetzten Zwischensequenzen macht eine gute Figur. Leider schwächelt hin und wieder die KI, da sich die Spielfiguren nicht immer so verhalten, wie es sinnvoll wäre und bisweilen auch Arbeitszuweisungen ignorieren. Man muss also sehr achtsam und auch nicht zu hektisch spielen, um in einen guten Spielfluss zu kommen.

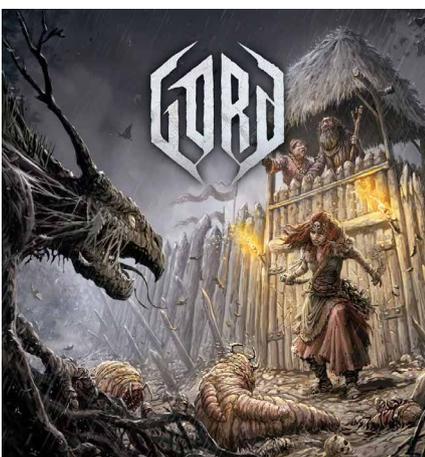
Genre: Strategie und Aufbau

Entwickler: Covenant.dev

Publisher: Team17

Systeme: PC, PS4, Xbox Series

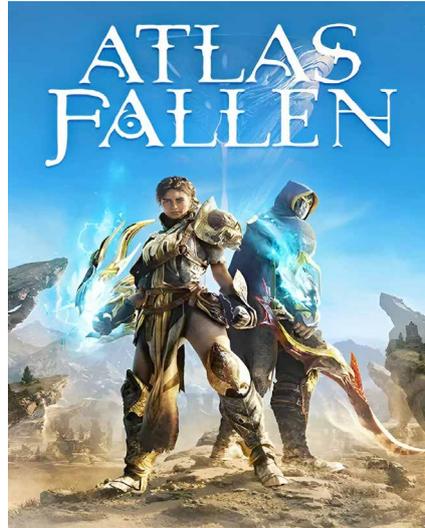
Wertung: 4,0



Atlas Fallen (2023)

Das farbenfrohe Action-Adventure mit Rollenspiel-Anteilen versetzt uns in eine staubige und weitläufige Wüstenwelt, in der es vor gefährlichen Monstern und Geheimnissen nur so wimmelt. Der Prolog von Atlas Fallen erzählt eine Art Vorgeschichte und funktioniert als einleitendes Tutorial. Die Geschichte wird dabei jedoch unnötig verschachtelt erzählt und entlässt den Spieler mit vielen Fragezeichen samt magischem und beseeltem Handschuh (der Gauntlet) in ein gefährliches Spieluniversum. Dort wird man dann mit weiteren Elementen der Steuerung vertraut gemacht. Dies geschieht fast schon zu schnell, so dass man die Steuerung noch gar nicht verinnerlicht hat und schon mit den nächsten Steuerungs- und Kampfmechaniken konfrontiert wird.

Die riesige, von Sand, alten Ruinen und seltsamen Bauwerken beherrschte Spielwelt, wurde sehr abwechslungsreich und atmosphärisch designt und lädt zum Erkunden ein. Damit man die großen Entfernungen nicht allein zu Fuß zurücklegen muss, bietet Atlas Fallen einen originellen Sandsurfmodus, mit dem man sich relativ schnell durch die ausgedehnten Landschaften bewegen kann. An bestimmten Stellen im Spiel lassen sich Ambosse aktivieren, die es ermöglichen, die eigenen Waffen und Fertigkeiten zu verbessern. Zudem kann man zwischen diesen Am-



boss-Punkten auch Schnellreisen und wird nach einem gescheiterten Kampf dort auch wiederbelebt.

Spielmechanisch nutzt Atlas Fallen durchaus auch Dark Souls-Mechaniken, modifiziert diese aber für ein rasanteres Kampfgeschehen. Während eines aktiven Kampfes gewinnt man sogenanntes Momentum, welches eine spezielle Eigenschaftsleiste füllt und dort mächtige Kampfaktionen aktiv schaltet, die dann ausgelöst werden können. Das Auslösen einer besonderen Kampfaktion verbraucht jedoch das angesammelte Momentum. Kommt man in einem Kampf nicht zum Zug, fällt die Momentum-Anzeige jedoch wieder. Defensives Vorgehen wird bestraft. Eine Art Block, bei dem man den Gegner kurzzeitig versteinert oder verlangsamt,

sorgt für gelegentliche Verschnaufpausen in den hektischen Kämpfen.

Anders als in einem klassischen Rollenspiel, levelt man in Atlas Fallen jedoch nicht den Charakter, sondern verbessert mit Essenzstaub die jeweilige Rüstung und baut sich mit Essenzsteinen, von denen es über 150 verschiedene Steine gibt, mächtige Angriffskombination (das sind unter anderem die über die Momentum-Leiste zu aktivierenden Spezialangriffe) auf. Mittels des Gauntlet formt man aus dem umliegenden Sand die beiden einzusetzenden Waffen, die nach dem Einsatz sofort wieder verschwinden.

Etwas gewöhnungsbedürftig sind jedoch die seltsamen Luftkämpfe geraten, bei denen man in die Luft springt und sich dort eine gewisse Zeit lang halten kann, während man fliegende Gegner attackiert. Eine nette Fernkampfwaffe wäre hier eine gute Alternative gewesen, diese existiert aber leider nicht. Natürlich gibt es auch in Atlas Fallen mächtige Boss-Gegner zu bezwingen, die zusätzlich oft noch gemeinsam mit leichteren Gegnern angreifen.

Richtig gut gelungen ist die deutsche Sprachausgabe und auch die Musikuntermalung lässt echtes Wüstenfeeling aufkommen.

Genre: Action-Adventure

Entwickler: Deck13

Publisher: Focus Home Interactive

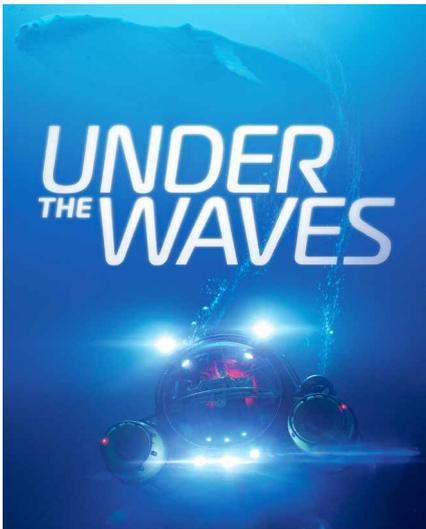
Systeme: PC, PS5, Xbox Series

Wertung: 4,0

Under the Waves (2023)

Das Unterwasser-Abenteuer Under the Waves spielt in einer alternativen Zeitlinie im Jahr 1979. Als Spieler schlüpft man in die Rolle des Tauchers Stan, der im Auftrag eines global agierenden Großkonzerns verschiedene Aufgaben von einer kleinen Unterwasserstation aus erledigen muss. Dazu steht ihm unter anderem ein Mini-U-Boot zur Verfügung, mit dem er zu den jeweiligen Einsatzorten fahren kann, um dort überwiegend Reparatur- und Instandhaltungsaufgaben zu erledigen. Dabei kann man im Meer verschiedene Materialien sammeln, die sich mittels Recycler zu nützlichen Gegenständen umbauen lassen.





che von Stan gewinnt die Spielgeschichte an Tiefe. Man baut eine emotionale Bindung zur Hauptfigur auf. Die Vertonung ist von hoher Qualität und auch die deutsche Synchro muss sich nicht verstecken. Es finden sich nur wenige Spiele auf dem Markt, die eine so emotional berührende Hintergrundgeschichte erzählen. Under the Waves zählt zu diesen außergewöhnlichen Games, die man gespielt haben sollte.

Genre: Unterwasser-Adventure
Entwickler: Parallel Studio
Publisher: Quantic Dream
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4,5

Während der Erkundungstouren wird jedoch deutlich, dass der Konzern, für den Stan tätig ist, für ziemlich viele Umweltsauereien verantwortlich ist.

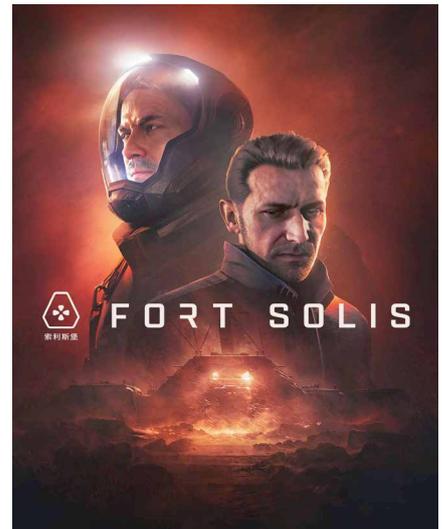
Grafisch setzt Under the Waves die Unterwasserwelt hervorragend in Szene. Licht- und Sounddesign sind gelungen. Besonders der ambientartige Soundtrack trägt viel zur phantastischen Atmosphäre des Unterwasserabenteuers bei. Seltsamerweise wurde der Hauptcharakter design- und animationstechnisch etwas vernachlässigt, was wirklich ärgerlich ist, da man diesen ja öfter vor Augen hat. Gerade die Lippenbewegungen wirken steif und abgehackt.

Geradezu als Kontrast zum grafisch etwas grob gehaltenen Hauptcharakter, wurden alle Dialoge und Monologe in hoher Qualität umgesetzt. Durch die Gespräche über Funk und auch die Selbstgesprä-

Fort Solis (2023)

In Fort Solis erlebt man ein packendes SF-Abenteuer auf dem Mars. Fort Solis ist dabei auch gleich der Name einer abgelegenen Bergbaustation, die einen Notruf absetzt. Jack, der eigentlich kurz vor seinem Urlaub steht, macht sich mittels Rover allein auf den Weg zur Station, um nachzusehen, was dort geschehen ist. Seltsamerweise sind die ersten Stationsräume, die Jack betritt — die Station befindet sich in einer Art Lockdown-Modus — menschenverlassen.

Jacks Partnerin Jessica, die wegen eines aufziehenden Sturms nicht mitkommen konnte, ist meist über Funk dazugeschaltet. Die zum Teil flapsigen Dialoge sorgen dafür, dass man sich nicht völlig verloren in der havarierten Station vorkommt. Im



Verlauf der Handlung von Fort Solis kippt die Atmosphäre immer mehr ins Bedrohliche. Das Spiel erinnert hier ein wenig an den Horrorklassiker The Thing.

Trotz der bedrohlichen Grundstimmung ist Fort Solis jedoch weit von einem Action-Spiel entfernt. Es ist vielmehr ein Erkundungsspiel, bei dem das Gameplay auf minimale Interaktionsmöglichkeiten begrenzt ist. Hin und wieder gibt es kleine Geschicklichkeitseinlagen (Quick-Time-Events) zu bestehen. Darüber hinaus aktiviert man Türen und Geräte, liest sich am Computer Aufzeichnungen durch, oder schaut Videoaufzeichnungen.

Grafisch wird die unwirtliche Außenwelt des Mars — aber auch die sterile Inneneinrichtung der Station — hervorragend eingefangen. Das Spiel ist dabei immer nah am Hauptcharakter und vermittelt oft das Gefühl von ungeschnittenen Kamerafahrten. Fort Solis ist zudem wie eine filmische Miniserie in vier Episoden unterteilt, die aber nahtlos ineinander übergehen.

Ein wenig Feinschliff braucht das Spiel jedoch noch im Bereich Leistungsoptimierung, da häufiger Nachladeruckler festzustellen sind. Auch die knappe Spielzeit von knapp vier Stunden ist recht überschaubar.

Genre: SF-Walking-Simulator/Adventure
Entwickler: Fallen Leaf, Black Drakkar Games
Publisher: Dear Villagers
Systeme: PC, PS5, macOS
Wertung: 3,5



QUEER*WELTEN 10

108 Seiten DIN A 5, Klebebindung, Auflage: unbekannt. Kontakt: Ach je Verlag als Imprint des Amrun-Verlags, Jürgen Eglseer, Eichenweg 1a, 83278 Traunstein. E-Mail: info@amrun-verlag.de. Internet: queerwelten.de.

von Holger Marks

Die QUEER*WELTEN haben Grund zum Feiern. Schließlich sind zehn Ausgaben Anlass, ein Jubiläum auszurufen. Die Herausgeber*innen verlieren darüber allerdings vorerst nicht viele Worte. Dafür haben sie sich eine kleine andere Aktion für die Jubiläumsausgabe ausgedacht. Sie haben dazu aufgerufen, ihnen Postkarten aus queeren Welten zu schicken. Insgesamt 18 Postkartengrüße sind auf diesem Weg zusammen gekommen, die alle als Faksimile abgedruckt wurden. Das ist eine sehr schöne Idee, da fast alle Postkarten auf andere Welten verweisen und somit jede eine kleine Reise in eine andere Welt ist. Wie es bei Urlaubspostkarten ja auch der Fall ist. Eine Erschwernis bleibt uns allerdings erspart. Die Handschriften sind, erstaunlich leserlich und leicht zu entziffern und nicht mit den Hieroglyphen zu vergleichen, die mir manchmal zugeschickt werden.

»No Filter« von Melanie Vogltanz begeistert gleich zu Beginn. Semele trauert über den Tod ihrer Mutter lernt aber bei der anstehenden Haushaltsauflösung und dem Verkauf von alten DVDs einen neuen Menschen kennen. Das ist aber nur der ganz grobe Rahmen für die Geschichte, die in einer Welt spielt, in der ein Upload-Filter jede auch nur in Ansatz anstößige Anmerkung sofort unterdrückt und die Menschen vor jeder nur erdenklichen negativen Erfahrungen schützt. So kommt es Semele fast wie ein Verbrechen vor, als sie die DVD mit den alten Filmen ihrer Mutter verkaufen will – darunter auch »Das fünfte Element«. Mich hat diese Geschichte begeistert, weil sie genau das macht, was gute Science-Fiction auszeichnet: sie thematisiert aktuelle gesellschaftspolitische Entwicklungen und Diskussionen und bezieht Stellung. Und wenn ich die Botschaft richtig verstanden habe – Menschen müs-

sen nicht vor allem geschützt werden – dann gefällt mir auch das.

Das »Brunnenlied« von Eleanor Bardilac ist eine Neu-Adaption der »Iwein«-Geschichte von Hartmann von der Aue und somit dem »Artus«-Sagenkreis zuzuordnen. Ich bin zugegebenermaßen kein intimer Kenner der »Iwein«-Geschichte und kann nicht wirklich beurteilen, ob und wie eng die Autorin sich daran orientiert hat. Sie ist mehr Stimmungsbild und weniger eine handlungsorientierte Erzählung. Trotzdem fasziniert sie mich nicht nur wegen der ungewöhnlichen stilistischen Elemente, sondern auch wegen der erkennbaren tiefen Verbundenheit mit dem mittelalterlichen Vorbild.

Etwas ratlos dagegen war ich nach der Lektüre von »Der Seelenpartnertest«. Zwar wird der Geschichte von Simon Klemp im Vorwort bescheinigt, in einer alternativen Realität zu spielen. Aber davon ist wenig zu spüren. Einziges SF-Element ist eben der Seelenpartnertest, der anscheinend auf genetischer Basis überprüft, ob zwei Menschen »zueinander passen«. Aber das langt nicht, um der Geschichte Überzeugungskraft zu geben. Partnerschaftstests gibt es schließlich auch schon heute in vielen Zeitschriften. Wenn das also das phantastische Element sein sollte, hätte das ausführlicher behandelt werden müssen, zumal auch völlig unmotiviert davon

ausgegangen wird, dass die Seelenpartnertest bei schwulen Paaren nicht funktionieren. So bleibt es bei einem beliebigen »Reigen« von mehr oder weniger funktionierenden Partnerschaften.

Sehr viel Hintergrund komprimiert Joel Rosenberg in seiner Geschichte »Unterschied«. Es geht um die Frage, ob Esfa, Teil einer zusammengewürfelten Raumschiffcrew, ein Stipendium annehmen soll. In den Gesprächen und vor allem in den Gedanken entwickelt sich das Szenario eines stellaren Krieges, inklusive der Versklavung von Lebewesen, Missbrauch und Betrug aber auch um Vergebung und den Weg zur Versöhnung. Ein wenig erinnerte mich die Geschichte an die Werke von Becky Chambers!

»In deinem Kopf zahlt eine Galaxie.« Das ist der Satz, der sich wohl für immer in mein Gedächtnis brennen wird. Er entstammt der Geschichte »Sarah« von Clara Maj Dahlke. Sarah heißt nicht wirklich Sarah, sondern ist ein Android, der in einer Welt nach der Apokalypse einen Menschen für eine Weile in Obhut nimmt. Die Tagebucheinträge offenbaren nach und nach die Umstände des Krieges aber auch die wachsende Vertrautheit zwischen dem Menschen und der Maschine. Eine Geschichte, die eine melancholische und letztlich etwas hoffnungslose Stimmung verbreitet.

Als bekennender Tolkien-Fan war ich auf den folgenden Beitrag besonders gespannt. T. B. Persson begründet seinen Abschied von Mittele Erde und zeigt die rassistischen Stereotypen auf, die sich bei Tolkien und auch bei der Jackson-Verfilmung finden lassen. Er greift dabei auch auf eine Rede von Chinua Achebe zu Joseph Conrads »Herz der Finsternis« zurück, in dem genauso wie bei Tolkien den »Fremden« erst im Tod eine Gleichheit zugestanden wird. Der Beitrag bleibt aber differenziert und verurteilt Tolkien nicht pauschal als Rassisten, sondern zeigt auf, welche Wirkung seine Werke auf die Rezeption des Genres hat. Ob Tolkien allerdings in Zeiten von George R. R. Martin und vieler anderer Autor:innen noch als »singulärer Fixpunkt eines ganzen, kommerziell äußerst erfolgreichen Genres dienen« kann, ist sicherlich einer Diskussion wert.



Um das Jubiläum ein wenig zu feiern, gewähren die drei Herausgeber:innen in einem Werkstattbericht Einblicke in die Interna der Redaktion und erzählen von ihrem Selbstverständnis. Freude und sicherlich verdient auch ein wenig Stolz schwingen darin mit. Die QUEER*WELTEN öffnen immer wieder ein Fenster in eine Welt, in der Hass, Ausgrenzung und Diskriminierung keinen Platz haben in der besten Hoffnung, dass es keine utopischen Gedanken bleiben mögen.

PHANTAST 28: BÜCHER

108 Seiten, PDF, Download: www.literatopia.de/phantast/phantast28.pdf. Kontakt: Judith Madera, Rüppurrer Straße 31, 76137 Karlsruhe. E-Mail: madera@literatopia.de. Internet: www.fictionfantasy.de, www.literatopia.de.

von Armin Möhle

Die vergleichsweise schlanke und kompakte 28. PHANTAST-Ausgabe beschäftigt sich mit – nun, mit Büchern. Also selbstverständlich mit Büchern, die in Romanen, Filmen usw. eine Rolle spielen, ergänzt um Rezensionen über Sachbücher, weil die sich auch mit Büchern beschäftigen, und auch mit schönen gedruckten Büchern ... Insoweit lässt sich das Vorwort von Judith Madera auch als Leit- oder Übersichtsartikel verstehen.

Almut Oetjen und Holger Wacker wissen mit zwei fundierten Rezensionen bzw. Artikeln zu beeindrucken. Almut über den Zeitreiseroman »Die Farben der Zeit« von Connie Willis, Holger über »Massenmedien und Bücher in Ray Bradburys Fahrenheit 451«. Sie arbeiten Aspekte der Romane heraus, die die Leserin bzw. der Leser bei der Lektüre vielleicht übersieht, pardon, überliest. Und eine ausführliche Würdigung haben diese beiden fulminanten Romane ohnehin verdient!

Nicht genauso tieferschürfend, dafür in einem größeren Rahmen beschäftigt sich Judith Madera mit »Ursula K. Le Guins Die Überlieferung: Geschichten und Identität bewahren« (Judith ordnet den Roman in den »Hainisch«-Zyklus der Au-

torin ein). Swantje Niemann bietet »Eine kurze Geschichte der Fantasy« an, die aus »Eine(r) kurze(n) Rezension und drei weiterführende(n) Lektüretipps« besteht. Die Rezension bezieht sich auf »Eine kurze Geschichte der Fantasy« aus dem Golkonda Verlag, 2017. Swantje macht sich auch Gedanken über »Gedruckte Bücher – mehr als ein austauschbares Medium für Ideen.« Sie greift u. a. den Trend zu opulent ausgestatteten Ausgaben aus (zumindest in Nischen des Marktes), der mit modernen Kommunikationsformen korrespondiert. Womit ich nicht sagen will, das gedruckte Buch wäre keine moderne Kommunikationsform, hehe ... So positiv der Trend zu schönen Büchern auch ist, will ich dennoch auf die Kehrseite dieser Entwicklung aufmerksam machen, indem ich ein klassisches Zitat von Kurt Tucholsky wiedergebe: »Macht unsere Bücher billiger!«.

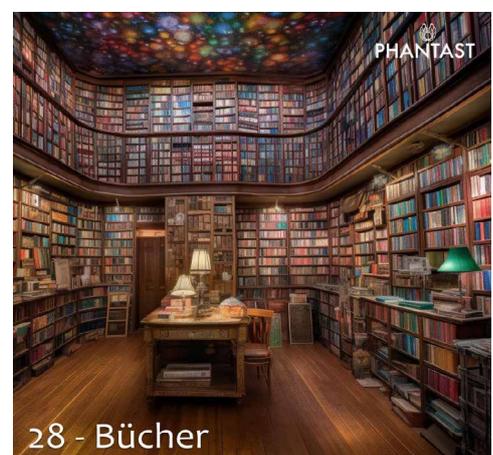
Fiktiven Zitaten und fiktiven Büchern widmen sich Swantje Niemann und James Sullivan. Swantje stellt »Zitate aus fiktiven Quellen« vor, eine Technik, die Urheberrechtsprobleme umgeht, aber auch ein reizvolles und wichtiges Element in Romanen und Kurzgeschichten sein kann. James Sullivan darf über die »Die Bücher von Beskadur« berichten, »eine fiktive Reise« durch die gleichnamige Bibliothek unternehmen, die in seinen Romanen »Das Erbe der Elfenmagierin« und »Das Orakel in der Fremde« (Piper, 2021/2022) eine Rolle spielt.

Die neue PHANTAST-Ausgabe enthält »nur« zwei Interviews. Judith Madera spricht mit Jonas Martin über seinen Roman »Die beste Geschichte aller Zeiten – Die Bibliothek der tausend Geschichten« (Wirbelwind, 2022) und über seine schriftstellerische Arbeiten, beginnend mit seinen ersten Texten bis hin zu den geplanten Fortsetzungen seines Romans. Das zweite Interview wurde nicht mit einem Autor bzw. einer Autorin geführt, sondern mit Klaudia Seibel, ihres Zeichens Mitarbeiterin der Phantastischen Bibliothek Wetzlar. Sie stellt in dem Interview, das auch von Judith Madera geführt wird, natürlich die Bibliothek vor, aber auch über ihren Weg in die

Bibliothek, ihre Arbeit dort und berichtet über ihre Ansichten zu diversen Aspekten der Science-Fiction.

Die übrigen Rezensionen in PHANTAST 28 weisen wie üblich eine meist ausführliche Inhaltsangabe auf und passen mehr oder minder zum Thema. Bei der fundierten Besprechung von Almut Oetjen über »Mary Shelley. Die Comic-Biografie der Frankenstein-Schöpferin« heißt es zum Schluss: »Die Comic-Biografie der Frankenstein-Schöpferin erzählt (...) die Geschichte der Urheberin des Frankenstein-Romans. Der selbst spielt zwar direkt keine Rolle, allerdings läuft die Biografie auf diesen als Kulminationspunkt hinaus.« Okay, das kann man (als Herausgeberin und Rezensentin) machen, und man kann es (als Leserin/Leser) auch akzeptieren.

Ein Thema wie »Bücher« bringt es mit sich, dass es kaum umfassend behandelt werden kann (was, zugegeben, wohl für jede Themenwahl gelten dürfte ...). So habe ich Beiträge über die Literaturagentin Thursday Next von Jasper Fforde, die in bislang acht Romanen (sieben sind bei dtv in deutschen Übersetzungen erschienen) als Person in literarischen Werken agiert, und über die Romane »Die Stadt der Träumenden Bücher« (Piper), »Das Labyrinth der Träumenden Bücher« (Knaus) und »Der Bücherdrache« (Penguin) aus der »Zamoni«-Welt von Walter Moers vermisst. Aber das ist Kritik mit einem zu hohen Anspruch, auch so bietet der PHANTAST 28 zahlreiche Lederanregungen aus einer interessanten Literatur-Nische.



EXODUS 46

120 Seiten DIN A 4, Klebebindung, ISSN 1860-675X, Auflage: unbekannt. Kontakt: René Moreau, Schillingsstr. 259, 52355 Düren, E-Mail: shop@exodusmagazin.de.

von Holger Marks

Zum bevorstehenden zwanzigjährigen Jubiläum darf schon ein wenig in Erinnerung geschwelgt werden. Im Juli 2003 erfuhr ein Fanzine, dessen erste Ausgaben in die siebziger Jahre zurückreichen, eine Wiederauferstehung. Die Nummer 14 hatte lediglich 52 Seiten Umfang und war im schlichten Schwarz/Weiß-Druck gehalten. Bei der Liste der damaligen Autoren fällt auf: Klaus N. Frick war damals dabei und in der aktuellen Ausgabe ebenso. In den zwanzig Jahren hat sich EXODUS gemauert und ist längst zu einem Hochglanz-Magazin geworden von dem kein geringerer als Andreas Eschbach behauptet es wäre »die wahrscheinlich schönste SF-Zeitschrift, die es gibt.« Und die kleine Einschränkung »wahrscheinlich« ist wohl nur darauf zurück zu führen, dass ein solcher Beweis angesichts der unendlichen Weiten des Universums schwer eindeutig zu führen ist.

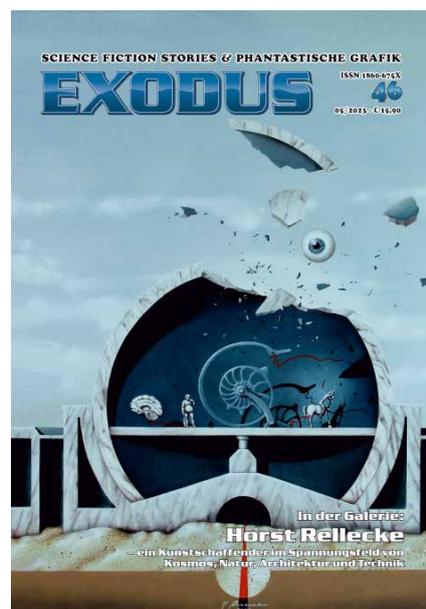
Nicht ganz unberechtigt hoffen die drei Herausgeber bei den diesjährigen SF-Preisverleihungen nicht ganz leer auszugehen (dürfte mittlerweile geklärt sein) und schließen mit einer geheimnisvollen Andeutung was eine mögliche »Next-Generation« für die Herausbergerschaft angeht. Aber verraten wird natürlich noch nichts.

Gleich die erste Story hat mich ziemlich geflasht. Ulf Fildebrandt liefert mit »Das Chinesische Zimmer« eine sehr gekonnte und spannende erzählerische Umsetzung eines kühnen Gedankenexperimentes. Auf den ersten Blick könnte es schlicht darum gehen, wie ein Soldat, der große Teile seine Gehirns verloren hat, trotzdem weiterleben kann. Sein Bewusstsein und sein Gedächtnis haben sich in seine Implantate verlagert, die er erhalten hat, um seinen Job besser erledigen zu können. Aber ist in den Implantaten auch noch ein Mensch vorhanden? Ein Turing-Test soll helfen, um festzustellen, was Mensch und was bloße

Programmierung ist. Dumm nur, dass der Turing-Test nicht nachweisen kann, ob ein System bloß regelbasiert glaubwürdig reagiert, also nur die Syntax beherrscht, aber keinerlei Verständnis der Semantik hat. John Searle als Ideengeber für das chinesische Zimmer lässt grüßen.

»Hier leben nur die Enkel von Elon Musk« behauptet Aiki Mira und meint damit dunkle Höhlen auf dem Mond, in dem einsame Menschen, die vor einer Katastrophe der Erde geflohen sind, vor sich hin vegetieren und per Display miteinander Kontakt haben. Aiki ist eine sehr stimmungsvolle, teils aber verstörende Geschichte gelungen, die man auch als Parabel über das Zeitalter der Nerds und Videokonferenzen, in dem persönliche Kontakte überflüssig werden, lesen kann. Und die Lesenden wissen anschließend auch, dass Schlangen eine Klitoris haben.

»Die Welt in guten Händen« zu wissen, ist sicherlich beruhigend. Aber sind die Hände wirklich so gut? Da es sich um eine kapitalismuskritische Geschichte handelt, ist die Antwort vorgegeben. Marcel Meder, einer von drei Debütanten im Heft, erzählt routiniert und spannend auch wenn die große Überraschung ausbleibt. Raubbau an der Natur, Missachtung von Menschenrechten gehen mit dem ungeheuren Hunger nach Rohstoffen einher. Keine neue Geschichte, aber recht überzeugend in Szene gesetzt.



Was Phantasie und Science-Fiction wirklich vermögen zeigt Lisa Jenny Krieg in »Die Todbringerin«. Eine fremde nicht immer lebensfreundliche Welt, fremdartige Lebewesen mit menschlichem Verhalten, eigene und fremde Probleme und die überzeugende Schilderung einer ungewöhnlichen Begegnung zeichnen diese Geschichte aus, in der zwei unterschiedliche Wesen mit unterschiedlichen Interessen einander trotzdem helfen können. Eine spannende, glaubwürdige und trotz aller Fremdheit doch sehr menschliche Geschichte, die als deutsche Erstveröffentlichung exklusiv in EXODUS 46 erscheint – allerdings in Teilen schon im Netz zu finden ist.

Die nächsten beiden Geschichten haben ein sehr wichtiges Trendthema der letzten Jahre zum Thema: Klimawandel. Uwe Post erzählt in »Der Flaschenwal« von einem seltsamen Fund am Meeresstrand. Ein Flaschenwal ist entweder sehr klein, oder die Flasche sehr groß. Aber hier ist es anders: »Wir haben einen Wal gefunden, der Flaschen kackt«, sagt Protagonistin Rübe angesichts des ungewöhnlichen Fundes. Und nach und nach wird klar, dass es sich um eine Welt handelt, in der Klimawandel und Hochwasserkatastrophen eine Zweiklassengesellschaft geschaffen haben und der Wal ein Biotool ist, der Plastikmüll im Meer in Gebrauchsgegenstände verwandelt. Eine Geschichte, wie man sie von Uwe Post kennt: Satirisch und humorvoll mit einem ernstesten Hintergrund.

Bei Maike Braun sind die Auswirkungen des Klimawandels eher der Hintergrund für eine Geschichte um einen Menschen mit ungewöhnlichen Fähigkeiten. Er trägt hinter einem Ohr einen Symbionten, der seine übersinnlichen Fähigkeiten kanalisiert. Als Mitglied eines Security-Teams, das einen Anschlag auf eine Ausstellung verhindern soll, kommen ihm allerdings Zweifel am herrschenden System und »ein vierblättriges Kleeblatt« wird gegründet. Mein Gefühl: ein wenig mehr Platz für die Entwicklung der Personen hätte der Geschichte gut getan.

Vor dem »Tor zur Goldenen Stadt« steht ein unbezwingbarer Wächter. Andreas Eschbach bemüht in seiner brandneuen Geschichte drei Generationen von Helden,

bis es dem Enkel des ersten gelingt, diesen Wächter zu besiegen und das Tor zur Stadt zu durchschreiten. Den Twist am Ende verrate ich hier nicht. Eschbach legt seine Geschichte an wie eine typische Sagen- oder Legendenerzählung, aber zum Glück mit mehr Humor.

»Die Stunde des Wahnsinns« ist ein regelmäßig wiederkehrendes Ereignis. Roland Grohs schildert verzweifelte Menschen in einer seltsamen Umgebung, die merkwürdigen physikalischen Gesetzen zu gehorchen scheint. Auch hier möchte ich nicht spoilern. Jedenfalls eine sehr ungewöhnliche Idee mit tragischem Charakter.

Alt werden ist kein Spaß. Das weiß auch der grantelnde und tendenziell schlecht gelaunte Ich-Erzähler von Uwe Hermann. Trotzdem ist es nicht er, der von der »End-of-Life-Schaltung« betroffen ist. Sein Sohn bringt ihm einen Haushaltsroboter ins Haus, der ihm bei alltäglichen Dingen helfen soll. Der »Blechkasten« wird nicht sehr gnädig aufgenommen. Aber wie es bei solchen Geschichten ist, erobert er dann doch das Herz des alten Mannes. Und am Ende steht die Frage, wer nun wen geholfen hat.

Scipio Rodenbücher gehört ebenfalls zu den neuen Autoren, die in EXODUS vorgestellt werden. Sein »Ritter, Tod und Teufel« hat wenig mit Albrecht Dürer zu tun, sondern spielt in einer gänzlich anderen Welt, in der Nano-Technik, Avatare, eine lange verzweifelte Suche und Daten- bzw. Bewusstseinsverlust eine Rolle spielen. Es ist ein fremdartige Welt, in denen der Autor nur bruchstückhafte Einblicke gewährt. Sie lebt von der Auseinandersetzung der drei Protagonisten und letztlich auch von der Phantasie der Lesenden.

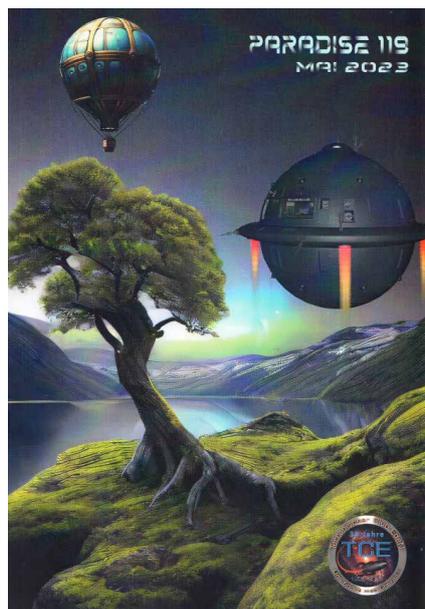
Geschenke kann man sich nicht aussuchen. Aber manche bieten ungeahnte Überraschungen und Möglichkeiten. So ist es auch mit dem »Haus der vielen Fenster« das Klaus N. Frick einem Vater den Sohn schenken lässt. Es ist ein ganz besonderes Haus und hier sei nur so viel verraten, dass die Geschichte dem Schöpfungsmythos eine ganz neue »punkige« Variante abgewinnt.

Thomas Grüters Held liegt am Wochenende gerne lange im Bett und schaut Westen, bis ein Anruf und ein Besuch sein Leben in Aufruhr versetzen. Es geht um

ein genetisches »Brandzeichen«, das vor vielen Jahrtausenden den Vorfahren der Menschen aufgedrückt wurde. Thomas Grüter verpackt seine Idee in eine rasante Geschichte, die zum Ende hin noch einen Twist bietet, der besonders Hundebesitzer Grund zum Nachdenken gibt.

Christian Hornstein ist der dritte Debütant in EXODUS. »Humanicity« erschlägt einen zu Beginn mit reichlich Technobabble und erinnert an »Blade Runner«, geht es doch um einen Spezialisten, der Androiden auf ihre Menschlichkeit testet bis er an einen Fall gerät, bei dem selbst die Hurwicz-Kriterien nicht mehr helfen. Die gibt es, genauso wie das chinesische Zimmer, wirklich. Trotzdem war das Ende für mich etwas zu melodramatisch.

Ein Highlight jeder EXODUS-Ausgabe ist die Galerie, ein Bilderreigen der die Tendenz hat, einen zu erschlagen und in dieser Form sicherlich auch ein Alleinstellungsmerkmal ist. Kunstschaffender dieses Mal ist Horst Rellecke, der bislang keinen Kontakt zur SF-Szene hatte, dessen Werke sich aber sowohl inhaltlich wie auch gestalterisch einreihen. Findet jedenfalls Dr. Wolfgang Pippke (auch bekannt als Wolf Welling) in seiner Laudatio. Rellecke ist von Beruf Architekt. Da wundert es nicht, das Gebäude und geometrische Formen und das Verhältnis der Menschen zur ihrer Umgebung wiederkehrende Motive sind.



Und bei einigen Bildern schimmert eine gehörige Portion Humor durch. Eine ungewöhnliche Auswahl von Bildern, die man sich durchaus ein paar mal öfter ansehen kann. Das gilt aber auch die für große Anzahl von Grafiken und Bildern, die gezielt für die Geschichten geschaffen wurden. In dieser Ausgabe sind es überwiegend sehr fotorealistische Werke von Lothar Bauer, Uli Bendik, Dirk und Frauke Berger, Oliver Engelhard, Mario Franke, Gerd Frey, Detlef Klewer, Jörg Martin Munsonius, Meike Schultchen und Michael Vogt. Viele ebenfalls langjährige Wiederholungstätter:innen, die dafür sorgen, dass Andreas Eschbachs Urteil mehr als berechtigt ist.

PARADISE 119

142 Seiten DIN A 5, Klebebindung, Auflage: 100 Exemplare. Kontakt: TERRANISCHER CLUB EDEN, Kurt Kobler, Feuerwerkerstr. 44, 46238 Bottrop, E-Mail: tceorder@terranner-club-eden.com. Internet: www.terranner-club-eden.com.

von Clemens Nissen

Der TERRANISCHE CLUB EDEN stellt die 119. Ausgabe seiner Vereinszeitschrift vor. Der Club ist schon dreißig Jahre alt geworden. Csaba Forro erinnert im Vorwort daran, dass er 1993 gegründet wurde.

Sodann ruft der Verein zu einem Story- und Grafikwettbewerb zum Thema »Atlans vergessene Kinder« auf.

Mit einer Postkartenaktion will Joachim Kutzner die »Perry-Rhodan«-Redaktion erweichen, die Figur »Rüsselmops« zu retten.

Christian E. Jäkel und Sabine Seyfarth steuern umfangreiche Lesebriefe bei.

Es folgen News zum kommenden Con »Hintermond« 2023 und zu Neuerscheinungen auf phantastischem Gebiet. Sodann sucht Laura Désirée Haas von der Uni Siegen für ein Forschungsprojekt zum Thema »Superhelden-Comics und SF-Heftromane« nach Kennern des Forums aus der Zeit vor 2004.

Andy Schmid berichtet vom PR-Online-Con vom 10.01.23.

Uwe Anton wurde von Csaba Forro interviewt. Der Autor hat außer PR- auch »Dan-Shocker«-Romane geschrieben und Werke von Philip K. Dick übersetzt.

Andy Schmid stellt die »Maddrax«-Serie anlässlich des Erscheinens ihres 600. Bandes vor. Eine gut verständliche, ansprechende Leseempfehlung.

Joe Kutzner blickt zurück auf PARADISE-Ausgaben aus den Jahren 2001 bis 2003.

Peter Scharle berichtet davon, wie er gemeinsam mit Uwe Anton die Duckommenta besuchte. Eine lustige, entenartig subversive Ausstellung, die auch schon im Schloss von Jever Station gemacht hatte. Nun gastierte sie im Kultur- und Stadthistorischen Museum in Duisburg. Uwe Anton hielt einen Vortrag »Von der Kunst, Comics zu übersetzen« und hob hervor, dass die Figur Donald in Deutschland einen viel höheren Stellenwert hat als in den USA.

Die Juristin und Autorin Marie Erikson wurde via Zoom von Csaba Forro interviewt. Sie interessiert sich für Sherlock Holmes, John Sinclair und Perry Rhodan.

Norbert Fiks stellt unter dem Titel »Einstieg in die Welt der menschenlosen Kreativität« das englischsprachige »Infinite Odyssey«-Magazin vor. Es soll sich um die erste SF-/Fantasy-Zeitschrift handeln, die fast ausschließlich von künstlicher Intelligenz hergestellt wurde. Norbert hat sie als opulent erlebt, bei den Geschichten fehlten ihm jedoch ein wenig die Seele und die Emotionalität.

Joachim Kutzner testete, ob ChatGPT eine Story schreiben kann, indem er ihr kurze Vorgaben machte. Was die Maschine dann lieferte, hätte seiner Meinung nach auch ein elfjähriges Kind zustande gebracht. Die Ergebnisse werden wiedergegeben.

Christiane Lieke führte mit ChatGPT ein Interview. Das Programm ließ sich, wie erwartet, zunächst nicht aus dem Konzept bringen, stürzte dann aber bei der Frage ab, ob man außerirdisches Leben entdecken werde.

Für das PARADISE 119 haben natürlich auch Menschen Kurzgeschichten verfasst, nämlich Karl-Ulrich Burgdorf eine witzige namens »Beichtstuhl« und Angelika Rützel im Bereich der Military SF »Return to the Stars«.

Zwei farbige Bilder von Ludger Otten lockern das Fanzine auf.

Csaba Forro macht sich Gedanken über chinesische Spionage, als im Kirschbaum vor seiner Wohnung ein Ballon hängen blieb.

Uwe Lammers stellt die Serie »Der Schwarm« vor, die nach dem gleichnamigen Roman von Frank Schätzing gedreht worden ist.

Die Redaktion des TCE startet einen Rundruf, welche Bücher als Klassiker der Science-Fiction betrachtet werden.

»Überlegungen zu einer offiziellen Mond-Uhrzeit« – die für unseren Trabant bisher nicht definiert ist – stellt Joachim Kutzner an.

Vom 28. Cave-Con in Aschaffenburg, der sich in erster Linie Rollenspielen u. ä. widmete, berichtet Andy Schmid.

Peter Esser hat die »Proud Nerd Convention« besucht und zeigt sich wenig begeistert. Es war ihm alles zu kommerziell.

Zu beiden Veranstaltungen werden Farbfotos abgedruckt.

Gerd Maximović macht darauf aufmerksam, dass die Bahn des Planeten Merkur Abweichungen aufweist, wie sie Einstein vorhergesagt hat, und zwar ausgelöst durch die immense Schwerkraft der Sonne, die für eine Krümmung des Raumes sorgt.

Das Comicbuch »Zombies hinterm Deich« wird von Alexander Röder vorgestellt. Der Titel »Grusel zwischen den Meeren« lässt erwarten, dass Schleswig-

Holstein (meerumschlungen) gemeint ist, aber auch Emden soll nicht sicher sein.

Der Roman »G-Man Jerry Carbon – Heißer Tanz unter blauer Sonne« von Kurt Kobler wird zweimal rezensiert. Die umfangreichen Ausführungen von Christiane Lieke sind geeignet, unkundige Leser zu verwirren. Sabine Seyfarth holt sie mit ihrer kurzen, nachvollziehbaren Vorstellung des Leseerlebnisses eher ab.

Uwe Lammers stellt das Taschenbuch »Die Heißluft-Astronauten« von Bob Shaw vor, in dem Raumfahrt via Ballons betrieben wird und auch sonst allerlei physikalische Anomalien auftreten.

Martin Ender präsentiert eine eigene Risszeichnung aus seiner Jugend, einen »2-Mann-Raumjäger der Delta II-Klasse«. Handgezeichnet und -geschrieben, aber sehr ordentlich.

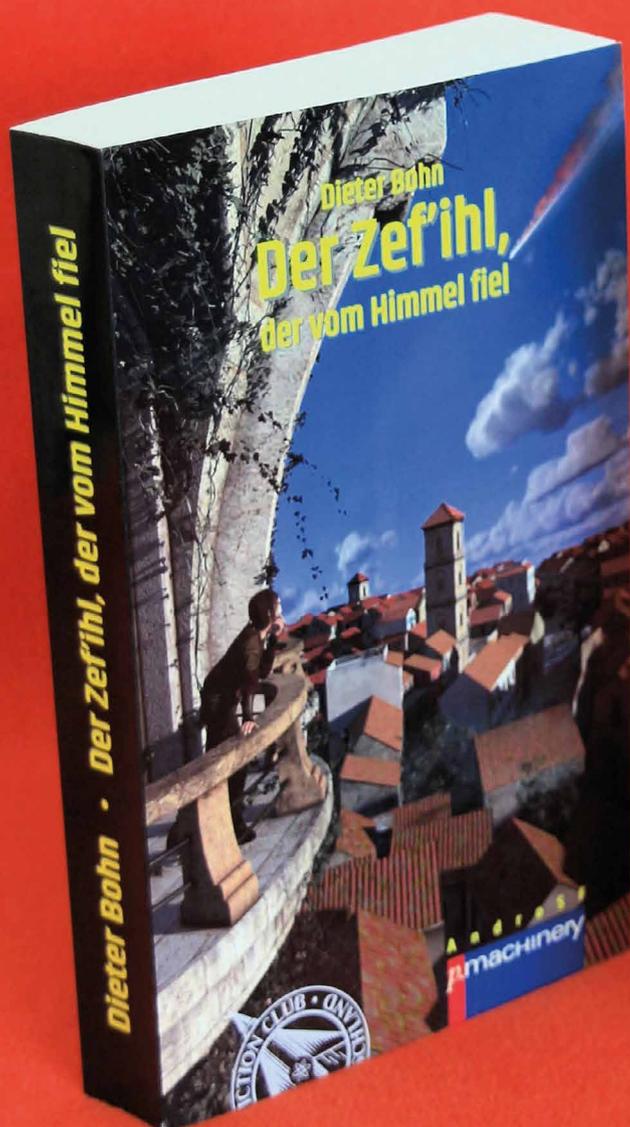
An die Zack-Comics erinnert Csaba Forro, auch mit Titelbildern und historischen Dokumenten.

Norbert Fiks schreibt über den Roman »Die Marsbrücke« von Uwe Jarl aus dem Jahr 1921, der »auf den schwarzen Listen der Nazis« auftauchte, verurteilt natürlich die Zensur, zeigt sich von dem Werk aber auch nicht begeistert. ■



Nach über 40 Kurzgeschichten,
mehreren Folgen »Raumschiff STELLARIS« für »Perry Rhodan«,
2021 der erste Roman –
und nun das:

Der Zef'ihl geht weiter!



Zwei Jahre sind vergangen, seit Adriaan Deneersen in »Der Zef'ihl, der vom Himmel fiel« in der Schlacht von Wamuan angeblich den Tod fand. Doch dann landet eine Frau auf dem Planeten, die ihn für den Mörder ihres Vaters hält. Verfolgt von Inquisitoren der Kirche, macht sie sich auf die Suche nach Adriaan – und bringt seine alten Häscher wieder auf Deneersens Spur. Aber der Herrscher, in dessen Diensten Deneersen steht, lässt sich sein wertvollstes Gut nicht so leicht wegnehmen – und mit Witz und Ideen versuchen sie mit ihren primitiven Mitteln, der technisch hochgerüsteten klerikalen Einsatztruppe Paroli zu bieten.

Dieter Bohn • Der Zef'ihl, der in den Himmel stieg

AndroSF 178, p.machinery, Winnert, Mai 2023, 302 Seiten, Paperback

ISBN 978 3 95765 335 2 – EUR 17,90 (DE)

E-Book: ISBN 978 3 95765 771 8 – EUR 5,99 (DE)

Im Buchhandel, im Onlinehandel und direkt beim Verlag.

Das Euclid-Teleskop – die Vermessung des Kosmos und die Suche nach Dunkler Energie

von Robert Hector

Das Euclid-Teleskop eröffnet ein neues Kapitel in der Kosmologie, nachdem es am 1. Juli 2023 erfolgreich von Cape Canaveral in Florida gestartet wurde. Das Euclid-Konsortium enthält mindestens 1600 Wissenschaftler aus 17 Ländern. Die 1,4-Milliarden-Euro-Mission ist das erste in einer neuen Generation von Experimenten, die die vor 25 Jahre entdeckte beschleunigte Expansion des Universums erforschen sollen. Ziel ist ein Verständnis dessen, was diese Beschleunigung antreibt. Ist diese Ursache eine allgegenwärtige Eigenschaft des Raums, genannt »Dunkle Energie«, oder etwas anderes?

Durch das Kartografieren gewöhnlicher sichtbarer Materie – vermessen durch die 3D-Positionen von 1,5 Milliarden Galaxien, wird Euclid auch die Verteilung von Dunkler Materie erforschen. Dieser rätselhafte Stoff ist mehr als fünfmal häufiger als gewöhnliche Materie im Universum vorhanden und formt ein transparentes Gerüst auf den größten kosmischen Skalen.

Zusammen erzeugen Dunkle Energie und Dunkle Materie geschätzt 95 Prozent des Energiegehalts des Universums. Aber

deren Natur und Eigenschaften sind nur bruchstückhaft verstanden. Die Resultate von Euclid könnten unser Verständnis der physikalischen Gesetze der Natur revolutionieren.

Die 1921 kg schwere Euclid-Raumsonde trägt einen 1,2 Meter großen Primärspiegel aus sehr starren Siliziumcarbid. Sie wurde mit einer Rakete vom Typ »Space X Falcon 9« gestartet – ungewöhnlich für eine Mission der ESA (European Space Agency). Ursprünglich war vorgesehen, dass Euclid auf einer russischen Sojus-Rakete vom europäischen Weltraumbahnhof in Kourou in Französisch-Guyana abheben sollte. Aber die russische Invasion in der Ukraine 2022 führte zu einer desolaten Situation. Da war die Möglichkeit, die Sonde zu lagern und die Rakete erst in drei oder vier Jahren starten zu lassen. So suchte man nach einer anderen Lösung und fand, dass die Sonde kompatibel war mit einer Falcon-9-Rakete von Space X von Elon Musk.

Das Teleskop wird den Himmel mit zwei Kameras simultan beobachten: einmal im sichtbaren Spektrum, einmal im Infraroten, während es der Bahn der Erde um die Sonne in 1,5 Millionen Kilometer Entfernung folgt. Die zwei Kameras waren ursprünglich als Teil von verschiedenen Missionsvorschlägen geplant, aber die ESA plante dann, ursprünglich zwei Mission in einer einzelnen zu bündeln. Die nie vorher ausprobierte Lösung war ein Spiegel, der sichtbare Wellenlängen reflektiert, aber

für infrarote Wellenlängen transparent ist. So fangen die beiden Kameras Licht verschiedener Wellenlängen gleichzeitig ein.

Über die Zeit wird Euclid ein Drittel des gesamten Himmels beobachten, die Instrumente zeigen immer weg von der Scheibe der Milchstraße und von der Ebene des Sonnensystems. So kann die Sonde tiefer in den extragalaktischen Raum blicken.

Euclid ist eines von mehreren Observatorien, die entwickelt wurden, ein weites Feld des Himmels zu vermessen. Das 8,4-Meter-»Vera C. Rubin Observatorium« (USA) steht vor der Fertigstellung in Chile und beginnt seine Beobachtungen im Jahr 2024. Chinas 2-Meter-»Xuntian Space Telescope« soll die Tiangong Space Station 2025 erreichen, und das 2,4-Meter-»Nancy Grace Roman Space Teleskope« der NASA soll 2027 starten. Jedes dieser Teleskope wird die großskaligen Eigenschaften des Universums mit größerer Präzision erforschen.

Die Daten der zwei Kameras von Euclid dienen zwei Typen von Analysen. Durch die sichtbaren Lichtbilder suchen sie nach Verzerrungen der scheinbaren Formen von Galaxien, je nach ihrer Bewegungsrichtung. Wenn diese über weite Gebiete im Himmel vermessen werden, weisen solche Verzerrungen auf die Gegenwart von enormen Massen im Vordergrund hin, welche den Raum krümmen und das Licht, das von Objekten im Hintergrund kommt, bündeln – ein Phänomen namens Gravitationslinse. Dieser schwache Linseneffekt ist überall im Himmel vorhanden. Forscher können dann Euclids Schwarz/weiß-Fotos mit Farbbildern von erdbasierten Observatorien wie Rubin kombinieren. Die Farbe einer Galaxie korreliert mit ihrer Entfernung, und so wird die Extra-Information helfen, ein 2-D-Bild in eine 3-D-Karte zu transformieren.

Der Gravitationslinsen-Effekt wird Messungen erlauben, die unterscheiden werden, ob das Gerüst der Dunklen Materie eher dünn und dicht oder mehr aufgebläht ist. Dies könnte auch ein Schlüssel zu der Natur der elementaren Teilchen sein, die die Dunkle Materie erzeugen. Auch wird es Hinweise auf die Masse von Neutrinos geben, subatomaren Teilchen. Je leichter sie



Von ESA/C. Carreau, CC BY-SA 3.0 igo, <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=59248706>

sind, desto weiter fliegen sie aus Galaxien heraus. Umso mehr tragen sie zur Aufblähung bei.

Eine zweite Analyse wird die Verteilung von Galaxien erkunden. Forscher suchen dabei nach den Überbleibseln von Wellen in der formlosen Materiebrühe, die das primordiale Universum erzeugte. Diese »baryonic acoustic oscillations« (BAO) wurden vorher dazu benutzt, die Rate an kosmischer Expansion durch die Geschichte des Universums hindurch aufzuspüren. Euclid wird hierbei weiter in die Zeit zurückblicken als je ein Teleskop zuvor.

Die ersten Resultate von Euclid werden 2025 erwartet, aber die vollständige Karte wird nicht vor 2030 veröffentlicht sein. Die gegenwärtig favorisierte kosmologische Theorie zentriert sich um Dunkle Energie und einen speziellen Typ von Dunkler Materie, der aus schweren Teilchen besteht. Die Ergebnisse von Euclid und den anderen kosmologischen Kartierungsprojekten werden diese Theorie einem ultimativen Test unterziehen. ■

Außerirdisches Leben

von Robert Hector

In der Science-Fiction gleichen außerirdische Lebensformen häufig aus einem irdischen Zoo entwichenen Tieren, die auf menschliche Größe vergrößert oder verkleinert wurden und die dann zufällig auch noch sprechen können, wobei diese Sprachen problemlos mit einem Translator in irdische Sprachen übersetzt werden. Oft haben diese Extraterrestrier einen Kopf, ein paar Augen, dazu Arme und Beine, sind also quasi »humanoid«. Und dann gibt es noch Reptiloide bzw. Sauroide, Vogelartige, Fledermausartige, Amphibienartige, Fischartige, Schneckenartige, Giraffenartige – der Fantasie sind hier scheinbar keine Grenzen gesetzt – außer dass die Vorstellungskraft auf die Erde beschränkt ist.

Aber Aliens könnten auch völlig anders beschaffen sein als alles, was wir von der Erde her kennen, jenseits unserer Vorstellungskraft. Extraterrestrisches Leben unterscheidet sich von irdischen mögli-

cherweise so stark, dass wir Schwierigkeiten hätten, es überhaupt als »lebendig« zu erkennen. Die Suche nach Aliens setzt daher voraus, allgemeine Kriterien zu finden, die zwischen Leben und Nichtleben unterscheiden helfen. Forschungsarbeiten auf diesem Gebiet liefern erste Ansätze, etwa die Messung von Komplexität, Konzentrationsgefällen und Ungleichgewichtszuständen. Aber niemand weiß bislang, ob es außerirdische Lebewesen gibt und welche Formen Leben überhaupt annehmen kann.

Was wäre, wenn Außerirdische weder DNA, RNA noch sonstige Nukleinsäuren besäßen? Was wäre, wenn extraterrestrische Organismen ihre Erbinformation über völlig andere Moleküle an ihre Nachkommen weitergeben?

Andere Planeten könnten sich fundamental von der Erde unterscheiden und somit auch deren jeweilige Bewohner und ihre Biochemie. Demnach könnten unsere derzeitigen Verfahren, nach Außerirdischen zu suchen, zum Scheitern verurteilt sein. Wenn wir nach außerirdischem Leben Ausschau halten, nehmen wir Orte unter die Lupe, von denen wir aus eigener Erfahrung wissen, dass es dort Leben geben kann, nämlich solche, die der Erde ähneln.

Ein Großteil der heutigen astrobiologischen Forschungsarbeiten konzentriert sich auf chemische Biosignaturen: Moleküle oder Stoffkombinationen, die auf das Vorhandensein von Leben hindeuten. Da niemand weiß, ob außerirdische und

irdische Organismen eine vergleichbare Chemie aufweisen, kann die Suche nach Biosignaturen dazu führen, dass wir Lebewesen übersehen, die uns quasi direkt auf der Nase sitzen. Manche Forscher plädieren deswegen dafür, flexiblere Methoden anzuwenden, mit denen sich auch Lebensformen mit anderer Biochemie aufspüren lassen.

Wissenschaftler versuchen, allgemeine und grundlegende Marker für Leben heranzuziehen, nicht bestimmte Biosignaturen oder Chemie. Dazu gehören Hinweise auf Komplexität, etwa in Form von Stoffkombinationen, bei denen ein nicht-biologischer Entstehungsmechanismus unwahrscheinlich ist. Ungleichgewichtszustände wie überraschend hohe Konzentrationen instabiler Substanzen können ebenfalls auf Leben hindeuten, selbst wenn es sich chemisch völlig anders zusammensetzt als das irdische.

Die Suche nach Außerirdischen fällt schon deshalb schwer, weil sich Wissenschaftler nicht einig sind, was Leben überhaupt ist. 2011 schlug der Genetiker Edward Trifonoveine brauchbare Definition vor: Leben ist demnach »Selbstreproduktion mit Variationen«. Die NASA hatte Mitte der 1990er Jahre eine ähnliche Begriffsbestimmung erarbeitet. Demnach handelt es sich bei Leben um ein »sich selbst erhaltendes chemisches System, das zur darwinschen Evolution befähigt ist«. Keine dieser Definitionen erfordert eine bestimmte chemische Beschaffenheit.



Auf der Erde nutzen etliche Lebewesen als Träger der Erbinformation die DNA, zwei spiralförmig verdrehte Molekülstränge, die abwechselnd Zucker- und Phosphatreste enthalten. An jeden Zucker ist eine Base geknüpft, jeweils ein Basen-, Zucker- und Phosphatteil bilden ein Nukleotid, einen DNA-Baustein. Der DNA ähnlich ist die RNA. RNA dient in komplexeren Lebewesen dazu, die auf der DNA gespeicherten Informationen an die zelluläre Proteinproduktion zu übermitteln. In der Abfolge der aneinandergereihten DNA-Nukleotide steckt in der Basensequenz die Bauanleitung, die erforderlich ist, um einen Organismus zu erzeugen.

Würden Aliens auf anderen Planeten den gleichen biochemischen Apparat benutzen, wären sie uns molekular wohl recht ähnlich.

Man geht davon aus, dass jegliches Leben einen Mechanismus benötigt, um einen eigenen Bauplan an die Nachkommen weiterzugeben. Veränderungen der Bauanleitung, ob zufällig oder gerichtet, können dann dazu beitragen, dass sich die entsprechenden Organismen im Lauf der Zeit weiterentwickeln. Möglicherweise transportieren Außerirdische diese Informationen auf anderen biochemischen Trägermolekülen als wir, etwa auf kugelförmigen Nukleinsäuren. Extraterrestrier könnten auch einen genetischen Code mit anderen Basen nutzen. Auch könnte das molekulare Rückgrat der DNA verändert sein und dabei XNAs erzeugen, die statt

der typischen Zuckerreste von DNAs Verbindungen wie Cyclohexan oder Glycol benutzen. Vielleicht gründen außerirdische Organismen ihre Chemie nicht einmal auf Kohlenstoff, sondern auf das funktionell ähnliche Silizium, so dass diese überhaupt keine Nukleinsäuren besäßen.

Vielleicht sollte man Leben abstrakter definieren als Zustand, der alle vier folgenden Kriterien erfüllt: Energieumsatz, etwa in Form von Nahrungsaufnahme und Verdauung; sich selbst erhaltende chemische Reaktionen mit dem Ergebnis einer exponentiellen Vervielfältigung; das Aufrechterhalten eines inneren Milieus, während sich die äußeren Bedingungen ändern; die Aufnahme von Informationen aus der Umwelt, gefolgt von spezifischen Reaktionen darauf.

Von großem Interesse ist in diesem Zusammenhang, wie das Leben auf unserem Heimatplaneten einst entstand, wie also die biologischen Organismen aus einer unbelebten Umgebung hervorgegangen sind – ein Prozess namens Abiogenese.

Es gibt hierzu zwei Hauptkonzepte. Erstens: am Anfang haben katalytische RNA-Moleküle gestanden, die sowohl sich selbst (und die auf ihnen gespeicherten Informationen) vervielfältigten als auch andere chemische Reaktionen beschleunigten. Aus dieser RNA seien nach und nach Lebewesen hervorgegangen, deren Bauplan im genetischen Code verschlüsselt war (»Information-zuerst«-Szena-

rio). Das andere Konzept geht von einem »Stoffwechsel-zuerst«-Szenario aus, in dem selbsterhaltende chemische Reaktionen sich in zunehmend komplexeren Netzwerken organisierten und schließlich den genetischen Code hervorbrachten.

Informationen und Stoffwechsel als Bestandteile des Lebens können ebenso in wechselseitiger Abhängigkeit entstanden sein. Einige Forscher arbeiten daran, Information-zuerst- und Stoffwechsel-zuerst-Konzepte zusammenzuführen,

Solange wir nicht wissen, was auf der frühen Erde geschehen ist, haben wir keine Möglichkeit, abzuschätzen, wie oft außerirdisches Leben im Weltall vorkommt. Wie lässt sich Leben definieren und erkennen, und wie können wir dabei die beschränkte irdische Perspektive überwinden? Astrobiologen nehmen potenzielle Aliens in den Blick, die den Organismen auf unserem Heimatplaneten ähneln. Sie betrachten Sauerstoff in der Atmosphäre eines Exoplaneten als Indikator für Leben, weil wir Menschen dieses Gas benötigen. Sie bewerten Methanquellen auf dem Mars als Hinweis für stoffwechselaktive Extraterrestrier, weil irdische Mikroben diesen Kohlenwasserstoff freisetzen. Sie kreieren Begriffe wie habitable Zone für jene Region um einen Stern, in der Planeten flüssiges Wasser beherbergen können. Sie setzen damit voraus, dass auf fernen Welten die gleichen Bedingungen als lebensgünstig anzusehen sind wie auf der Erde.

Wie lässt sich Komplexität als Marker für Leben nutzen? Wie lassen sich Lebensformen auf den Monden Europa, Enceladus oder Titan nachweisen? Sind diese Monde die Heimat von exotischem Leben? Wie lässt sich aus der Komplexität von Oberflächen, ungewöhnlichen Anhäufungen bestimmter Stoffe und spezifischen Mechanismen der Energieübertragung auf Leben schließen, wie wir es noch nicht kennen?

Geochemische Modelle könnten sich als nützlich erweisen, um auf anderen Himmelskörpern biotische von abiotischen Strukturen zu unterscheiden. So finden sich in irdischen Mineralien, die sich durch Kristallisation bilden, und Gesteinsstrukturen, die auf biologische Vorgänge zurückgehen.



Ein möglicher Ansatz, Leben von Nichtleben zu unterscheiden, besteht darin, die Zahl der Bindungsstellen, etwa für Nukleinsäureschnipsel, auf einem Partikel zu bestimmen. Auf etwas Komplexerem wie einer lebenden Zelle sollte es in der Regel mehr solche Stellen geben als auf einem unbelebten Körnchen.

Nichtleben ist meist im Gleichgewicht mit seiner Umgebung, während Leben Energie aufwendet, um sich von der Umwelt zu separieren. Lebewesen müssen Ressourcen investieren, um sich nach außen abzugrenzen.

Das Ungleichgewicht, das lebende Strukturen kennzeichnet, sollte sich in aller Regel als chemisches Gefälle zwischen Organismen und ihrer Umwelt zeigen.

Die Assembly-These postuliert: Je komplexer ein Molekül ist, desto größer ist seine »Zusammenbauzahl«, die angibt, wie viele Bausteine in jeweils welcher Menge zusammengefügt werden müssen, um es hervorzubringen. Übersteigt die Komplexität einen bestimmten Schwellenwert, entstammt das Molekül wahrscheinlich einem Lebewesen.

Je komplexer ein Molekül, desto wahrscheinlicher ist es, dass es einem Lebewesen entstammt.

Ist Leben ein universelles Phänomen? Leben umfasst Materie, Energie und Information. Die Frage ist, ob es eine »Kraft« in der Evolution gab, die diese Information erzeugte, oder ob die Entstehung von Information eine der Natur immanente Eigenschaft ist. Entsteht Leben zwangsläufig, wenn gewisse äußere materielle Faktoren vorhanden sind? Ist Leben im Universum ein kosmischer Zufall oder eine quasi in den Naturgesetzen imprägnierte Notwendigkeit?

Eine allgemeine Definition von Leben könnte lauten: Leben ist der dynamische Zustand thermodynamisch offener Systeme, der eine interne funktionelle Ordnung repräsentiert, die aufgrund intern gespeicherter und abrufbarer Programme selbsttätig (autonom) gegenüber Störungen aufrechterhalten und weitergegeben wird.

Ist die Kohlenstoffchemie auf der Erde die einzig mögliche Voraussetzung für Leben? Die uns bekannten Organismen funktionie-

ren nach gleichen biochemischen Prinzipien. Die genetische Information codieren sie in DNA-Molekülen. Die drei Hauptäste dieses Baums tragen die Bakterien (Eubakterien), die Archaea (Archaeobakterien) und die Eukarya (Eukaryoten) mit einem echten Zellkern (Pilze, Pflanzen, Tiere).

Sind die Lebewesen der Erde vielleicht das Ergebnis einer kosmischen Aussaat? Sind wir alle vielleicht »Aliens«, die einst aus dem Weltall auf die Erde kamen? ■

Ist das Universum ein gigantischer (Quanten-)Computer?

von Robert Hector

Das kosmische Schachspiel

Jeder physikalische Prozess lässt sich wahrscheinlich durch einen Algorithmus beschreiben, der sich dann in einen Rechenprozess umsetzen lässt. Demnach könnte jeder natürliche, physikalische Prozess mit einem Computer simuliert werden, einschließlich des Lebens und der Intelligenz. Im Grunde würde dies bedeuten, dass das gesamte Universum simuliert werden konnte. So könnte Turings Universalmaschine ein ganzes virtuelles Universum produzieren und wäre ein Welt-simulator.

Vielleicht ist unser Universum eine Art Spiel, in dem verschiedene Muster miteinander wechselwirken und verschmelzen.



John von Neumann. In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/John_von_Neumann

Ein sogenannter Universalkonstruktor ist ein Muster, das jedes beliebige andere Muster einschließlich seiner selbst erzeugen kann; es würde sogar sich selbst reproduzieren. Die Idee des Universalkonstruktors stammt von John von Neumann, der überlegte, ob es eine Maschine gibt, die jeden anderen Mechanismus oder jedes andere hergestellte Produkt erzeugen kann. Neumann benutzte in seinen Überlegungen sogenannte »zelluläre Automaten«. Zelluläre Automaten sind eine Art Schachspiel, jedoch mit viel mehr Arten von Steinen und viel komplexeren Regeln.

Die Bausteine eines zellulären Automaten sind die sogenannten Zellen. In jeder



Zelle wird der mögliche Zustand einer der beteiligten Komponenten des jeweils modellierten natürlichen Systems gespeichert. Ein kennzeichnendes Element der zellulären Automaten ist, dass das Verhaltensrepertoire der einzelnen Komponenten einfach und auf nur wenige Möglichkeiten reduziert ist. Der Zustand jeder Zelle eines Automaten wird durch nur wenige Zustandswerte beschrieben.

Alle Zellen sind in einer Art räumlichem Netz angeordnet, ähnlich den Gitterplätzen eines gigantischen Schachbretts. Nur die unmittelbar benachbarten Zellen innerhalb dieses Netzwerkes können miteinander kommunizieren und sich bei der Wahl ihrer Zustände aufeinander abstimmen. Die Information, die eine Zelle aus ihrer lokalen Nachbarschaft bekommt, entscheidet über ihren zukünftigen Zustand. Bei jedem Ticken einer imaginären Uhr verändern die Zellen aufgrund der Entwicklungsregel des Automaten ihren Zustand. Die lokale Kommunikation zwischen den Zellen ist die einzige Möglichkeit, in dem verwobenen Netz zahlloser Komponenten eine gemeinsame Ordnung zu erschaffen. Welchen Einfluss der Zustand der Nachbarn auf die eigene Entwicklung nimmt, also die Art der Wechselwirkungen zwischen den Zellen, legt die Regel des Automaten fest. Sie beschreibt das eigentliche Programm, das für alle Zellen gleich ist und das wie in einem Parallelrechner von ihnen simultan ausgeführt wird.

Zelluläre Automaten sind einfache Modelle, die die Eigenschaften vieler natürlicher Systeme festhalten. Welches aber ist die einfachste mögliche algorithmische Beschreibung eines Systems? Offenbar ist eine gesetzmäßige Beziehung in einer Folge von Beobachtungsdaten immer dann enthalten, wenn es einen Algorithmus gibt, mit dessen Hilfe sich die Beobachtungsdaten in komprimierter Form darstellen lassen. Ein solcher Algorithmus zeichnet sich dadurch aus, dass zu seiner Darstellung weniger Information erforderlich ist als zu der Darstellung der von ihm generierten Datenfolgen. Umgekehrt muss eine Folge von Beobachtungsdaten so lange als Zufallsfolge gelten, bis ein entsprechender kompakter Algorithmus

gefunden ist. Es lässt sich aber grundsätzlich nicht beweisen, dass ein gegebener Algorithmus der kleinstmögliche ist, mit dem sich eine Klasse von Naturereignissen gesetzmäßig beschreiben lässt. Dies gilt insbesondere für den Fall, dass ein Algorithmus für alle Klassen von Naturereignissen angegeben wird; dies bedeutet, dass die Abgeschlossenheit naturwissenschaftlicher Theorien aus prinzipiellen Gründen nicht beweisbar ist.

Mit Hilfe von Algorithmen werden immer präzisere Modelle der physikalischen Phänomene simuliert. Sollte sich am Ende herausstellen, dass unsere Welt nichts anderes als eine gigantische Simulation ist? Ist das Universum ein riesiger, dreidimensionaler zellulärer Automat, der mit Hilfe seiner Programme die Muster der Erscheinungswelt erzeugt? Lässt sich also für das »Problem« Kosmos ein Algorithmus finden, der alle Erscheinungsformen und Gesetzmäßigkeiten des Universums erklärt? Hat der diskrete Charakter der Informationsbits, die die Grundlage der Informatik bilden, etwas mit dem diskreten Charakter des Planckschen Wirkungsquantums, nach dem die Natur doch »Sprünge« macht, zu tun? Glättet unser Bewusstsein den digitalen bzw. diskreten Charakter der Welt?

Der Pionier Edward Fredkin

Der im Juni 2023 verstorbene US-Physiker und Computerwissenschaftler Edward Fredkin vertrat die Ansicht, dass die Gesetze der Physik, und damit auch des Universums, das Resultat von Computer-Algorithmen sind. Inzwischen ist die »digitale Physik« hoffähig geworden. Anfangs war es eine komplett verrückte Idee, die »Computation Science« könnte uns etwas über Physik lehren, sagte Norman Margolus, ein kanadischer Computerwissenschaftler.

In den späten 1960er Jahren war es noch ein theoretisches Konzept, doch Fredkin sah die potenziellen Möglichkeiten, dass Maschinen lernen und automatische Entscheidungen durchführen konnten. Er strebte eine internationale Zusammenarbeit in der Forschung zur Künstlichen Intelligenz an.

1974 verließ Fredkin das MIT (Massachusetts Institute of Technology) und ver-



Edward Fredkin circa 1960. In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Fredkin

brachte ein Jahr am Caltech (California Institute of Technology), wo er mit den Physikern Richard Feynman und Stephen Hawking Bekanntschaft machte. Später ging er zur Boston University und startete Arbeiten zum »Reversible Computing«.

Reversible Computing

Zu jener Zeit wurde Reversible Computing von vielen als unmöglich betrachtet. Ein konventioneller digitaler Computer ist zusammengesetzt aus einer Reihe von Logikgattern – logischen Gates wie ANDs, ORs und so weiter –, in welchen aus zwei Inputs ein Output wird. Die Input-Information wird ausgelöscht und ist somit nicht reversibel. Mit Norman Margolus und einem jungen italienischen Elektroingenieur, Tommaso Toffoli, zeigte Fredkin, dass gewisse Gatter mit drei Inputs und drei Outputs möglich waren, welche später als »Fredkin and Toffoli Gates« bekannt wurden. Diese Gatter konnten so angeordnet werden, dass alle Zwischenschritte von jeder möglichen Berechnung konserviert wurden, so dass der gesamte Rechenprozess komplett umkehrbar war.

1983 organisierten Fredkin und Toffoli das »Physics of Computation«-Symposium am MIT. Feynman meinte, dass es, anstatt zu versuchen, Quantenphänomene mit konventionellen digitalen Computern zu simulieren, besser wäre, physikalische Systeme, die Quantenverhalten zeigen,

zu untersuchen. Die Gespräche wurden als Türöffner für das Zeitalter des Quantencomputers gesehen, welcher Möglichkeiten der Quantenmechanik nutzt, um spezielle Probleme wie das Quanten-Simulationsproblem von Feynman zu lösen, und das viel schneller als es jeder klassische Computer kann. Vier Jahrzehnte später sind nun Quantencomputer in der Entwicklung.

Digitale Physik

»Reversible Computation« war ein essenzieller Schritt, um einen Quantencomputer zu bauen, sagt Seth Lloyd, ein Ingenieur am MIT, der 1993 das erste realisierbare Konzept eines Quantencomputers entwickelte. Der IBM-Physiker Charles Bennett hatte ebenfalls Modelle zu "Reversible Computation" entworfen. Lloyd fügt hinzu, die von Fredkin, Toffoli und Margolus beschriebenen Versionen seien dann zu Modellen geworden, auf denen die »Quantum Computation« aufgebaut wurde.

In ihrer 1982er Veröffentlichung hatten Fredkin und Toffoli ihre Arbeit an »Reversible Computation« in einer ziemlich entgegengesetzten Richtung begonnen. Es startete mit einer scheinbar banalen Analogie zu einem Billardtisch. Sie zeigten, wie mathematische Berechnungen durch voll reversible Billardkugel-Interaktionen repräsentiert werden können, unter der Annahme eines reibungslosen Tisches und Interaktionen der Kugeln ohne Reibungsverluste. Diese physikalische Manifestation eines reversiblen Konzepts erwuchs aus Toffolis Idee, dass Berechenbarkeitskonzepte der bessere Weg zu einem tieferen Verständnis der Physik seien als die Differentialgleichungen, die konventionell zu Beschreibung von Bewegung und Veränderung benutzt werden.

Fredkin dachte schon viel weiter: Das ganze Universum könne als eine Art Computer betrachtet werden. Aus seiner Sicht war das Universum ein zellulärer Automat: eine Sammlung von »Computational Bits« oder Zellen, die einem definierten Satz von Regeln unterworfen sind und deren Verhalten bestimmt ist

durch die Zustände der Zellen, die durch die Zustände der Zellen um sie herum determiniert sind. Über die Zeit könnten sich die einfachen Regeln bis zu den Komplexitäten des Kosmos oder gar des Lebens erheben.

Schon lange vorher spielten manche Forscher mit solchen Ideen. Konrad Zuse, ein deutscher Ingenieur, der vor dem Zweiten Weltkrieg den ersten programmierbaren Computer entwickelt hatte, spekulierte in seinem 1969er Buch »Calculating Space«, das Universum könne als ein klassischer digitaler zellulärer Automat betrachtet werden. Fredkin und seine Verbündeten entwickelten das Konzept weiter, sie untersuchten, wie einfache Rechenregeln Phänomene wie die subatomaren Teilchen und die zwischen ihnen wirkende Kräfte generieren könnten.

Der britische Computerwissenschaftler Stephen Wolfram propagierte ähnliche Ideen in seinem Buch von 2002, »A new Kind of Science«. Während Fredkin ursprünglich den Begriff »Digital Physics« und später »Digital Philosophy« prägte, benutzten modernere Variationen des Themas Terme wie »Pan-Computationalism« und »Digitalism«. Sie wurden durch Forscher wie den niederländischen Nobelpreisträger Gerard 't Hooft und den US-Physiker John Wheeler publik gemacht, dessen berühmtes »It from the bit« ist ein prägnanter Ausdruck dieser Hypothese war.

Wege zum Quantenreich

Einige Forscher einschließlich Margolus haben die Weiterentwicklung der klassischen Version der Theorie vorangetrieben. Andere haben schlussgefolgert, das klassische Berechenbarkeitsmodell könne nicht verantwortlich sein für die Komplexität des Universums, das wir beobachten. Gemäß Lloyd, hat Fredkins originale Digitale-Universum-Theorie sehr ernsthafte Probleme hinsichtlich eines klassischen digitalen Universums, quantenmechanische Phänomene zu begreifen. Aber tauscht man die klassischen Rechenregeln von Fredkins Digitaler Physik durch Quantenregeln aus, verschwindet eine Menge



Seth Lloyd. 2013. In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Seth_Lloyd

dieser Probleme. Man kann damit einfache intrinsische Eigenschaften des Quantenuniversums wie Entanglement, die Verschränkung zwischen zwei Zuständen, die im Raum getrennt sind, in einfacher Weise beschreiben, was eine Theorie, die auf klassischen Ideen basiert, nicht kann.

Lloyd verkündete diese Idee in einer Serie von Veröffentlichungen in den 1990er Jahren und auch 2006 in dem Buch »Programming the Universe«. Sie gipfelte in einer umfassenden Beschreibung, wie Regeln der »Quantum Computation« die bekannten Gesetze der Physik erklären – die elementare Teilchentheorie, das Standardmodell der Teilchenphysik und vielleicht sogar den heiligen Gral der fundamentalen Physik: die Quantentheorie der Gravitation.

Solche Vorschläge sind sehr verschieden von der kürzlich postulierten Idee, dass wir in einer in einer Computersimulation leben, wie der schwedische Philosoph Nick Bostrom von der University of Oxford behauptet. Während das digitale Universum postuliert, dass die grundlegenden anfänglichen Bedingungen und Regeln des berechenbaren Universums auf natürliche Weise entstanden, ähnlich wie die Teilchen und Kräfte der traditionellen Physik auf natürliche Weise aus dem Big Bang und dessen Nachwirkungen hervorgingen, postuliert die Simulationshypothese, dass das Universum von weit fortgeschrittenen

intelligenten Alien-Programmierern konstruiert wurde, vielleicht eine Art großes Experiment oder sogar eine Art Spiel.

Ist die grundlegende Idee des digitalen Universums durch Experimente verifizierbar? Für einen Kosmos, der durch ein System von Datenbits auf einer winzigen Planck-Skala erzeugt wird – eine Skala, auf der die gegenwärtigen Theorien der Physik in sich zusammenbrechen – müssen Raum und Zeit durch diskrete quantifizierbare Entitäten beschrieben werden. Die Effekte einer »körnigen Raumzeit« könnten sich in winzigen Unterschieden zeigen – zum Beispiel, wie lange Licht von verschiedenen Frequenzen benötigt, sich über Milliarden Lichtjahre auszubreiten. Wahrscheinlich ist hierzu eine Quantentheorie der Gravitation erforderlich, die die Beziehung zwischen den Effekten von Einsteins Allgemeiner Theorie der Relativität auf der Makroskala und Quanteneffekten auf der Mikroskala erklärt. Hier könnte sich das digitale Universum selbst aushelfen. Favorisierte Routen zu einer Quantentheorie der Gravitation halten Ausschau nach mehr Berechenbarkeit in der Natur, sagt Lloyd, zum Beispiel das holografische Prinzip von 't Hooft, welches unsere Welt als eine Projektion einer niederdimensionalen Realität ansieht. Es stimmt hoffnungsvoll, dass diese Ideen eines quantendigitalen Universums ein Licht werfen auf einige dieser kosmischen Mysterien, sagt Lloyd.

Die physikalische Welt – ein Quantencomputer?

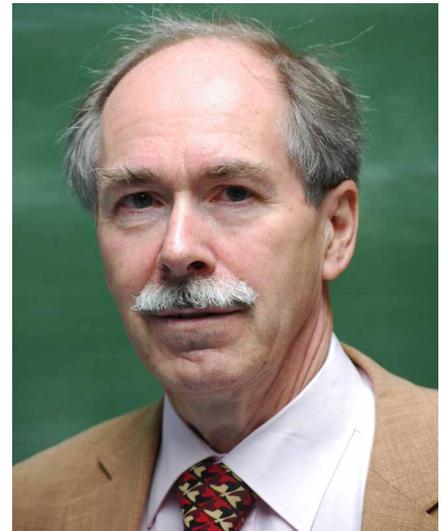
Die physikalische Welt quillt über von Information. Information ist ein wesentlicher Bestandteil der Struktur unseres Universums. In der Molekularbiologie werden Zellen als Behälter von genetischer Information beschrieben. Die Entwicklung und das Wachstum von Organismen werden durch den genetischen Code bestimmt und gesteuert, das Buch des Lebens. Das Gehirn, ein riesiges neuronales Netzwerk von Zellen, die elektrische und chemische Signale austauschen, ist ein leistungsstarker Informationsverarbeiter. Unsere gesamte Zivilisation basiert auf dem Austausch von Informationen, sei es in natürlicher oder

künstlicher Form. Information ist ein wesentlicher Bestandteil unserer Welt, aber sie gehört nicht ebenso zum Vokabular des Physikers wie etwa Raum, Zeit, Masse, Energie, Licht, Wärme oder Atom.

Eine Eigenschaft der Information, die sie eng mit der Physik verbindet, ist die Fähigkeit, Daten zu komprimieren. Newtons Bewegungsgesetze, die Maxwell-Gleichungen des Elektromagnetismus, die Einsteinschen Feldgleichungen, die Schrödingersche Wellenfunktion – die Kompression von Daten auf ein möglichst kleines Format. Information vermittelt zwischen dem Materiellen und Abstrakten.

Die Elektronen in einem Atom werden durch ein mathematisches Konstrukt beschrieben, das man Schrödingersche Wellenfunktion nennt und das, mit Ausnahme des Wasserstoffatoms, nicht in unserer vertrauten dreidimensionalen Welt existiert. Sie beschreibt nichts, was tatsächlich existiert, sondern nur die Wahrscheinlichkeit von dem, was sein könnte. In unterschiedlichen Experimenten kann man den Ort, die Geschwindigkeit, die Energieniveaus, die magnetischen Effekte und eine Anzahl anderer Eigenschaften eines Elektrons messen. Alle diese Eigenschaften lassen sich aus der Wellenfunktion vorhersagen. Sie ist damit eine prägnante mathematische Kodierung von Information, wie eine Karte des potenziell Möglichen. Wenn die Wellenfunktion tatsächlich nur eine Art Speicher von Information ist, mit der sich richtige Vorhersagen treffen lassen, dann ist der Urstoff der Welt Information.

Aus Sicht der modernen Physik besteht die gesamte materielle Welt aus Quantenfeldern, und Elementarteilchen sind lediglich bestimmte Schwingungszustände darin. Erwin Schrödinger beschrieb das Wesen der Elementarteilchen folgendermaßen: »Am ehesten darf man sie sich vielleicht als mehr oder weniger vorübergehende Gebilde innerhalb des Wellenfeldes denken, deren Gestalt aber, und strukturelle Mannigfaltigkeit im weitesten Sinne des Wortes, so klar und scharf und stets in derselben Weise wiederkehrend durch die Wellengesetze bestimmt ist, dass Vieles sich so abspielt, als ob es substanzielle Dauerwesen wären.«



Gerard 't Hooft, 2008. Niederländischer Physiker und Nobelpreisträger. In Wikipedia. https://en.wikipedia.org/wiki/Gerard_%27t_Hooft

Die Quantentheorie musste mit den Grundlagen der Speziellen Relativitätstheorie in Einklang gebracht werden. Dabei verloren nicht nur die Teilchen, sondern sogar die zugehörigen Wellenfunktionen ihre Bedeutung als Bestandteile des physikalischen Weltbilds. Der Nachfolger der Wellenfunktion ist eines der abstraktesten Konzepte in den Naturwissenschaften. Das Quantenfeld ist fundamentaler als Teilchen und grundlegender als Kräfte. Nach heutiger Vorstellung ist das Universum angefüllt mit Quantenfeldern, von denen es eines für jede Art von Elementarteilchen gibt. Diese Felder existieren gemeinsam im gesamten Raum. Zwischen den Quantenfeldern bestehen an jedem Punkt der Raumzeit enge Bindungen, über die sie Energie austauschen und sich sogar in andere Felder umwandeln können.

Die eigentliche Realität besteht demnach aus einer Menge von Feldern, die den Regeln der Quantenmechanik und der Speziellen Relativitätstheorie unterliegen; alles andere resultiert aus der Quantendynamik dieser Felder. Die Quantenfeldtheorie ist der mathematische Rahmen der Teilchenphysik. Das Lebenselixier der Quantenfelder – der Stoff, der sie zum Leben erweckt, ist die Energie. Doch Energie ist formlos und undifferenziert. Sie ist der Treibstoff, doch sie trägt keine Botschaften. Vielleicht kann die Information diese Rolle übernehmen.

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 mit Hilfe 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 zweiräumlich getrennten, aber quantenmechanisch gekoppelten Qubits beinhaltet, dass die Manipulation des einen Qubits auch den anderen beeinflusst, und war unmittelbar und sofort, unabhängig davon, wie weit diese Qubits voneinander entfernt sind. Auf der Basis dieses »Teleportationseffektes« können in einem Quantencomputer Daten transportiert werden.

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.

It from Bit? – Die Digitalisierung der Welt *Die Informationsstruktur des Kosmos – Bits und Algorithmen als Realitätsgeneratoren.*

Sind Materie und Energie, Raum und Zeit, nur Oberflächenphänomene der Natur, die sich im Informationsbegriff kondensieren? Der Physiker John Archibald Wheeler formulierte im Jahr 1989 die Frage »It from Bit?« (»Das Seiende aus Bits?«). Besteht unsere Realität am Grund aus Bit-Konfigurationen? Ein Bit ist die kleinstmögliche Informationseinheit und kann die Werte »1« oder »0« annehmen. »It from Bit« steht für die Idee, dass jeder Gegenstand der physikalischen Welt an seiner Basis eine nicht materielle Quelle besitzt. Was wir Realität nennen, entsteht letztlich aus Ja-oder-Nein-Fragen und der Registrierung der entsprechenden Antworten. Alle physikalischen Dinge sind ihrem Ursprung nach informationstheoretisch.

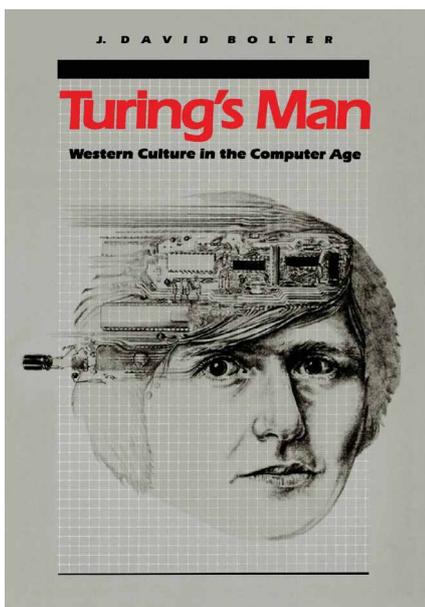
Die Gesamtheit aller Naturgesetze bestimmt die Entwicklung und die Gestalt des Universums. In ihnen sind eine ungeheure Menge von Informationen gespeichert. Die Informationen sind dem Universum einprogrammiert. Aus den virtuellen Informationsstrukturen und -konfigurationen entstehen die realen Strukturen und Gesetze des Universums. Die Naturgesetze sind »Realitätsgeneratoren«. Ist das Universum ein Computer? Lässt sich der Kosmos als eine gigantische Rechenmaschine auffassen?

Befinden wir uns alle in einer »Matrix«,

die unseren Sinnen und unserem Bewusstsein als die »Realität« erscheint, die wir wahrnehmen? Beliebige lange Ketten aus Nullen und Einsen werden durch Operationen wie »und«, »oder«, »wenn – dann« usw. verknüpft – daraus resultiert ein Informationskosmos, der immer mehr Macht über unser Leben gewonnen hat und bestimmend für unser Denken geworden ist. J. David Bolter schrieb in seinem Buch »Turing's Man«, der Computer sei das beherrschende Sinnbild unserer Zeit: er definiere unser Zeitalter, indem er die Umrisse eines neuen Verhältnisses zur Information, zur Arbeit, zur Macht und zur Natur erkennbar mache. Dieses neue Verhältnis sei vor allem dadurch geprägt, dass der Computer die Menschen als »Prozessoren zur Verarbeitung von Information« bestimmt und die Natur selbst als jene Information, die es zu verarbeiten gilt. Aber werden Entscheidungen dadurch besser, dass man die ihnen zugrunde liegenden Datenabläufe beschleunigt und immer mehr Informationen zu diesen Prozessen immer exakter und vollständiger erfasst? Indem die Computer die Abläufe innerhalb von politischen, gesellschaftlichen und wirtschaftlichen Institutionen automatisieren, haben sie die Effizienz dieser Institutionen vielleicht erhöht, aber auch von der Frage abgelenkt, ob solche Einrichtungen überhaupt notwendig sind oder wie sie verbessert werden können.

Computer machen es leicht, Tatsachen in Statistiken zu verwandeln oder Probleme in Gleichungen zu übersetzen. Die Abbildung von Objekten, Worten, Bildern und Tönen in Bits und Zahlen und der licht-schnelle Datenaustausch bzw. die licht-schnelle Datenübertragung führen zur Entstehung einer »Infosphäre«. Durch die Informations- und Kommunikationstechnologie und die fortschreitende Mathematisierung der Welt, also die Verwandlung der Dinge in Daten, wurde die Infosphäre geschaffen.

Dadurch, dass der Computer Informationen schnell und in riesigen Mengen bewegt, ermöglicht er die Erfüllung von Descartes' Traum einer Mathematisierung der Welt. ■



Früher...

von Klaus Marion

Der Autor dieser Zeilen hat wie so viele andere Freunde dieses Genres sein Leben als Science-Fiction-Fan in seiner frühen Jugend begonnen. Dies liegt bei ihm, so muss man gestehen, einige Jahrzehnte zurück.

In der damaligen Zeit, vor der Existenz von Laserdruckern, Personal-Computern, E-Mail, Internet oder Flatrate für Handys (die es ebenfalls noch nicht gab) war die Erstellung eines Fanzines ein Abenteuer, das den Fan zeitlich, geldlich und inhaltlich an den Rande seiner mentalen Duldfähigkeit trieb. Kaum ein Fanzine damals, das auch nur halbwegs pünktlich erschien. Probleme bei der Koordination, zeitaufwendiger Austausch von Manuskripten und Probeabzügen, die Kosten beim Versand – die Herausforderungen waren enorm.

Kein Vergleich mit den technischen und kommunikativen Möglichkeiten der heutigen Zeit!

Um einmal deutlich zu machen, was die enormen Unterschiede zwischen den Anforderungen an einen Siebziger-Jahre-Fanzine-Herausgeber und dem heutigen Pendant ausmacht, habe ich einmal die Herausforderungen bei der Erstellung damals und heute gegenübergestellt.

DAMALS war der Entwurf eines neuen Fanzines eine monumentale Angelegenheit. Nur wenige Herausgeber kannten vor Ort andere SF-Fans, die ihre Begeisterung und Befähigung geteilt hätten. Damit waren zeitnahe Ratschlag und Diskussion eines Konzeptes mit anderen Personen praktisch unmöglich. Der hoffungsvolle

Herausgeber des neuen Fanzines war auf sich alleine gestellt.

HEUTZUTAGE ist schnelle Kommunikation kein Problem. In die nächst besten Foren oder Gruppen eine Nachfrage gestellt (»Wer will mitmachen bei einem neuen Fanzine?«), und schon kann eine Live-Diskussion beginnen. Binnen weniger Stunden kann man die weiteren Mitstreiter zusammen haben und direkt in einen Chat für die Organisation eintreten. Easy!

DAMALS gab es nur wenige Wege, ein Fanzine auch zu Papier zu bringen. Klassischer Satz oder modernerer Offsetdruck waren für geringe Auflagen nicht bezahlbar, Kopierer wurden erst Anfang der 80er in Copycentern zugreifbar (und waren immer noch enorm teuer), so dass oftmals nur »Spiritus-Umdruck« übrig blieb, bei dem man sogenannte Matrizen mit der Schreibmaschine betippte, die dann für maximal 60 bis 80 Kopien auf Spezialpapier etwas blaue Farbe abgaben.

HEUTZUTAGE drucke ich das Probekonzept auf einem Schwarzweiß- oder gar Farblaser aus und bekomme damit innerhalb Sekunden perfekte Drucke meines neuen Heftes. Kleinauflagen lassen sich damit problemlos erstellen, und bei steigender Auflage habe ich die Option, mein Druckwerk als Print-On-Demand-Book zu produzieren oder als eBook zu veröffentlichen. Natürlich kann ich die physische Welt auch ganz verlassen, einfach ein PDF erstellen und dieses dann per Mail an den Leser versenden.

DAMALS bestand die Textverarbeitung aus einer mechanischen, in Ausnahmefällen gar elektrischen Schreibmaschine. Ob man jetzt Matrizen beschreiben oder Kopien erstellen wollte: Alle Texte waren fehlerfrei (Matrizen!) oder mit viel TippEx

zu erstellen. Und Blocksatz bedeutete manuelles Einfügen von Leerzeichen in den per Schreibmaschine geschriebenen Text.

HEUTZUTAGE wirft man die Textverarbeitung an (auf dem PC, dem Tablett oder dem Smartphone) und tippt den Text ein. Manche diktieren ihn auch. Automatische Rechtschreibprüfung, Thesaurus und KI gestützte Formulierungshilfen machen die Erstellung der Texte effizient und einfach. Ja, der Autor wird gar zum Ersteller der Druckvorlage, und sein Text muss vom Fanzineherausgeber nur noch einmal abschließend geprüft werden, bevor er ihn einfach in seine Gesamtdatei einfügt.

DAMALS war der Kontakt zu Autoren und weiteren Inhaltelieferanten eine komplizierte Sache. Vieles lief per Brief (Telefonieren war teuer!), und neben der Laufzeit der Anfrage und der Rückmeldung verharrte man in steigender tage- bis wochenlanger Ungeduld. Von manchem potentiellen Autor hat man nach der Zusage eines Textes nie wieder etwas gehört, und wenn man ihn doch auf einem Con entdecken konnte, ließ er einen bedauernd wissen, er habe doch geantwortet, aber der Brief müsse ja wohl bei der Post verloren gegangen sein. Bis man mal ein paar Autoren zusammen hatte, dauerte es manchmal Monate.

HEUTZUTAGE ist alles einfacher. Ob Facebook, WhatsApp oder auch nur E-Mail: Anfragen kann man in Sekunden stellen, die Antwortzeiten sind kurz, und bei Unklarheiten sind ein schnelles WhatsApp-Meeting oder eine Google-Telefonkonferenz eine Sache von Sekunden. Notwendige Texte werden per Mail oder Chat übermittelt, per Dropbox ausgetauscht oder schon gemeinsam in einem Word-Dokument unter Teams eingepflegt.

Asimov Keller Bar

Die älteste SF-Kneipe Deutschlands!



Neues aus der Asimov-Kellerbar

DAMALS war das Layout eines Fanzines eine schwierige Sache. Man kannte von den Cons und aus anderen Fanzines vielleicht zwei oder drei Fans, die zeichnen, Überschriften gestalten oder Texte illustrieren konnten. Und die natürlich dann aber keinerlei Zeit für so einen zum Scheitern verurteilten Fanzineversuch des blutigen Anfängers hatten. Also griff der Herausgeber zur Buchstabenschablone, zu Letraset-Rubbelbuchstaben oder aus Layoutbüchern ausgeschnittenen Signets und Logos. Als Covermotiv musste eine Zeichnung der älteren Schwester herhalten.

HEUTZUTAGE formatiert man die Headlines direkt in der Textverarbeitung mit Hunderten von Schriften und Effekttypen, und für das Titelbild produziert OpenAI binnen Sekunden den gewünschten »Alien mit zwei Hasenohren auf einem Ringplaneten mit riesigen Raumschiffen in Pilzform«.

DAMALS waren Rücksprachen bei Unklarheiten in letzter Sekunde der Albtraum jedes Fanzine-Herausgebers. Sollte das in der Überschrift wirklich »böse« heißen oder war das doch ein »m«? War das handgeschriebene Manuskript hier nicht ganz eindeutig, so war eine schnelle Rückfrage beim Autor eine schwierige Sache. Meistens kannte man die Telefonnummer des Fan-Autors gar nicht, so dass nur die frustrierende Rückfrage per Brief in Frage kam.

War doch einmal eine Telefonnummer angegeben, so war diese entweder a) falsch, b) nicht mehr gültig oder c) die Familienangehörigen des Autors fanden, dass dieser besser seine Hausaufgaben machen sollte und legten einfach wieder auf.

HEUTZUTAGE schickt man einfach eine elektronische Nachricht und hat Sekunden später eine klarstellende Antwort.

DAMALS waren Rückmeldungen von Lesern tatsächlich Leserbriefe. Es dauerte oft Wochen, bis man als Herausgeber eine Vorstellung davon bekam, ob das neue Fanzine gut bewertet wurde oder ob die Leser es als Schund einordneten. Viele Rückmeldungen erreichten einen erst nach Monaten als Rezensionen in anderen Fanzines, so dass man teilweise mehrere Ausgaben produzierte, bevor einem klar wurde, dass keiner das Ding lesen mochte.

HEUTZUTAGE ist das alles einfach. Der Leser kann binnen Sekunden seine Meinung rückmelden, ob als E-Mail, als Posting oder als Beitrag in einem Diskussionsforum. Die Technik eröffnet dem Herausgeber die Möglichkeit, quasi im Sekundentakt eine Einschätzung seines mit Herzblut erstellten Blattes zu bekommen.

Zusammengefasst lässt sich daher sagen:

DAMALS war die Herausgabe eines Fanzines eine furchtbar deprimierende Angelegenheit. Es dauerte Wochen, bis man mal endlich jemanden gefunden hatte, der

etwas schreiben wollte. Dann lieferte die Person nicht rechtzeitig. Der Umdrucker ging kaputt, das teure Lösungsmittel ging aus, die Qualität der übermittelten Texte war schrecklich.

Die Titelgrafiken kamen nicht bei. Die Autoren meldeten sich nicht. Die Redaktionskollegen gaben kein Lebenszeichen mehr von sich. Der Grafiker zeichnete nichts. Die Leser schrieben keinerlei Leserbriefe.

Das Ganze war ein Desaster!

Man konnte nur hoffen, dass das in späteren Jahren mit besserer Technik einmal alles besser wird.

HEUTZUTAGE ist die Herausgabe eines Fanzines eine furchtbar deprimierende Angelegenheit. Es dauert Wochen, bis man mal endlich jemanden gefunden hat, der etwas schreiben wird. Dann liefert die Person nicht rechtzeitig. Der Laserdrucker geht kaputt, der teure Toner geht aus, die Qualität der übermittelten Texte ist schrecklich.

Die Titelgrafiken werden von OpenAI nicht korrekt erzeugt. Die Autoren melden sich nicht. Die Redaktionskollegen geben kein Lebenszeichen mehr von sich. Der Grafiker zeichnet nichts. Die Leser schreiben keine Leserbriefe.

Das Ganze ist ein Desaster!

Man kann nur hoffen, dass das in späteren Jahren mit besserer Technik einmal alles besser wird. ■



Future Fiction Magazine

Deutsche
Ausgabe
05/Sep23

Ausgezeichnet mit dem
europäischen ESFS-Award

Schwerpunkt: Medizin

Theresa Hannig · Jo Koren

Lucie Lukacovicova · Tessa Maelle

Kehkashan Khalid · Lauren C. Teffeau