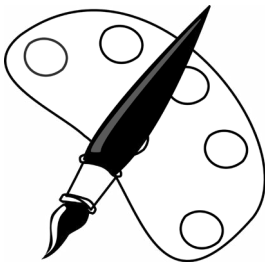
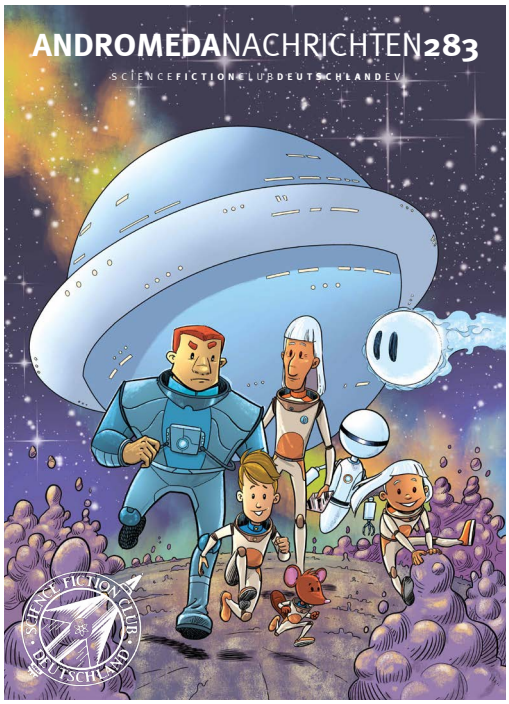
ANDROMEDANACHRICHTEN293

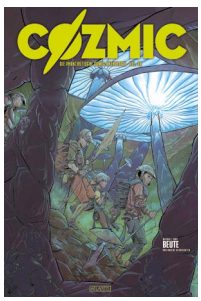
SCIENCEFICTIONCLUBDEUTSCHLANDEV

Informationen zum Cover-Künstler



Michael Vogt (*1966) lebt und arbeitet als Illustrator und Comiczeichner in Berlin. Neben zahlreichen Kinderbüchern (Fischer KJB, Oetinger etc.) besteht sein Werk aus Comics wie zum Beispiel der Album-Reihe »Mark Brandis« oder »Ein seltsamer Tag« (beide bei Panini- Comics erschienen) sowie der erfolgreichen Kindercomic-Reihe »Der kleine Perry« (Carlsen-Verlag). Zusammen mit René Moreau gibt er die phantastische Comic-Anthologie COZMIC heraus.
In seiner spärlichen Freizeit betätigt er sich als Hobby-Barista und tanzt gerne Cha-Cha-Cha.





Impressum

Andromeda Nachrichten 293
57. Jahrgang, Mai 2026
ISSN 0934-3318
Auflage: 440 Exemplare
Archivpreis: EUR 8,00.

Verlag: Science Fiction Club Deutschland e.V.
Herausgeber & Chefredaktion, verantwortlich gem. §18 MStV: Sylvana Freyberg, Bachstraße 14, 69221 Dossenheim; chefredaktion@sfcd.eu
Redaktionelle Mitarbeit: Franz Hardt, Armin Möhle, Gerd Frey, Matthias Hofmann, Robert Hector, Volly Tanner, Klaus Marion, Michael Baumgarten u.a.
Lektorat / Korrektorat: Ralf Boldt, Christine Witt, Jörg Lenser, Gregor Groß
Schlusskorrektorat: M. Gorden und J.Ritter
Druck: Druckerei Verlag Fabian Hille, Boderitzer Straße 21e, 01217 Dresden, post@hille1880.de, https://hille1880.de
Titelbild: »Träumer« nach CAZA von Michael Vogt
Weitere Bilder: pixabay.com (Seiten 2, 4, 9, 14, 26, 31, 32, 36, 56, 59, 61, 62, 70, 76, 90, 102, 103, 109)
Nächster Redaktionsschluss: AN 294 = 15.06.2026

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

Archiv & Verkauf: archiv@sfcd.eu
Bankverbindung: IBAN = DE56 6725 0020 0009 242422, BIC = SOLADES1HDB,
ltd. auf Science Fiction Club Deutschland e.V.
PayPal: kasse@sfcd.eu, paypal.me/sfcd42
Mitgliedsbeiträge (Stand 01.01.2021)
EUR 65,00 pro Jahr und Mitglied
EUR 30,00 pro Jahr für Mitglieder ohne eigenes Einkommen auf Nachweis

Editorial

Liebe SF-Begeisterte,

Die neue Ausgabe der *Andromeda Nachrichten*, wieder mit einem tollen Coverbild von Michael Vogt, bietet euch wie gewohnt reichlich informativen Lesestoff. Von neuen Komitee-Vorstellungen des DSFP und den diesjährigen Nominierungen des KLP über gleich vier spannende Interviews und die Historie der *TTime Maschine* bis hin zu einer neuen Geschichte aus der Asimov-Kellerbar sowie einer Erzählung von Uwe Hermann aus seiner neuen Anthologie. Und natürlich gibt es wieder viele neue Bücher zu entdecken. Die Buchhydra, die so gut wie jede*r von uns daheim hat, muss ja gefüttert werden.

Eure
Sylvana Freyberg

Inhalt

Impressum 2
Anzeigen – News – Informationen 4
Robert Silverberg zu Gast beim SF-Stammtisch Stuttgart 6
Preise
- Neuigkeiten vom DSFP 7
- KLP- Nominierungen 2026 10

Interview
- Gespräch mit der Autorin Gabriele Behrend 16
- Interview mit Alona Silina 19
- Interview mit dem Science-Fiction-Autor Ryan Rockwell 23
- Interview mit Anton Wollnik, dem Exposé-Autor der Science-Fiction-Romanserie REN DHARK 27

Fansein-Kolumne
- Griechische Mythologie – ein Erbe der Menschheit 31

SF-Beitrag
- Die Historie der !Time Machine 33
- Wenn Maschinen Angst lernen 34

Rezensionen 36
- Science Fiction 36
- Fantasy 56
- Comic 58
- Horror 59
- Nostalgia 62
- Sachbuch 70
- Film 76
- Perry Rhodan 82
- eGames 90
- FanzineKurier 99

Science
- Science im Jahr 2026 102
- Die Privatisierung und Militarisierung des Alls 103
- Gammastrahlenastronomie 105

Geschichte – Uwe Hermann 108
Neues aus der Asimov Kellerbar 112

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

Andreas-Kuschke-Preis

Letzte Verleihung 2026 an Sandy Heep

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@sfcd.eu
Status: nächste Verleihung TBA

Internet-Auftritte des SFCD

Homepage: www.sfcd.eu
Science Fiction Club Deutschland e.V.
Bluesky: @sfcd.eu
Instagram: sfcd.online

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

SFCD-Segment www.sfcdforum.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

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/

Con-Kalender 2026/2027
Informationen und Events unter
www.conventions-online.de

PERRY RHODAN-FanZentrale e.V.

Informationen unter
www.prfz.net

Hol Dir Dein Neues Shirt mit Unseren Neuen Motiven

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

Und noch viel mehr. Schau rein!

PHANTASTISCHE BIBLIOTHEK WETZLAR

Unser phantastischer Partner mit über 300.000 Büchern!

Informationen unter
www.phantastik.eu

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

PAN
PHANTASTIK-AUTOR*INNEN-NETZWERK E.V.

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

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

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

Förderung von Science-Fiction in Europa

SFCD-Vertreter Claudia Rapp
Weiter Informationen unter
www.esfs.info

VILLA FANTASTICA

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

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

MetropolCon
July 2-5, 2026 | silent green Kulturquartier
Science Fiction | Fantasy | Horror
Literature | Science | Multimedia | Art | Games
www.metropolcon.eu

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

EUROCONBERLIN2026 METROPOLCON2026

MEMORANDA
SCIENCE FICTION
PODCAST

TARDIS today
DER DOCTOR WHO NEWS PODCAST mit Grit

KAPITEL EINS

Robert Silverberg zu Gast beim SF-Stammtisch Stuttgart

von Michael Schneiberg

Der Discord-Lesezirkel ist ein regelmäßiger monatlicher Bestandteil im Jahreskalender des Stuttgarter SF-Stammtischs. Monatlich wird in kleiner, aber treuer Runde über zuvor ausgewählte Romane und Kurzgeschichten diskutiert. Auf der Liste für 2026 stand für den Monat März der Roman »Es stirbt in mir« (Dying Inside, 1972) von Robert Silverberg.

Das Besondere in diesem Fall war, dass der Autor selbst an dem Gespräch teilnahm, per Video zugeschaltet von seinem Wohnort in Kalifornien. Robert Silverberg, mittlerweile 91 Jahre alt und nicht mehr schriftstellerisch aktiv, ist zweifellos einer der bedeutendsten Autoren der Science Fiction überhaupt. Zugleich ist er dem Fandom mit großer Anteilnahme und Sympathie zugewandt, seit vielen Jahrzehnten ein Stammgast auf Worldcons und ein kluger, eloquenter Erzähler auf unzähligen Con-Panels.

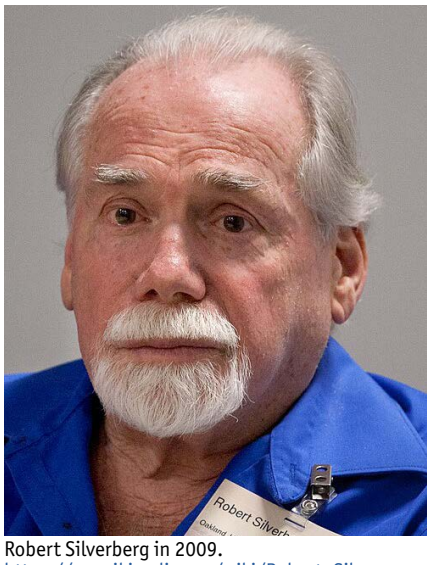
Zu verdanken hatte der Discord-Lesezirkel den Besuch Silverbergs vor allem dem Engagement und Organisationstalent des langjährigen amerikanischen Stammtischmitglieds Gary Lynch. Er nahm 2025 auf dem Worldcon in Seattle persönlich Kontakt zu Silverberg auf und lud ihn kurzerhand in die digitale Gesprächsrunde der Stuttgarter ein. Nach kurzer Bedenkzeit stimmte dieser zu, unter der Voraussetzung, dass ihm jemand Discord erklärte. Am Ende wurde es aus technischen Gründen Zoom, was am Ablauf und der lockeren Atmosphäre natürlich nichts änderte.

Nach einer kurzen Begrüßung und dem technischen Setup durch Roberts Frau Karen Haber entwickelte sich ein angeregtes Gespräch zwischen Silverberg und den Teilnehmenden des Lesezirkels. Trotz seines hohen Alters beeindruckte Robert die Runde durch seine ungebrochene Eloquenz, Lebensklugheit und einen scheinbar unerschöpflichen Fundus an Anekdoten aus vielen Jahrzehnten Genreleben und Schriftstellerkarriere. Das Gespräch drehte sich hauptsächlich um seinen berühmten Roman, darüber hinaus aber auch um die Entwicklung des Genres und seine eigene Laufbahn als Autor.

Es war, wie er selbst zugab, durchaus ein ungewöhnlicher Moment, mehr als fünfzig Jahre nach dem Schreiben des Romans mit deutschen Leserinnen und Lesern über dieses Buch zu sprechen, vermittelt durch eine Technologie, die in den 1970er Jahren selbst noch wie Science Fiction gewirkt hätte.

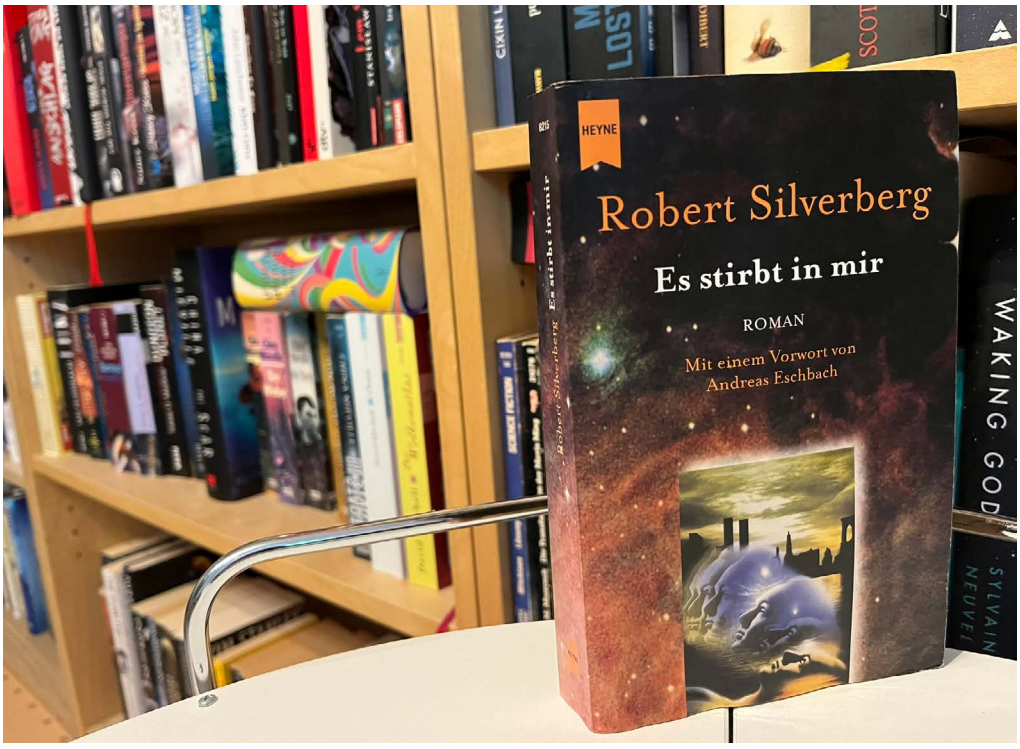
Nach etwa zwei Stunden eines lockeren und inspirierenden Austauschs wartete im fernen Kalifornien das Mittagessen im Hause Silverberg/Haber, und der Gast verabschiedete sich, nicht ohne sich für die nette Atmosphäre und das gute Gespräch zu bedanken.

Vielleicht gibt es in keinem anderen Genre einen so nahbaren und ungezwungenen Austausch zwischen Autoren und Lesenden wie in der Science Fiction. Jeder kann dies auf einem Worldcon selbst erleben, doch eine Gesprächsrunde mit Robert Silverberg war selbst für gewohnte Con-Besucher ein Abend, der in Erinnerung bleiben wird. ▪



Robert Silverberg in 2009.
https://en.wikipedia.org/wiki/Robert_Silverberg#/media/File:Robert_Silverberg_in_2009.jpg

Erste Fassung veröffentlicht auf https://sf-stammtisch-stuttgart.de/robert-silverberg-zu-gast-beim-sf-stammtisch-stuttgart/ am 11. März 2026.



Neuigkeiten vom DSFP

von Franz Hardt

Der Deutsche Science–Fiction–Preis (DSFP) wird seit 1985 jährlich vom Science Fiction Club Deutschland e. V. (SFCD) in den zwei Kategorien »Bester deutschsprachiger Roman« und »Beste deutschsprachige Kurzgeschichte« vergeben. Der Preis ist in jeder Kategorie mit 1.000 Euro dotiert (s. https://www.dsfp.de/). Die zu prämierenden Werke werden von einem Komitee ermittelt, in dem eine Gruppe begeisterter Fans freiwillig und ehrenamtlich zusammenarbeitet... mehr Details zum Hintergrund siehe AN 288 [Anmerkung der Redaktion].

DSFP–Komiteetreffen in Leipzig

Vom 7. bis zum 8. März 2026 traf sich ein Teil des DSFP–Komitees in Leipzig (siehe Bild 1). Wir bewunderten das Engagement der Jesco von Puttkamer Space–Schule mit ihren selbst gebauten »Moon Buggies«, sprachen über Bücher, das Leben, das Universum und den Rest, wir tauschten Bücher und Meinungen aus und waren uns dabei mal einig und mal nicht.

Kurzum: wir hatten viel Spaß.

Danke an die Schule, die uns den Raum zur Verfügung gestellt hat, an Sabine für die Gastfreundschaft und an den SFCD für die finanzielle Unterstützung.

Und noch etwas zum DSFP: Auf dem Metropol Con Anfang Juli (https://www.metropolcon.eu/2026-ger/) werden wir die Nominierungen für den DSFP 2026 (Werke aus 2025) bekanntgeben. Die Veröffentlichung der Preisträger ist einige Wochen später und die Preisverleihung findet dann auf dem Elstercon (https://www.elstercon.de/page156/index.html) statt.

Bild 1: Auf dem Bild (von links): Jan Kreyßig, Franz Hardt, Thomas Recktenwald, Sabine Seyfarth, Ralf Bayer, Peter Alsdorf. Leider nicht teilnehmen konnten: Ralf Boldt, Svenja Grove, Knud Larn, Andreas Nordiek, Michael Nowak und Vanessa–Marie Starker.

Wer ist im DSFP–Komitee?

In den ANDROMEDA Nachrichten 288 haben wir begonnen, die Komiteemitglieder vorzustellen. Bisher waren dies in der AN 288 Franz Hardt und Michael Nowak, in der AN 289 Vanessa–Marie Starker und Andreas Nordiek und schließlich in der AN 292 Jan Kreißig und Ralf Bayer. In dieser AN setzen wir die Runde mit zwei weiteren neuen Mitgliedern fort.

Mein Name ist **Svenja Grove**, ich bin 52 Jahre alt und lebe mit meiner Familie in der Nähe von Koblenz.

Aufgewachsen bin ich in Oldenburg in Niedersachsen. Meine Mutter ist auch eine Leseratte und hat mich früh mit in ihre Bibliothek genommen, wo ich mich durch die Jugendliteratur gelesen habe. Abenteuergeschichten haben mich schon damals fasziniert und ich verschlang »Die drei ???«, Karl May und die Abenteuer von Mark Brandis. Komischerweise habe ich das Regal mit den Perry Rhodan Silberbänden, das direkt unter dem mit den drei ??? stand, ausgelassen und habe die Faszination des Perryversums erst vor ein paar Jahren für mich entdeckt.

Soweit ich mich erinnern kann, war das erste SF Buch, das ich gelesen habe »Nach dem großen Feuer« von Wolfgang Hohl-

bein. Die Abenteuer von »Momo« und »Die unendliche Geschichte« von Michael Ende haben mich dann für die Phantastik gewonnen.

In meiner Jugend habe ich gerne Stephen King und Dean Koontz gelesen, was sicher meine Lesevorlieben bis heute geprägt hat. Ab der Oberstufe bin ich auf gleichgesinnte Freunde getroffen, die meinen Lesehorizont in Bezug auf phantastische Lektüre deutlich erweitert haben.

Nachdem ich einige Zeit eher Thriller und Krimis gelesen habe, bin ich gerade in den letzten Jahren wieder verstärkt zur Phantastik zurückgekommen. Insbesondere die deutschsprachige SF liegt mir am Herzen, da sie in meinen Augen völlig unterschätzt und in den Buchhandlungen unterrepräsentiert ist.

Meistens lese ich mehrere Bücher gleichzeitig. Ein echtes Buch, das ich im Lesesessel in der Hand halten kann und ein anderes Buch auf dem eBook Reader. Dabei ist es nur wichtig, dass die Geschichten sich stark unterscheiden bzw. aus verschiedenen Genres kommen. Gelegentlich kommt auch noch ein Hörbuch dazu.

Seitdem ich im Komitee bin, habe ich angefangen, auch Kurzgeschichten zu lesen, ein Format, dem ich bisher viel zu wenig Aufmerksamkeit geschenkt habe.

Ich bin über die Sondersendung des Podcasts »Radio Freies Ertrus« auf das Komitee des DSFP aufmerksam geworden und freue mich sehr, dass ich meine Lesezeit dort sinnvoll einbringen kann.

Wichtig ist mir vor allem die Geschichte an sich, die möglichst spannend sein sollte, mit lebendigen Figuren und einem komplexen Weltenbau. Wenn dann noch Sprache und Originalität stimmen, ist das Buch für mich schon ein Kandidat für den Deutschen Science–Fiction–Preis.

Wenn ich nicht gerade lese, arbeite ich als Dermatologin in meiner eigenen Praxis oder bin mit meiner Familie mit dem Wohnwagen unterwegs.

Peter Alsdorf, geboren 1962 in Berlin, 3 erwachsene Söhne.

Meine frühen Lese–Erlebnisse machten mich wohl zu einem Fan phantastischer Geschichten. Das gilt vielleicht nicht nur für mich. Während andere Fußball spielten, holte ich mir einen Sonnenbrand, weil ich den Ferientag damit verbrachte, auf der Wiese zu liegen und lesend in eine andere Zeit einzutauchen. »Der Wettlauf mit dem Mammut« war 1972 auf Deutsch erschienen, und dieses Jugendbuch war das erste, das ich allein gelesen habe. Szentivanyi Jenö erzählt darin auf spannende Weise und mit einer naturwissenschaftlichen Perspektive von der (eigentlich Jahrtausende währenden) Entwicklung einer Gruppe von Steinzeitmenschen.

Fortan wollte ich nur noch Bücher lesen, die spannend von der Natur, von Erfindungen und vom Weltraum erzählten. Es gab das »Mosaik«, aber das erschien nur monatlich und war viel zu kurz. Ich entdeckte Jules Verne und die Bücher von Alexander Kröger, Klaus Frühauf und K.–H. Tuschel, die in der DDR zwischen den 1960er– und 1980er–Jahren Millionenauflagen erreicht hatten.

Ein weiteres Jugendbuch, das mir sehr gefiel, war »Die Insel der Erdbeben« von Klára Fehér aus Ungarn. Ich schenkte es einem Freund Karsten. Damit schuf ich mir einen ersten Diskussions– und Sammelpartner für Zukunftsromane. Er machte mich mit »Menschen wie Götter« von S. Snegow bekannt, quasi die Weltraum–Oper des Ostens.

Mit Eberhard del Antonio flog ich zum »Titanus« und erlebte die »Heimkehr der Vorfahren«. Ich las Heiner Ranks »Die Ohnmacht der Allmächtigen«, Herbert Ziergiebels »Zeit der Sternschnuppen« und Günther Krupkat erzählte uns von »Nabou« und von den Terrassen von Baalbek, Wolf Weitbrecht vom »Orakel der Delphine« und die Brauns vom »Irrtum des Großen Zauberers«.

Wenn auch ich die Doppelbödigkeit der Werke damals allenfalls erahnte, so fiel mir doch spätestens da auf, dass es recht unterschiedliche Arten des Erzählens von Science–Fiction gab. Mein Interesse verlagerte sich von den Abenteuern im Weltraum auf Texte mit mehr … nennen wir es ruhig: Anspruch.

Zum Beispiel auf den Roman »Andymon« von den Steinmüllers und auf Erzählungsbände, von denen es in der DDR viele gab. Mein erster Lem waren die »Pirx«–Erzählungen. Inzwischen habe ich alles, was Lem auf Deutsch veröffentlicht hat, gelesen.

Die wenigen utopischen Filme, die es im Osten im Kino zu sehen gab, kannte ich alle. Im Westfernsehen erlebte ich die Abenteuer der »Raumpatrouille Orion« und sah Klassiker wie »Planet der Affen«, »Dark Star«, »Silent Running«, »Zardoz«, »Flucht ins 23. Jahrhundert« oder »Phase IV«.

Das Genre, das ich las, hieß Science–Fiction bzw. utopische oder wissenschaftlich–phantastische Literatur. Eingeweihte kennen die Diskussionen aus den 1970er Jahren, als »SF« in der DDR noch ein verpönter Begriff war. Ich wurde Stammgast

in Bibliotheken, in denen mich eigentlich immer nur ein Regal interessierte. In der Buchhandlung um die Ecke legte man mir neu erschienene Bücher zurück. Ende der 1980er Jahre besaß ich eine schöne Sammlung, die viele DDR–SF–Bücher umfasste, und Titel aus den Bruderländern waren dort auch reichlich vertreten, vor allem aus der Sowjetunion. Nachdem ich »Der Ferne Regenbogen«, »Picknick am Wegesrand« und »Mittag, 22. Jahrhundert« der Strugatzkis gelesen hatte, wurden sie meine absoluten Lieblingsautoren. Ihre Romane sind für mich auch heute noch Referenzen für gute SF Literatur.

1985 gründete sich in Berlin der Science–Fiction–Club Andymon (benannt nach dem gleichnamigen Roman der Steinmüllers), dem ich noch im selben Jahr beitrat. Seitdem befasse ich mich regelmäßig mit Science–Fiction (jeder zweite Donnerstag im Monat) und habe Freunde und (zum Teil langjährige) Weggefährten gefunden, mit denen ich zu nationalen und internationalen Cons reise.

Ab 1989 war der Markt der Heyne–Taschenbücher für uns zugänglich. Ich begann, westliche Science–Fiction zu lesen, und versuchte, aufzuholen. Zunächst las ich vor allem die Erzählungen und Romane von H. W. Franke, A. C. Clarke, I. Asimov und Ray Bradbury.

Von den Cons und Veranstaltungen, die ich ab 1990 besuchte, kam ich regelmäßig mit einer Reisetasche voller Bücher zurück. Diese hatte ich glücklich bei Verkäufern wie Reinhard Rauscher erstanden, der auf keinem größeren Con in Deutschland fehlte.

Perry Rhodan ließ ich (wie übrigens auch Stephen King) lange links liegen – erst nach dem Eschbach–Roman fing ich an, die Silberbände zu lesen. (An King traute ich mich heran, nachdem es Hörbücher gab.)

»Das Science Fiction Jahr« aus dem Heyne Verlag war ein reiche Quelle an Sekundärtexten zur SF. Im Laufe der Jahre sammelte ich alle Ausgaben zusammen, bis hin zur aktuellen Ausgabe 2025, nach der diese Buchreihe leider nicht weiter geführt wird.

Mit Fantasy kann ich weniger anfangen – mit ein paar Ausnahmen wie dem »Herr der Ringe« und dem »Hobbit« vielleicht.

Nach der Schule, der Lehre und meiner Armeezeit – auch hier war ich Stammgast in der Buchhandlung der Kaserne – habe ich bis 1990 in Leipzig studiert. Die Entscheidung, ein Ingenieurstudium aufzunehmen, führe ich direkt auf meine Leidenschaft für Science–Fiction–Literatur zurück. (Okay, meine Eltern, die beide Chemiker waren, haben mich natürlich auch darin bestärkt.)

Ich habe in verschiedenen Berufen und Tätigkeitsfeldern gearbeitet und bin in den letzten zehn Jahren an einer Grundschule gelandet, wo ich jetzt noch ehrenamtlich die Bibliothek betreue.

Dafür habe ich der Bibliothek einige jugendtaugliche Reihen aus meiner Comic– und Manga–Sammlung gespendet. Auch hier interessieren mich SF–Themen wie in »Planetes«, »Neon Genesis Evangelion« und »2001 Nights« oder die SF–Comics von Leo.

Neuerdings interessiere ich mich für Science–Fiction aus China, nachdem ich »Die drei Sonnen« gelesen hatte. Durch das Kennenlernen aktueller Autoren auf diversen Cons in den letzten Jahren lese ich jetzt viele Bücher der neueren Generation von Autoren wie Charles Stross, Steven Baxter, Kim Stanley Robinson, Peter Weir, Daniel Suarez, Peter F. Hamilton, Becky Chambers, R. C. Wilson und Peter Watts.

Bislang las ich, bis auf Eschbach, Brandon Q. Morris, W. Jeschke und H. W. Franke, nur wenig neue deutsche Science–Fiction, was sich nun ja gerade ändern wird. Mitglied im SFCD bin ich seit vielen Jahren, ich glaube, seit dem Con in Freudenstadt, und ich habe viele DSFP–Veranstaltungen live miterlebt.

Als ich beim BuchmesseCon 2025 sah, wie die Preisverleihung mit nur sehr wenigen Teilnehmern stattfand, entschloss ich mich, dem Komitee für den Deutschen Science–Fiction–Preis als aktives Mitglied unter die Arme zu greifen.
Ich bin gespannt auf die Erfahrungen. Die jetzige DSFP–Truppe habe ich zunächst nur online kennengelernt, aber sie gefällt mir wirklich gut. ▪

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

Nachfolgend die Nominierungen zum Kurd Laßwitz Preis 2026 für die besten Werke und herausragendsten Leistungen des Jahres 2025 im Bereich der Science Fiction. 87 Wahlberechtigte haben 534 Nominierungsvorschläge eingereicht, das Vorauswahlgremiums und die Hörspieljury haben 300 Bewertungen und Kommentaren abgegeben. Der Wahlbogen basiert auf den meistgenannten plus fünf vom Gremium zusätzlich befürworteten Nominierungsvorschlägen, abzüglich der beiden Vetos von zwei der Nominierten, sodass nun 86 Nominierungen in zehn Kategorien zur Wahl stehen. In den Kategorien Hörspiel und Übersetzung bewertet jeweils eine Fachjury, in allen anderen Kategorien 290 Abstimmungsberechtigte, welche die Unterlagen am 5. März erhalten haben. Die Wahl endet am 3. Mai, danach werden die Ergebnisse bekanntgegeben. Die Preisverleihung erfolgt im Rahmen des EuroCons 2026, der dieses Jahr als MetropolCon in Berlin vom 2. bis 5. Juli im silent green Kulturquartier stattfindet: https://www.metropolcon.eu/ .

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

Bester deutschsprachiger SF-Roman mit Erstausgabe 2025

Aus 94 Nominierungsvorschlägen zu 41 Romanen wurden die zehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Anika Beer, *We Burn the Sun* Piper
Stefan Cernohuby, *The Deniables. Gestohlene Vergangenheit* Leseratten
Dietmar Dath, *Skyrmionen oder: A Fucking Army* Matthes & Seitz
Sven Haupt, *Der Himmel wird zur See* Eridanus
Sven Haupt, *Ein Übermaß von Welt* Eridanus
Tom Hillenbrand, *Thanatopia* (*Aus der Welt der Hologrammatica*, Band 3) Kiepenheuer & Witsch
Kai Hirdt, *Im kosmischen Bermuda-Dreieck / Wenn Topsid fällt,* (*Perry Rhodan*, Band 3358+3359) VPM
Aiki Mira, *Denial of Service* Fischer Tor
Brandon Q. Morris, *Mars Genesis – Die letzte Reise* Fischer Tor
Nils Westerboer, *Lyneham* Klett-Cotta

Beste deutschsprachige SF-Erzählung mit Erstausgabe 2025

Aus 111 Nominierungsvorschlägen zu 44 Kurzgeschichten, Erzählungen und Novellen wurden die dreizehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Moritz Boltz, *Hope* in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): *Exodus 49* Exodus Selbstverlag
Antares Bottlinger, *Hochzeitsglocken* (*Perry Rhodan Stellaris*, Folge 107) in: Marie Erikson, *Leben in Scherben* (*Perry Rhodan*, Band 3354) VPM
Patricia Eckermann, *Sabotage* in: Michael Wehren (Hrsg.): *Andymonaden* Memoranda
Christian Endres, *Smarte Tränen* in: Christian Heise, Ansgar Heise und Christian Persson (Hrsg.): *c't 18 / 2025* Heise
Erik Hauser, *Die Flucht der Saugroboter* in: Achim Hildebrand und Michael Schmidt (Hrsg.): *Zwielicht 22* Selbstverlag
Aiki Mira, *Ausreißende Sterne* in: Michael Wehren (Hrsg.): *Andymonaden* Memoranda

Maria Orlovskaya, *Es gibt keinen besseren Ort als die Pein* in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): *Weltenportal 6* SELBSTVERLAG
Uwe Post, *Blumen für Lisa-9* in: René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): *Exodus 49* EXODUS SELBSTVERLAG
Jol Rosenberg, *Kinderladen* in: Judith C. Vogt, Lena Richter und Heike Knopp-Sullivan (Hrsg.): *Queer*Welten 15* ACH JE
Nele Sickel, *Geschichten im Sand* in: Achim Stößer, Galax Acheronian und Stefan Junghanns (Hrsg.): *Trümmer am Milchstraßenrand* BOD
Yvonne Tunnat, *Nano Godt* in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): *Weltenportal 6* SELBSTVERLAG
Maximilian Wust und **Annika Rothenaicher, *Briefe an die DNA*** in: Marianne Labisch und Kiran Ramakrishnan (Hrsg.): *Tales of Science II* P.MACHINERY
Maximilian Wust und **Michaela Schrimpf, *Hypostasis*** in: Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): *Weltenportal 6* SELBSTVERLAG

BESTES AUSLÄNDISCHES WERK ZUR SF MIT DEUTSCHSPRACHIGER ERSTAUSGABE 2025

Aus 66 Nominierungsvorschlägen zu 27 ausländischen Werken wurden die elf Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Kaliane Bradley, *Das Ministerium der Zeit (The Ministry of Time)* PENGUIN
Rebecca Campbell, *Arborealität (Arboreality)* CARCOSA
Becky Chambers, *Und hoffentlich zu lernen ... (To Be Taught If Fortunate)* CARCOSA
Percival Everett, *Dr. No (Dr. No)* HANSER
Jasper Fforde, *Wie die Karnickel (The Constant Rabbit)* SATYR
Sam Hughes, *Wir haben keine Antimemetik-Abteilung (There is No Antimemetics Division)* HEYNE
Anton Hur, *Toward Eternity (Toward Eternity)* S. FISCHER
Naomi Kritzer, *Das Jahr ohne Sonnenschein (The Year Without Sunshine)* in: Yvonne Tunnat und Chris Witt (Hrsg.): *Ihr Körper, das Schiff* A7L BOOKS
Ian McEwan, *Was wir wissen können (What We Can Know)* DIOGENES
Alastair Reynolds, *Das Schiff der flüsternden Träume (Eversion)* HEYNE
Neal Shusterman, *All Better Now (All Better Now)* (*All Now*, Band 1) SAUERLÄNDER

BESTE ÜBERSETZUNG ZUR SF INS DEUTSCHE, ERSTMALS ERSCHIENEN 2025

Aus 15 Nominierungsvorschlägen zu sechs Übersetzungen wurden alle sechs in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt und stehen der Übersetzungsjury zur Wahl:

Karen Nölle für die Übersetzung von Ursula K. Le Guin, *Der Tag vor der Revolution* (Originalzusammenstellung) FISCHER TOR
Barbara Slawig für die Übersetzung von Rebecca Campbell, *Arborealität (Arboreality)* CARCOSA
Nikolaus Stingl für die Übersetzung von Percival Everett, *Dr. No (Dr. No)* HANSER
Sharyn Wegmann für die Übersetzung von Yvonne Tunnat und Chris Witt (Hrsg.): *Ihr Körper, das Schiff* (Originalzusammenstellung) A7L BOOKS
Karin Will für die Übersetzung von Becky Chambers, *Und hoffentlich zu lernen ... (To Be Taught If Fortunate)* CARCOSA
Sophie Zeitz für die Übersetzung von Kaliane Bradley, *Das Ministerium der Zeit (The Ministry of Time)* PENGUIN

Bester deutschsprachiger Sachtext zur SF mit Erstausgabe 2025

Aus 54 Nominierungsvorschlägen zu 26 Sachtexten wurden die zehn Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

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

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

Aus 47 Nominierungsvorschlägen zu 28 Covergraphiken und Innenillustrationen wurden die sechs Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Lothar Bauer für das Titelbild zu Frank Lauenroth, *Delter* P.MACHINERY
Cuculum [d.i. Axel Kuckuk] für das Titelbild zu René Moreau, Hans Jürgen Kugler und Heinz Wipperfürth (Hrsg.): *Exodus 49* EXODUS SELBSTVERLAG
Mario Franke für die Illustration zu Michael Schmidt und Hubert Hug, *Innovation mit Nebenwirkungen* in: Marianne Labisch und Kiran Ramakrishnan (Hrsg.): *Tales of Science II* P.MACHINERY
Jan Hoffmann für das Titelbild zu Klaus Bollhöfener (Hrsg.): *phantastisch! 98* ATLANTIS
Detlef Klewer für das Titelbild zu Christoph Grimm und Sarah Lutter (Hrsg.): *Weltenportal 6* SELBSTVERLAG
Günter Puschmann für das Titelbild zu Christina Hacker (Hrsg.): *SOL 117* PRFZ

Bestes deutschsprachiges SF-Hörspiel mit Erstsendung 2025

Aus 17 Nominierungsvorschlägen zu acht Hörspielen wurden sechs in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt und stehen der Hörspieljury zur Wahl:

Calor Mortis Text: **Felix Engstfeld** und **Nina Meyer**; Regie: **Jörg Schlüter**; Dramaturgie: **Natalie Szallis**; Produktion: **WDR**
Dear Earth Dearth Text und Regie: **Thomas Feuerstein**; Komposition: **Peter Szely**; Produktion: **ORF**
Neongrau Text: **Aiki Mira;** Regie: **Martin Zylka**; Dramaturgie: **Christina Hänsel** und **Elena Zieser**; Produktion: **WDR**

JuJos wilde Zeitreise Text: **Willy Näf;** Regie: **Zita Bernet**; Komposition: **Martin Bezzola**; Produktion: **SRF**
Sturz in die Sonne Text: **Stefan Weber** nach dem Roman von Charles Ferdinand Ramuz; Regie und Komposition: **Stefan Weber**; Produktion: **SRF**
Kind aus Seide Text: **Leonie Ziem**; Regie: **Bernadette Sonnenbichler**; Komposition: **Tobias Vethake**; Produktion: **WDR**

SONDERPREIS FÜR EINMALIGE HERAUSRAGENDE LEISTUNGEN IM BEREICH DER DEUTSCHSPRACHIGEN SCIENCE FICTION 2025

Aus 57 Nominierungsvorschlägen zu 16 einmaligen Leistungen wurden die sechs Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Dirk Berger für die Prachtbände zu Richard Matheson im Festa-Verlag
Olaf Brill und **Michael Vogt** für das Heranführen der jüngsten Generation an die Science Fiction durch *Der kleine Perry* [aktuell mit Band 3]
Katja Diehl und **Mario Sixtus** für die gemeinschaftliche Arbeit an *Picknick auf der Autobahn. Wie wir in Zukunft unterwegs sein werden*
Achim Stößer, Galax Acheronian und **Stefan Junghanns** für die Herausgabe der SF-Anthologie *Trümmer am Milchstraßenrand*
Yvonne Tunnat und **Chris Witt** sowie **Brandon Q. Morris** für die Herausgabe der SF-Anthologie *Ihr Körper, das Schiff*
Michael Wehren für die Herausgabe der SF-Anthologie *Andymonaden*

SONDERPREIS FÜR LANGJÄHRIGE HERAUSRAGENDE LEISTUNGEN IM BEREICH DER DEUTSCHSPRACHIGEN SCIENCE FICTION 2025

Aus 50 Nominierungsvorschlägen zu 23 langjährigen Leistungen wurden die elf Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

benSwerk / S. Beneš für die kontinuierliche Gestaltung verschiedener SF-Buchreihen bei Hirnkost, Memoranda und Carcosa
Klaus Bollhöfener und sein Team für die Herausgabe des Magazins *phantastisch!* seit 25 Jahren
Birgit Fischer für jahrzehntelanges Engagement im deutschen Fandom
Christoph Grimm und **Sarah Lutter** für die Herausgabe des Magazins *Weltenportal*
Michael Marrak für 30 Jahre innovative phantastische Literatur in Wort und Bild sowie 25 Jahre *Lord Gamma*
Ingrid Pointecker für ihre Nachwuchsförderung in ihrem OhneOhren Verlag, der zugleich als Ort und Rückhalt für marginalisierte Autor*innen dient
Thomas Recktenwald für sein langjähriges Engagement beim Science Fiction Club Deutschland
Peter Schmitz für die Redaktion der SF-Story-Sparte in der Computerzeitschrift *c't*
Friedhelm Schneidewind für die Redaktion und Moderation der monatlichen Radioreihe *Kopf im Ohr – Literradio der VS-Regionalgruppe Rhein-Neckar*
Rainer Schorm für sein Lebenswerk als Autor, Herausgeber, Grafiker und Expokrat [posthum]

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

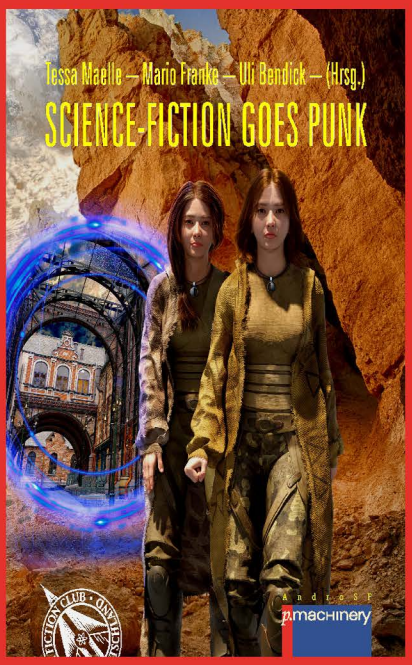
SONDERPREIS KRITISCH, ENGAGIERT, INTERSEKTIONAL
IM BEREICH DER DEUTSCHSPRACHIGEN SCIENCE FICTION 2025

Aus 23 Nominierungsvorschlägen zu zehn Leistungen wurden die sieben Meistgenannten in Abstimmung mit dem Vorauswahlgremium ausgewählt:

Jamie-Lee Campbell für den Essay *Wer sind Sie? Und wenn ja, wie viele? Über welche Figuren schreiben wir in der deutschen Science Fiction?* [in *!Time Machine 9*]
Aşkın-Hayat Doğan für seine Video-Reihe *Diverser Lesen mit Ask* und seine Lesereihe *Queering Galaxies* als kulturelle SF-Austauschräume
Patricia Eckermann für die Story *Sabotage* [in: *Andymonaden*]
Florence Gaub für das Sachbuch *Szenario – Die Zukunft steht auf dem Spiel*
Das Team und die Jury der PB für die Phantastik-Bestenliste [https://phantastik-bestenliste.de]
Ingrid Pointecker für ihre Nachwuchsförderung in ihrem OhneOhren Verlag, der zugleich als Ort und Rückhalt für marginalisierte Autor*innen dient
Michael Wehren für die Herausgabe der SF-Anthologie *Andymonaden*

Udo Klotz

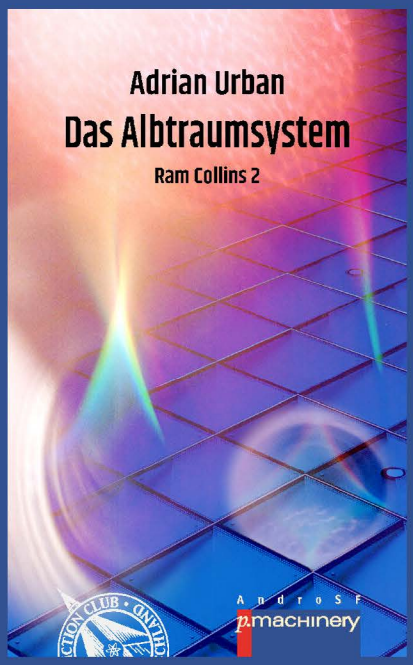
Treuhänder des Kurd Laßwitz Preises (Liscowstraße 5b, D-81739 München; eMail: Udo.Klotz@web.de)



Tessa Maelle, Mario Franke, Uli Bendick (Hrsg.)
SCIENCE-FICTION GOES PUNK
Ein Streifzug durch die rebellischen Genres der Science-Fiction von Atompunk bis Walpunk
AndroSF 209, p.machinery, Winnert, Dezember 2024, 214 Seiten, Paperback (176 x 232 mm), ISBN 978 3 95765 434 2 – EUR 26,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 709 1 – EUR 8,99 (DE)

Die Science-Fiction hat seit Langem die Art und Weise, wie wir die Welt sehen und gestalten, maßgeblich beeinflusst. Sie regt unsere Fantasie an, ermöglicht uns, eine utopische Zukunft zu erträumen, die Grenzen des Machbaren auszuloten und Konsequenzen unserer Handlungen für nachfolgende Generationen zu erforschen. Sie stellt komplexe wissenschaftliche, technologische und ethische Fragen, die unsere Gesellschaften im Einzelnen und die Menschheit im Ganzen betreffen.

In den letzten Jahrzehnten hat sich dabei eine Reihe von Subgenres entwickelt, von denen jedes seine eigenen einzigartigen Merkmale, Themen und Ästhetik besitzt: die sogenannten Punk-Genres.

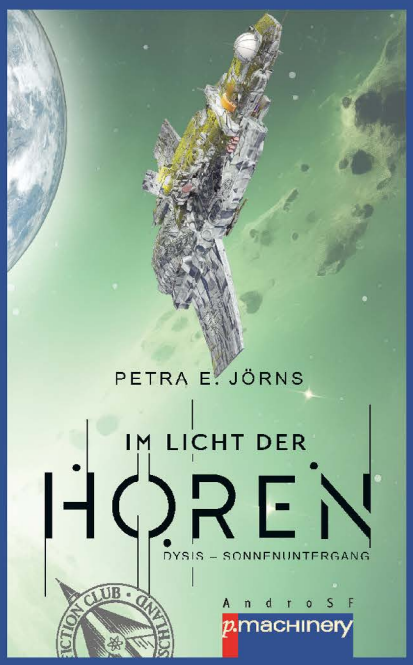


Adrian Urban
DAS ALBTRAUMSYSTEM
Ram Collins 2
AndroSF 203
p.machinery, Winnert, Februar 2025, 372 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 437 3 – EUR 22,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 706 0 – EUR 7,49 (DE)

Ram Collins erwacht auf einer einsamen Insel. Er kann sich nicht erinnern, wie er dorthin gekommen ist. Kurz darauf stellt er fest, dass die Welt um ihn herum aus seinen Träumen und Albträumen entsteht. Plötzlich taucht der geheimnisvolle Mio auf, der ihm aus der Zeitschleife heraushilft, und Ram macht sich auf die Suche nach seinen Freunden.

Nachdem Ram Mirco und Violet befreit hat, erfahren die drei Freunde, dass Mio sie für seinen Kampf gegen eine künstliche Intelligenz gewinnen will, die die Menschheit bedroht.

Als virtuelle Figuren sollen sie das entgleiste KI-System von innen bekämpfen, zusammen mit einem Außenteam aus der realen Welt. Doch die KI entwickelt sich zur Superintelligenz, und sie kennt keine Skrupel.



Petra E. Jörns
DYSIS – SONNENUNTERGANG
Im Licht der Horen 4
AndroSF 207
p.machinery, Winnert, November 2024, 484 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 427 4 – EUR 19,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 714 5 – EUR 6,49 (DE)

Unerwartet erhalten die Chefingenieurin Deirdre MacNiall und der Pilot Jameson McAllister vom Botschafter der Erdregierung das Angebot, ihn zu den Aliens zu begleiten, die die Kolonien und die Erde bedrohen. Obwohl die Erdregierung den Botschafter entsendet, um mit den Aliens ein Beistandsabkommen gegen die Kolonien auszuhandeln, möchte er die beiden Psi-Begabten an seiner Seite wissen, um sich gegen die Gedankenmanipulation der Gegenseite wehren zu können. Die Ziele der drei beteiligten Parteien könnten unterschiedlicher nicht sein und sehr bald wird klar, dass wenigstens eine von ihnen falschspielt.

Als Deirdre von einem Virus der Aliens infiziert wird, setzt McAllister alles auf eine Karte, um seine Geliebte zu retten. Dabei zeigt er zum einen, dass er immer noch mit dem Trauma seiner Entführung zu kämpfen hat, und zum anderen offenbart er Fähigkeiten, die weit über das hinausgehen, was sich die Admiralität durch die Serumgabe erhofft hatte.

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf www.booklooker.de/pmachinery.

p.machinery Michael Haitel
Norderweg 31 • 25887 Winnert
Fax 04845 3539956
michael@haitel.de
www.pmachinery.de

p.machinery

Gespräch mit der Autorin Gabriele Behrend

Geschichten erheben sich ganz allmählich aus dem Musenschaum

von Volly Tanner

Unserer Science-Fiction wird gern nachgesagt, dass sie ein männerdominiertes Genre ist. Da war ganz bestimmt in den frühen Zeiten viel dran, jetzt aber machen sich auch Frauen auf, die unendlichen Weiten zu durchforsten. Der SFCD bepreist auch immer wieder gern Frauen, unabhängig vom Geschlecht, nur bezogen auf die Erzählkunst. So bekam Gabriele Behrend beispielsweise 2025 die höchste Auszeichnung unserer Gemeinschaft im Bereich Kurzgeschichte. Worüber zu reden ist. AN-Redakteur Volly Tanner eröffnete den ersten Kontakt zu ihr und stellte Fragen, die sie bereitwillig beantwortete:

AN: Guten Tag Gabriele Behrend. Zuerst einmal nachträglich herzliche Glückwünsche zum Sieg in der Kategorie Beste Kurzgeschichte beim Preis des SFCD 2025. Den Preis bekamen Sie für »Davy 'n' Jean«, erschienen in »Rock Planet«, herausgegeben von Marianne Labisch. Das müssen wir mal auseinander bosseln: Wo kreist denn dieser Rock-Planet und wie kam es dazu, dass Sie Ihre Story dort wiederfanden?

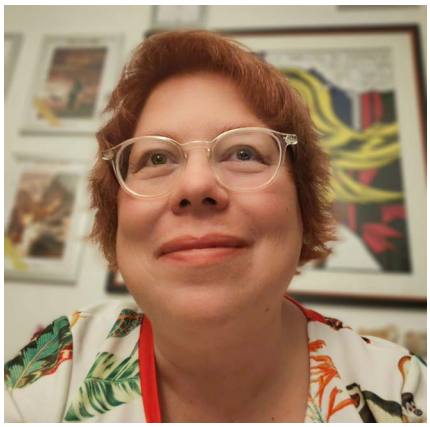
GB: Vielen Dank! Der Rock-Planet ist eine Idee von Marianne Labisch gewesen, in der es darum ging, seine Erfahrungen in Bezug zur Rockmusik zu verschriften. Als ich mich mit meinem Mann darüber unterhalten habe, hat er mir derart intensiv von »Davy's on the road again« vorgeschwärmt, dass ich meine Geschichte zu seinem Song geschrieben und ihm gewidmet habe. Dazu habe ich mir erst einmal die Lyrics angesehen und dann auf ein Bild gewartet und dies gären lassen. Und so erhob sich die Geschichte ganz allmählich aus dem Musenschaum.

AN: In der Gewinnergeschichte geht es um Einsamkeit und Weltenflucht. Diese Thematik treibt viele von uns um. Können Sie uns ein bisschen etwas zur Geschichte erzählen? Diese vielleicht sogar schmackhaft machen?

GB: Davy hat diese Ambivalenz, etwas ganz Großes erlebt zu haben, was er aber nicht in Worte fassen kann, weil er schon immer introvertiert war. Er möchte sich mitteilen, ausschließlich seiner Frau Jean, aber als er merkt, dass sie mit den in seinen Augen beschränkten weltlichen Sehnsüchten, Wünschen und Aufgaben beschäftigt ist, treibt es ihn fort von ihr, wieder hin zu dem großen Unaussprechlichen. Auch wenn er auf uns einsam wirkt – weil er nicht spricht, weil ihm der soziale Kontakt schwerfällt etc. –, so ist er es gleichsam nicht, denn er ist erfüllt von der Ewigkeit. Und dieses Gefühl müsste jeden Leser geradezu anspringen.

AN: Sie haben eine beeindruckende Zahl an Geschichten veröffentlicht, dabei begrenzen Sie sich nicht allein auf unser Metier, die Science-Fiction, nein, Sie beackern auch lyrische Felder, die Zwischenwelten der Fantasy und die dunklen Abgründe des Horrors, inklusive Genres, die Sie selbst auf Ihrer Homepage »Unsortiertes« nennen. Ihre Romane jedoch bereichern unsere Science-Fiction. Was reizt Sie daran so? Warum sind alle Romane aus Ihrer Tastatur Science-Fiction?

GB: Tatsächlich habe ich mein vorletztes Projekt mit dem Wunsch begonnen, reizende, simple, dafür aber bezaubernde Belletristik zu verfassen. Schon im ersten Kapitel legte sich wie von selbst der Grundstein zu einer Geschichte, in der es um KI, Inner Space und Liebe geht. »Das kleine Kürbishaus – eine Liebesgeschichte« liegt gerade meinem Verleger zur Begutachtung vor, ich bin schon sehr gespannt, was er dazu sagen wird. Was ich mit diesem Beispiel illustrieren will? Ich kann nicht ohne Science-Fiction. Dieser Spielplatz bietet unendliche Möglichkeiten, Hintergründe, Thinktanks und Inkubatoren für Weltentwürfe, in denen Menschen sich entweder weiterentwickeln können oder sich an ihrem gewohnten Menschsein festhalten. Ob sie triumphieren oder verzweifeln, ist letztlich in den Charakteren angelegt, die ich durch diese Welten scheuche.



Portrait Gabriele Behrend. Wie sie sich selbst sieht. Cred: privat

AN: Es gibt ein altes Projekt von Ihnen, welches, wenn ich es richtig verstehe, gerade dringend einer Renovierung bedarf. Können Sie uns etwas zu »Auf den Flügeln der Schmetterlinge« erzählen?

GB: Das aktuelle Projekt ist mir ja immer das liebste Projekt, ich gebe es gerne zu. Die Schmetterlinge waren eine Kurzgeschichte aus den 2010er Jahren und ich habe bei Renovierungsarbeiten das ausgedruckte Manuskript wiedergefunden. Ursprünglich war es nur ein Erzählstrang, in dem man die Geschichte aus den Augen eines neunjährigen Kindes erlebt. Es geht um die Umsiedlung einer vor sich hin kümmernden Kolonie, doch es gibt nicht genug Plätze für alle Kolonisten auf dem Transportschiff, das sie zu dem endgültigen Planeten bringt. Daher muss der aus

Bild 1: Zeichnung, Cred: Gabriele Behrend

dem Kryoschlaf wieder erwachte Koordinator eine Entscheidung mit weitreichenden Konsequenzen treffen. Ich baue derzeit einen zweiten Erzählstrang ein, der von der Geschichte der Kolonie erzählt. Dreihundert Jahre gilt es zu beleuchten, voller Ideen, Entwicklungen, Probleme und Zerfall.

AN: Sie malen auch. Was denn? Tolkien hat ja auch gezeichnet, Asimov ebenfalls, aber auch Wayne Barlowe und Mervyn Peake. All diese zeichneten oder malten aber immer im Dienste ihrer Bücher. Wie ist das bei Ihnen, Gabriele Behrend?

GB: Da gibt es verschiedene Bereiche: Einmal illustriere ich die Geschichten anderer Autoren, meistens für das SF-Magazin Nova. Dann gibt es noch die privaten Projekte, wie die »Nasengnomonomie 1.0, das Kompendium für nasal Bevorzugte« oder »Die, die sehen«. Das sind phantastische Explosionen in Form und Farbe, und ich warte immer mal wieder, welche neue Kopfgeburt sich zeigt und auf die Leinwand springt (siehe Bild 1).

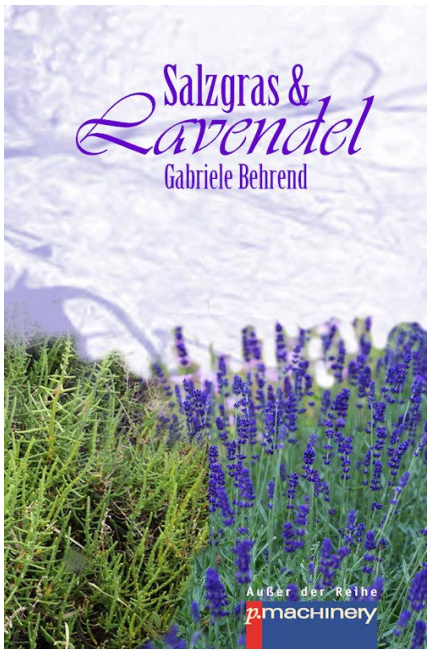
AN: In Ihrem neuen Roman »C U -> Wir sehn uns auf der anderen Seite« geht es um einen entspannenden Urlaub in einer virtuellen Welt, der recht rasch recht spannend wird, da sich ein Finsterling in die Simulation hineinhackt. Kurz nach dem Aufkommen von Metaverse als Welt gab es auch dort verschiedene Vorfälle, beispielsweise sexueller Gewalt, die bei den Betroffenen auch in der Realwelt Folgen hinterließen. Ein derzeit noch ungelöstes Problem. Wie geht Erin Richter, die Heldin Ihres Buches, mit dem Hacker um? Was macht sie?

GB: Erin Richter nimmt die Chance wahr, im Angesicht ihres Stalkers zu wachsen. Sie stellt sich ihrer Not und Angst. Ihrer Verzweiflung. Aber dann spürt sie, wie die Wut in ihr wächst, wie sie nicht länger als Opfer leben will, und fordert ihn und sich heraus. Sie entwickelt sich quasi von der Beute zur Jägerin, sucht die ›körperliche‹ Konfrontation und obsiegt.

Nun heißt es ja immer, Gewalt sei keine Lösung. Ich bin allerdings der Meinung, dass manchmal so ein Gedankenspiel (und das ist die virtuelle Welt ja) eine kathartische Wirkung hat. Und jeder, der ein gutes Workout und den damit einhergehenden Endorphinschub erlebt hat, der wird mir auch in der realen Welt beipflichten, dass das schon ziemlich aufbauend ist und die Selbstwahrnehmung nachhaltig beeinflusst.

AN: Auch Sie nutzen das Topos des Individuums, welches bedingt durch äußere Einflüsse und Schmerz über sich selbst herauswächst. Dieses Bild wird, gerade in unserem Metier Science-Fiction, gern gezeichnet. Nun wissen wir jedoch aus der Realität, dass das Einzelwesen in der Regel den Umständen und den »Starken Verbänden« hilflos ausgeliefert ist. Wie begegnen Sie selbst dieser dialektischen Herausforderung?

GB: Meine Figuren haben alle zu kämpfen, mal mit kleinen Problemen, mal mit größeren. Sie verändern sich alle. Ob sie dabei über sich hinauswachsen, sei dahingestellt. Manchmal sind es nur die kleinen Wünsche, wie nach ein bisschen mehr Seelenfrieden im Fall von Lillian King aus »Die Frau mit den roten Schuhen«. Manchmal handelt einer aus Liebe, so wie Rufus Orer aus »Die vom Glück Verdorbenen«. Ich nehme mir die Menschen vor, meine Protagonisten, umgebe sie mit Problemen, die uns als Lesern bekannt sind, und setze sie in eine Umwelt, die das Handeln und Denken mitbeeinflusst, aber nicht unbedingt allein bestimmt. Sie müssen auch nicht unbedingt erfolgreich sein in dem, was sie tun. So finden Doug und Kaynee eben schlussendlich nicht die große Liebe, die sich am Ende vom ersten Band »Salz-



gras und Lavendel« abzeichnet, sondern trennen sich im Folgeband »Dornengras und Ginsterzweig«, weil sich die Umstände frappierend geändert haben.

AN: Hochinteressant finde ich ja auch die Idee hinter Ihrem Buch »Die vom Glück Verdorbenen«. Wenn wir es mal ganz populistisch und plakativ ausdrücken wollen, werden hier die heute so gern »Wohlstandsverwahrloste« genannten Personen karikiert, wenn ich das richtig verstehe. Es gibt ja auch das Bonmot von Rashid bin Saeed Maktoum: »Mein Großvater ritt ein Kamel. Mein Vater ritt ein Kamel. Ich fahre einen Mercedes. Mein Sohn fährt einen Land Rover. Sein Sohn wird einen Land Rover fahren. Aber dessen Sohn wird wieder ein Kamel reiten.« Ist das ein Naturgesetz? Wie sehen Sie das? Gibt es einen Ausweg aus diesem Dilemma? Wenn ja, welchen?

GB: »Die vom Glück Verdorbenen« ist ein Spitzname der gemeinen Gesellschaft für die Außenstehenden, die Guerilla Gardeners, die sich die Freiheit nehmen, zufrieden zu sein, die sich die Freiheit nehmen, nicht am System mitzuwirken. Sie lassen sich nicht vorschreiben, wo sie ihr Essen kaufen, wessen Taschen sie vollmachen, und gönnen sich den Luxus, ihren Gefühlen freie Bahn zu lassen. Indem sie einfach mal unvermutet und vermeintlich unbegründet lächeln. Aber hinter dem Verhalten dieser Gruppe steht jeweils eine individuelle Entscheidung. Als Wohlstandsverwahrloste würde ich sie also nicht bezeichnen wollen. Und sie suchen ja auch die Koexistenz. Der Wunsch ist klar vorhanden, legal zu werden, um den Schutz des Gesetzes zu genießen. Es soll also nicht das eine oder das andere geben, sondern das Gemeinsame.

AN: Geschichten zu erzählen, entsteht nicht aus dem völligen Nichts. Es braucht in den meisten Fällen, auch in unserem Metier, eine Verhakung in der Jetztwelt. Deshalb meine Frage. Ich las, dass Sie mit Mann und Kater in Düsseldorf leben und dass Sie »... neben ihrer Arbeit Kurzgeschichten und Romane schreiben ...«. Können Sie uns bitte ein bisschen etwas über diese Arbeit erzählen? Meine eigenen Geschichten fußen oft auf meinem Erlebten, auf meiner Arbeit, ich sage nur: »Meetings, Meetings, Meetings«.

GB: Als ich 2003 nach Düsseldorf gezogen bin, habe ich angefangen, bei einer in Düsseldorf ansässigen Sicherheitsfirma als Objektschützerin und Empfangskraft zu arbeiten. Dort hatte ich oftmals lange Zeiten, in denen es Leerlauf gab – Wochenendschichten von zehn Stunden zum Beispiel, ohne Publikumsverkehr, die ich dazu nutzte, um das Schreiben, was ich erst zu diesem Zeitpunkt für mich entdeckt hatte, zu üben. Ich schrieb eine Kurzgeschichte nach der anderen, in vielen verarbeitete ich persönliche Erlebnisse, psychologische Traumata und dergleichen mehr. Während meine Kurzgeschichten immer länger wurden, reifte in mir der Wunsch, einen Roman zu schreiben. Die Idee dazu hatte ich während eines meiner Einsatzorte am Empfang. Es ging um das Erleben von einer Arbeitspersönlichkeit in der Abgrenzung zum privaten Ich. Schon war die Idee zu »Salzgras und Lavendel« da und musste nur noch umgesetzt werden. Der Luxus, während der Arbeit zu schreiben, war später im Callcenter oder Customer Service nicht mehr gegeben.

Seitdem habe ich auch die autobiografische Beackerung meiner Seele hinter mir gelassen und fabulierte ins Blaue hinein. Ich schrieb endlich nicht mehr um meinethalben, sondern um meiner Protagonisten willen.

AN: Das Titelbild von »Die vom Glück Verdorbenen« wurde ebenfalls von Ihnen geschaffen. Wie? Welche Technik haben Sie hier benutzt – und warum?

GB: Das war zu einem Zeitpunkt, als Midjourney relativ frisch war und noch nicht teuer bezahlt werden musste. Ich wollte einfach ausprobieren, was KI kann und was nicht. Zum anderen wollte ich immer mal ein Titelbild haben, das ich persönlich nicht so herstellen könnte. Denn ich kenne die Grenzen meiner Kunst. Wenn man sich die Entwicklung meiner handwerklichen Fähigkeiten von 2003 bis heute betrachtet, so kommt man nicht umhin, eine schrittweise Verschlechterung zu erkennen. Dies liegt vor allem an einem Tremor in meiner rechten Hand, der das Zeichnen an schlechten Tagen nahezu unmöglich macht. Ich muss mir eine andere Zeichensprache erarbeiten und dort mein Glück finden. Aber bei den Glücksverdorbenen wollte ich ein klassisch schönes Cover generieren, ohne Kompromisse zwischen meinem Wollen und meinem Können einzugehen.

AN: In Ihrem Buch »Die Frau mit den roten Schuhen« geht es um die Korrektur einer gelebten Geschichte. Wenn Sie, liebe Gabriele Behrend, die Möglichkeit hätten, selbstentscheidend etwas in Ihrer Vergangenheit anders zu machen, was wäre das und warum?

GB: Ich glaube, ich hätte lieber öfter einmal gekämpft, als ich es in der Vergangenheit tat. Zum Beispiel, als es darum ging, das Lehramtsstudium abzuschließen. Dann hätte ich nicht so lange darunter leiden müssen, eine vermeintlich verkrachte Existenz zu sein.

Auf der anderen Seite, wenn ich jetzt zurückblicke, lebe ich ein Leben, das mich mit viel Glück ausstattet und viel Liebe. Da sind meine Männer – beide hatten, beziehungsweise haben, ihre Zeit, beide waren, beziehungsweise sind, gut zu mir, lieben mich. Da sind auch alle meine Katzen, die mich durch die Jahre begleitet haben und es noch tun. Dann meine Schwester, zu der ich wieder einen tollen Kontakt habe, wenige, aber gute Freunde. Ich habe ein Dach über dem Kopf, Sicherheit und die Gunst, mich inzwischen nur noch auf das Schreiben konzentrieren zu können. Und das wäre vielleicht alles nicht da, wenn ich zu einem frühen Zeitpunkt eingegriffen hätte.

AN: Danke, liebe Gabriele Behrend, für Ihre Zeit, Ihre Literatur und Ihre Antworten. ▪

Gabriele Behrend im Netz:
https://gabriele-behrend.weebly.com/

Interview mit Alona Silina

»Wir versuchen zu verstehen, wer wir sind.«

Ukrainische Science-Fiction und Fantasy zwischen Krieg und kultureller Identität – ein Interview mit Alona Silina

von Michael Schneiberg

Alona Silina ist Kulturmanagerin, Buchrezensentin und Kuratorin der Literaturvereinigung »Star Fortress«, einer ukrainischen Organisation, die 2008 gegründet wurde, um Science-Fiction- und Fantasy-Literatur zu fördern und Nachwuchsautor:innen durch Kurzgeschichteninitiativen und literarische Projekte zu unterstützen. Alona wurde in der Region Luhansk im Osten der Ukraine geboren, lebte viele Jahre in Kyjiw und wohnt heute in Czernowitz.

Alona Silina. Foto: Olena Popova

Seit den 2010er Jahren ist sie aktiv an der Entwicklung und Förderung der ukrainischen SF&F-Szene beteiligt. Sie arbeitete für Festivals, war an der Organisation des LiTerraCon (2015–2017) beteiligt und entwickelte Programmschienen für Speculative Fiction bei großen Literaturveranstaltungen wie dem »Book Arsenal« in Kyjiw und dem »Book Forum« in Lwiw.

Im Rahmen von »Star Fortress« hat sie über mehr als ein Jahrzehnt hinweg an zahlreichen Projekten gearbeitet, darunter Festivals, Kurzgeschichtenwettbewerbe, Almanache und Anthologien, die in Zusammenarbeit mit etablierten Verlagen veröffentlicht wurden. Ein Schwerpunkt ihrer Arbeit liegt darauf, ukrainische Science-Fiction und Fantasy einem breiteren Publikum zugänglich zu machen.

Alona, wie würdest du die Entwicklung der ukrainischen Science-Fiction- und Fantasy-Szene in den Jahren beschreiben, die du selbst erlebt und mitgestaltet hast?

In den 2010er Jahren hatten wir ein besonderes Problem: Science-Fiction und Fantasy waren zwar beliebt, doch Verlage vermieden es häufig, Bücher auch so zu kennzeichnen. Wurde ein Buch offiziell als Science-Fiction oder Fantasy eingeordnet, war es deutlich schwieriger, es an Bibliotheken zu verkaufen oder in Verlags- und Förderprogramme aufzunehmen. Stattdessen wurden solche Werke deshalb häufig anders umschrieben, etwa als »mystische Prosa mit folkloristischen Elementen«.

Wir haben versucht, das zu ändern. Unser Ansatz war es, Science-Fiction und Fantasy in große nationale Literaturfestivals zu bringen, anstatt uns ausschließlich auf spezialisierte SFF-Veranstaltungen zu konzentrieren. Festivals wie das »Book Arsenal« in Kyjiw verfügen über eine starke institutionelle Unterstützung und erreichen ein breites Publikum über die eigentliche Fanszene hinaus.

Indem wir innerhalb dieser großen Festivals eigene Programme für Speculative Fiction entwickelten, haben wir das Genre sichtbarer gemacht, nicht nur für Fans, sondern auch für die breite Öffentlichkeit. Das wurde im Laufe der 2010er Jahre zu unserem zentralen Fokus. Mit der Zeit erwies sich diese Strategie als erfolgreich: Von Jahr zu Jahr besuchten mehr Menschen unsere Veranstaltungen, und immer mehr Autor:innen zeigten Interesse, sich daran zu beteiligen.

Gab es also keine eigenen Science-Fiction- und Fantasy-Conventions in der Ukraine?

Es gab eine Tradition solcher Conventions in der Ukraine, doch sie wurde unterbrochen. Aus meiner Sicht beginnt dieser Bruch um das Jahr 2010 und vollzieht sich endgültig nach dem Eurocon in Kyjiw im Jahr 2013. Danach wurde diese Tradition nicht in gleicher Weise fortgeführt.

Nach dem Erfolg unserer SFF-Programme bei Literaturfestivals versuchte eine Gruppe enthusiastischer Fans, mit LiTerraCon zwischen 2015 und 2017 ein eigenes Convention-Format zu etablieren. Doch es war schwierig, dieses Modell zum Funktionieren zu bringen. Das ältere Publikum verband Conventions häufig mit stärker zentralisierten und institutionell verankerten Strukturen, etwas, das für jüngere Autor:innen oft zu bürokratisch wirkte oder zu sehr an Modelle aus der Sowjetzeit erinnerte. Die meisten waren bereit, ein Ticket für eine Veranstaltung zu kaufen, aber nicht, eine Convention durch Mitgliedschaften zu unterstützen.

Gleichzeitig zogen es viele Autor:innen und Verlage vor, an großen, etablierten Literaturfestivals teilzunehmen, anstatt eigenständige Genre-Conventions zu unterstützen. Infolgedessen verlor die Tradition reiner SF&F-Conventions zunehmend an Bedeutung, und die Szene entwickelte sich in eine andere Richtung.

Wie würdest du das SF&F-Fandom in der Ukraine heute charakterisieren?

Die Science-Fiction- und Fantasy-Szene in der Ukraine ist heute sehr vielfältig, aber auch stark fragmentiert. Es gibt keine zentrale Plattform und auch keine dominierende Organisation. Stattdessen existieren zahlreiche unabhängige Gruppen und Communities in verschiedenen Städten – Kyjiw, Lwiw, Odesa, Charkiw und anderen. Das spiegelt die Struktur des Landes wider. Das literarische Leben konzentriert sich nicht auf einen Ort, und unterschiedliche Regionen haben im Laufe der Zeit ihre eigenen Gemeinschaften und Initiativen entwickelt.

Gleichzeitig ziehen es, wie bereits erwähnt, viele Autor:innen und Verlage vor, Teil großer, etablierter Literaturfestivals

zu sein, anstatt eigenständige genrespezifische Strukturen aufzubauen. Was wir heute sehen, ist daher eine Szene, die sich über verschiedene Plattformen erstreckt und sich oft irgendwo zwischen Literaturfestivals und klassischeren Formen des Fandoms bewegt.

Die Entwicklung der ukrainischen SF&F ist eng mit wichtigen Veränderungen auf dem ukrainischen Buchmarkt im vergangenen Jahrzehnt verbunden. Als in den Jahren nach 2014 – nach der Annexion der Krim und dem Beginn des Krieges im Osten der Ukraine – Beschränkungen für den Import russischer Bücher eingeführt wurden, begann die ukrainische Science-Fiction und Fantasy sehr schnell zu wachsen. Die Verlage erkannten zunehmend, dass es ukrainische Autor:innen gibt, und dass ukrainische Leser:innen Bücher von ukrainischen Autor:innen lesen wollen.

Lass uns diese Entwicklung etwas genauer betrachten. Soweit ich es verstehe, blieb der ukrainische Buchmarkt auch nach der Unabhängigkeit 1991 weiterhin eng mit dem russischen Markt verbunden. Erst allmählich begann sich eine eigenständige Literaturszene herauszubilden. Heute wird dieser Prozess häufig im Kontext einer kulturellen Dekolonisierung diskutiert. Wie würdest du diese Entwicklung beschreiben?

Ich denke, man muss mehrere Faktoren berücksichtigen, um diese Entwicklung zu verstehen. Sie hängt mit der Rolle der russischen bzw. ukrainischen Sprache für Autor:innen zusammen, mit einer neuen Generation von Schriftsteller:innen, die nach der Unabhängigkeit aufgewachsen ist, und mit einer Wiederentdeckung der ukrainischen kulturellen Identität nach einer langen Phase, in der sie verloren gegangen oder unterdrückt worden war.

Zunächst einmal standen viele Autor:innen nach 2014 vor einer grundlegenden Entscheidung: Soll ich weiterhin auf Russisch schreiben und im russischen Markt arbeiten? Wer auf Russisch schreibt, kann seine Bücher nicht nur in Russland, sondern auch in der Ukraine, in Kasachstan, Estland und anderen Ländern verkaufen, in denen Russisch gelesen wird. Wer hingegen auf Ukrainisch schreibt, richtet sich vor allem an den ukrainischen Markt. Das war keine einfache Entscheidung. Für viele Autor:innen war es eine grundlegende Lebensentscheidung mit erheblichen wirtschaftlichen Konsequenzen.

Einige Autor:innen trafen diese Entscheidung zugunsten der ukrainischen Sprache, und ihnen war klar, dass man, wenn man seine Sprache – ihr wichtigstes Werkzeug – wechselt, gewissermaßen wieder von vorne beginnen muss. Andere schrieben zwischen 2014 und 2022 weiterhin auf Russisch. Doch nach der russischen Vollinvasion wurde das praktisch unmöglich. Wer weiterhin mit Russland zusammenarbeitet, kann faktisch nicht mehr Teil der ukrainischen Literatur- und Verlagswelt sein.

Also war der Buchmarkt auch nach der Unabhängigkeit der Ukraine im Jahr 1991 weiterhin eng mit dem russischen Markt verbunden?

Ja, und ich denke, dass es nach 2014 so etwas wie eine Renaissance der ukrainischen Literatur gab. In gewisser Weise hatte es jedoch schon in den frühen Jahren nach der Unabhängigkeit, also in den 1990er Jahren, einen ähnlichen Moment gegeben. Doch dann kamen russisches Kapital und russisches Marketing in den Verlagsmarkt. Für viele Autor:innen – insbesondere in populären Genres wie Science-Fiction und Fantasy – wurde es dadurch zu einer finanziellen Entscheidung, auf Russisch zu schreiben. So entstand über lange Zeit eine Trennung: literarische, eher »ernste« Literatur erschien überwiegend auf Ukrainisch, während populäre Genres größtenteils auf Russisch geschrieben wurden.

Gleichzeitig wuchs nach 2014 das Bewusstsein dafür, dass die ukrainische Literatur bereits viele Jahrzehnte zuvor eine Phase der Blüte erlebt hatte, die gewaltsam unterbrochen worden war. Neue historische Forschungen und ein breiteres öffentliches Interesse rückten diese Vergangenheit zunehmend wieder ins Blickfeld.

Du beziehst dich auf die Verfolgung und Unterdrückung ukrainischer Autor:innen während der Stalinzeit. Wie wurde diese Vergangenheit Teil der heutigen Sicht von Autor:innen und Leser:innen auf die ukrainische Literatur?

Wir nennen es die »Executed Renaissance« (Rozstriliane vidrodzhennia). Der Begriff bezeichnet eine Generation ukrainischer Schriftsteller:innen und Intellektueller in den 1920er und frühen 1930er Jahren, die eine kurze Phase kultureller Blüte erlebte, bevor sie im stalinistischen Terror systematisch verfolgt und ermordet wurde.

Für uns bedeutet das, dass unsere Kultur gewissermaßen zerstört wurde. In dieser Zeit haben wir einen erheblichen Teil unserer kulturellen Entwicklung und viele Autor:innen verloren. Heute stellen Schriftsteller:innen die Vorstellung infrage, ukrainische Literatur sei irgendwie »minderwertig« oder unbedeutend. Denn über lange Zeit wurde uns vermittelt, dass die russische Literatur größer und bedeutender sei, und das hat die Wahrnehmung der ukrainischen Kultur geprägt. Erst jetzt beginnen wir zu begreifen, wie viel verloren gegangen ist. In jenen Jahren wurden Hunderte ukrainische Autor:innen getötet, und wir haben im 20. Jahrhundert weite Teile unserer literarischen Kultur verloren.

Und für mich ist genau das auch gemeint, wenn wir von Dekolonisierung sprechen. Es geht nicht nur darum, sich von Russland abzuwenden. Es geht darum, zu verstehen, wer wir sind. Wir versuchen, unsere eigene Tradition wiederzuentdecken und zu begreifen, was uns genommen wurde – und was später der Welt zum Teil als russische Kultur präsentiert wurde.

Und ich denke, dass dies auch mit einer jüngeren Generation von Autor:innen zusammenhängt, die nach der Unabhängigkeit aufgewachsen ist und sich diesen Fragen auf eine andere Weise nähert.

Welche Bedeutung hat diese jüngere Generation?

Für sie ist das ganz klar. Sie sagen: Natürlich schreibe ich auf Ukrainisch. Ich bin Ukrainer:in, ich lebe in der Ukraine, ich spreche Ukrainisch, ich habe Ukrainisch in der Schule gelernt. Das ist unsere Nationalsprache. Also schreiben sie einfach auf Ukrainisch, unabhängig vom Genre: Sci-

ence-Fiction, Fantasy, Romance. Zwischen etwa 2015 und 2019 wurde diese Generation deutlich aktiver. Nach 2014 haben wir daher versucht, unsere nationale Tradition nicht nur in literarischer, »ernster« Literatur wiederzuentdecken, sondern auch in populären Genres wie Science-Fiction, Romance und anderen.

Das führt uns zurück zur heutigen Science-Fiction- und Fantasy-Szene – einer Szene, die seit 2014, und besonders seit 2022, in einem Land schreibt und liest, das im Krieg ist. Für Menschen, die nicht unmittelbar betroffen sind, ist das nur schwer vorstellbar.

Wie hat diese Situation die Science-Fiction und Fantasy in der Ukraine geprägt? Siehst du eher eine stärkere Tendenz zum Eskapismus oder dazu, sich mit der Realität des Krieges auseinanderzusetzen und sie zu reflektieren?

Beides ist vorhanden. Ich sitze derzeit in der Jury eines Literaturpreises für Science-Fiction und Fantasy, und in diesem Jahr haben wir sehr unterschiedliche Finalist:innen auf der Shortlist. Einige sind typische Young-Adult-Geschichten über Schule, Universität, Beziehungen, Coming of Age, manchmal mit übernatürlichen Kräften. Und ich verstehe, dass manche Leser:innen diese Art von Literatur jetzt brauchen, weil sie etwas Sicheres wollen, etwas Vertrautes, etwas, das außerhalb ihrer gegenwärtigen Realität stattfindet. Gleichzeitig haben wir auch Bücher, die sich direkt mit dem Krieg und dem Kampf um Freiheit auseinandersetzen. Es gibt also beides.

Und ich denke, das ist in Ordnung. Nicht jeder kann ständig über den Krieg lesen. Ich persönlich kann es auch nicht. Irgendwann habe ich sehr einfache Bücher gelesen, nur um mit der Situation umgehen zu können. Nicht, weil sie besonders gut waren, sondern weil ich etwas Unkompliziertes brauchte. Manche brauchen diese Art von Literatur weiterhin, und ich denke, es ist gut, dass wir sie heute in der Ukraine haben. Um 2021 herum hatten wir sogar einen Boom der romantischen Fantasy, was ja auch Teil eines breiteren globalen Trends ist.

Kannst du Beispiele für aktuelle Werke nennen, die diese Bandbreite widerspiegeln: von eher eskapistischen Geschichten bis zu solchen, die vom Krieg geprägt sind?

Ein Beispiel ist meine eigene Arbeit. Ich bin Herausgeberin zweier aktueller Anthologien, die Teil einer Reihe sind. An der ersten habe ich 2021 gearbeitet, also noch vor der Vollinvasion, an der zweiten 2023. Obwohl beide zur selben Reihe gehören, unterscheiden sich die beiden Bücher deutlich. Die erste, »Legendarium der wundersamen Städte« (Lehendarii dyvnykh mist), greift Märchenmotive auf, und alle Figuren und Schauplätze sind ukrainisch. Der Ton ist leichter, eher märchenhaft.

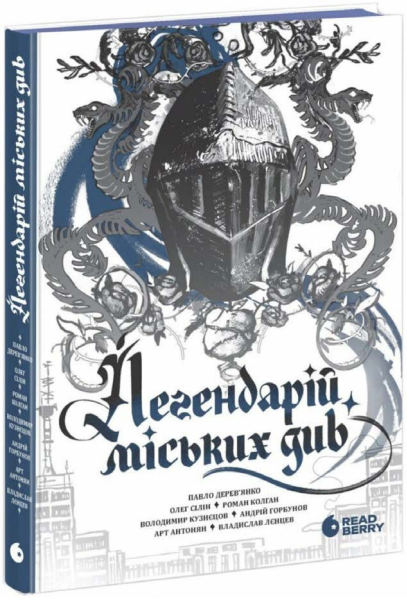
Die zweite, »Legendarium der städtischen Wunder« (Lehendarii miskykh dyv), ist dagegen ganz vom Krieg geprägt, von Fragen des Überlebens und der Notwendigkeit, zu gewinnen. Innerhalb eines einzigen Projekts lässt sich so ein Bewusstseinswandel nach der Vollinvasion erkennen.

Das zeigt sich auch in den Werken anderer zeitgenössischer ukrainischer Autor:innen. Zum Beispiel bei Kateryna Pekur, die auf dem letzten Eurocon 2025 den Chrysalis Award gewonnen hat. Ihr neuer Roman »Songs of the Breeze« (Pisnia bryziv) ist eine Metapher für die postsowjetische Gesellschaft. Er ist darin nicht explizit, aber beim Lesen wird deutlich, dass er die Realitäten der postsowjetischen Welt widerspiegelt.

In dem Buch, das sie gemeinsam mit Mia Marchenko geschrieben hat, »Children of the Fiery Time« (Dity vohnennoho chasu), wird ein junges Mädchen während einer Evakuierung aus Kyjiw nach einer Invasion von ihrer Familie getrennt und gelangt in eine andere Welt unterhalb der Stadt. Diese Geschichte funktioniert als Metapher für den Krieg und den Kampf, den die Menschen derzeit durchleben, und für den Prozess, sich von Verwirrung zu Klarheit zu bewegen und Entscheidungen darüber zu treffen, was getan werden muss.

In anderen Fällen wird dieser Zusammenhang noch direkter. Ein gutes Beispiel dafür ist die Arbeit von Pavlo Derevianko. Seine Trilogie »Chronik des Grauen Ordens« (Litopys siroho ordenu) spielt in einer alternativen Version der Ukraine im 19. Jahrhundert, in der ein ritterlicher Wolfsorden das Land verteidigt. Die Geschichte handelt vom Krieg, von der ukrainischen Armee und von einer Gruppe von Kriegern, die sich in Wölfe verwandeln

»Legendarium der städtischen Wunder« (Lehendarii miskykh dyv).



»Legendarium der wundersamen Städte« (Lehendarii dyvnykh mist).

können und für eine unabhängige Ukraine gegen Russland kämpfen.

Diese Trilogie wurde zu einem wichtigen Ereignis in der ukrainischen Literatur und in der Science-Fiction- und Fantasy-Szene. Sie verbindet Elemente des Eskapismus mit einem starken Bezug zur ukrainischen Geschichte und zum Krieg mit Russland und fungiert dabei als Metapher für den andauernden Konflikt.

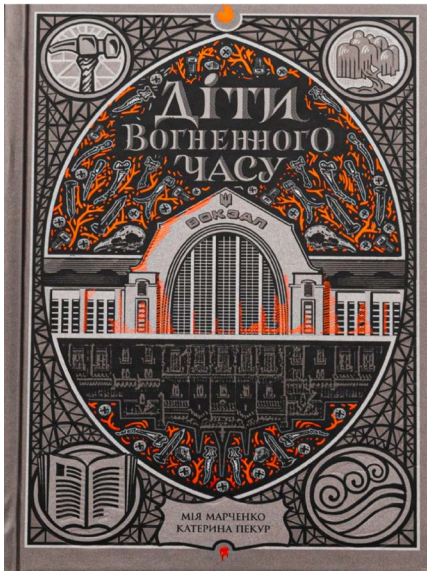
In der Ukraine sprechen wir manchmal von diesem Krieg als einem, der schon sehr lange andauert. Nicht erst seit 2022 oder 2014, sondern in einem weiter gefassten Sinn schon sehr viel länger. Das Werk von Pavlo Derevianko greift diese Vorstellung auf. Es nutzt Fantasy als eine Möglichkeit, sich an diese Geschichte zu erinnern und sie zu begreifen. Ich denke, dass Science-Fiction und Fantasy heute ein Weg sind, über diesen andauernden Krieg in einer zugänglicheren und verständlicheren Form zu sprechen.

Zum Abschluss ein optimistischer Blick: Welche Hoffnungen verbindest du mit der Zukunft der ukrainischen Science-Fiction und Fantasy?

Ich würde gern in eine Buchhandlung gehen und sehen, dass im Science-Fiction- und Fantasy-Regal ukrainische Autor:innen viel stärker vertreten sind. Das ist mein erster Wunsch. Denn in Zeiten der Globalisierung wissen wir alle, wie es ist: Man geht in eine Buchhandlung und sieht immer wieder dieselben englischsprachigen Autor:innen.

Mein zweiter Traum ist, dass ich für jeden Tag ein neues ukrainisches Buch auswählen kann. Heute möchte ich Abenteuer-Fantasy lesen – und ich finde etwas. Morgen möchte ich Space Opera lesen – und ich finde auch das. In der Ukraine, von ukrainischen Autor:innen. Denn im Moment haben wir viele romantische Geschichten und romantische Fantasy, aber wir haben zum Beispiel noch nicht wirklich ukrainische Space Opera.

Und meine dritte Hoffnung ist, dass wir unsere Leidenschaft nicht verlieren. Ich sehe, dass einige junge Autor:innen beginnen, Science-Fiction und Fantasy von Anfang an als kommerzielles Produkt zu betrachten. Sie denken zuerst darüber nach, wie man ein Buch vermarktet, und erst danach darüber, wie man es schreibt. Für mich ist das der falsche Weg. Natürlich müssen wir Bücher verkaufen, und wir müssen auch ans Geld denken. Aber Science-Fiction und Fantasy handeln von Vorstellungskraft. Sie handeln von Leidenschaft. Sie sind auch eine Form des Eskapismus, aber vor allem stehen sie für die Freiheit des Geistes. Eine Geschichte zu erzählen, etwas zu erkunden, sich eine



Kateryna Pekur: »Children of the Fiery Time« (Dity vohnennoho chasu).

Welt vorzustellen, in der alles möglich ist – das ist es, was Science-Fiction und Fantasy für mich ausmachen. ▪

Alona Silina wird auf der Metropolcon in Berlin (Eurocon vom 2.–5. Juli) einen Vortrag über »Ukrainian Fantastic Literture« halten (4. Juli, 12:30 Uhr, im Atelier 2).

Anmerkung d. Red.: Die Schreibweise der Ortsnamen entspricht der deutschen Transkription der ukrainischen Namen.

Pavlo Derevianko: »Chronik des Grauen Ordens« (Litopys siroho ordenu): Bd1 Das Arkanum der Wölfe, Bd2 Das Gesetz des Krieges und Bd3 Das Lied der Eichenhaine.

Interview mit dem Science-Fiction-Autor Ryan Rockwell

von Arndt Büssing

Ryan Rockwell ist das Pseudonym eines jungen Science-Fiction-Autors aus dem Bergischen Land, der seine Romane und Buchreihen als Selfpublisher veröffentlicht (siehe: https://www.flying-cheese.com/). Ich habe ihn im November 2025 auf der Pott Phantastika in Gelsenkirchen getroffen. Da mir seine Bücher sehr gefallen, wurde auch gleich ein Interviewtermin ausgemacht. Denn wer so viele Science-Fiction-Romane geschrieben hat, sollte auch eine größere Öffentlichkeit bekommen.

Arndt Büssing: Du wurdest 1983 geboren und hast schon eine ganze Menge Bücher geschrieben. Unter dem Namen Robert Rittermann das Kinderbuch »Vincent – Das ungruselige Ungeheuer« und die Dinosaurier-Trilogie »Lost Project«, dann als Jan Paulsen den dreiteiligen Ostsee-Krimi »Tod und Treibgut« und als Ryan Rockwell ganz viele Science-Fiction-Romane. Da stellt sich natürlich die Frage: Wer bist du eigentlich wirklich?

Ryan Rockwell: Ich bin Robert Rittermann und habe auch als Robert Rittermann mit dem Schreiben angefangen. Und ja, die Pseudonyme, die haben sich dann über die Zeit entwickelt, weil ich nach meinem vierten Roman eine härtere Science-Fiction-Reihe schreiben wollte, die auch etwas düsterer war und ich nicht wollte, dass die mit dem Kinderbuch auffindbar ist. Das war dann der Startpunkt, wo ich als Ryan Rockwell angefangen habe zu schreiben.

Wie kommt man denn auf den Namen?

Ich habe überlegt, es wäre ja ganz nett, wenn ich meine Anfangsbuchstaben beibehalten würde und dann überlegt, was so einigermaßen cool klingt. Und da ich auch Musik mache, passte Rockwell eigentlich auch programmatisch ganz gut zu mir.

Vom Beruf bist du eigentlich Designer und Illustrator?

Genau. Ich habe in Krefeld Design und Illustration studiert und hatte dann eigentlich geplant, im Illustrationsmetier oder in der Games-Branche Fuß zu fassen. Und nachdem ich mich da ein bisschen umgeschaut hatte und auch ein Praktikum in der Games-Branche gemacht habe, habe ich mich zu einer konventionellen Arbeit als Designer im Maschinenbau entschieden. Dort habe ich in der Softwareabteilung zehn Jahre lang die Bedienung von Maschinen entwickelt und kam dann nebenbei zum Schreiben.

Machst du noch was in deinem alten Beruf, oder schreibst du nun hauptberuflich?

Seit ich 2021 als Ryan Rockwell angefangen habe, mache ich das hauptberuflich. Deswegen ist auch schon so viel erschienen. Die Bücher davor, die ich unter meinem richtigen Namen geschrieben habe, sind neben meiner damaligen Arbeit entstanden. Das heißt, ich habe damals ein Buch im Jahr veröffentlicht. Und jetzt, wo ich hauptberuflich schreibe, kommt natürlich auch mehr rum und ich kann auch mehr veröffentlichen.

Eigentlich wollte ich ja Comics machen, und meine Dinosaurier-Trilogie »Lost Project« war eigentlich als Comic-Reihe konzipiert gewesen. Ich habe aber gemerkt, wie aufwändig so ein Comic ist und die Idee dann relativ schnell wieder verworfen, denn ich hätte garantiert Jahre dran gesessen. Und dann dachte ich mir, dass ich die Handlung erst mal aufschreibe, denn dann habe ich zumindest schon mal die Geschichte. Und als das fertig war, habe ich überlegt, dass das ja eigentlich schon ein Buch ist, dass ich veröffentlichen könnte. Ich habe es dann bei Amazon hochgeladen und sogar ein paar verkauft. Es hat leider auch direkt schlechte Kritiken gegeben, weil ich es nicht habe lektorieren lassen. Das war alles ein bisschen blauäugig. Also habe ich es wieder runtergenommen und einem Lektor gegeben. Dabei bin ich dann durch die harte Schule des Schreibens gegangen, obwohl ich eigentlich gar nicht schreiben wollte. Und am Ende hatte ich meine erste Romantrilogie mit meinen eigenen Bildern und war Autor.

Du hast 2021 als Ryan Rockwell mit »Neobiota – Der Ausbruch« angefangen. Jetzt haben wir 2026. Wie bekommst du das Schreibpensum denn hin? Oder fließt Dir alles ganz leicht aus der Feder?

Das fließt tatsächlich aus der Feder. Also, bedingt dadurch, dass ich ein sehr kreativer Mensch bin, aber auch durch mein Studium und meine Arbeit und verschiedene Kreativitätstechniken, kommt das alles tatsächlich relativ leicht. Ich habe mehr Ideen, als ich umsetzen kann – was ein bisschen schade ist, aber es ist halt so. Mit den Ideen hapert es nicht. Und ich bringe maximal sechs Bücher im Jahr raus, und bin damit noch weit von den Menschen entfernt, die professionell Heftromane schreiben.

Deine Bücher sind aber schon ein bisschen länger als ein Heftroman.

Genau, ja. Aber das geht relativ schnell, und ich habe meistens auch den Vormittag für mich. Wenn die Kinder in der Schule sind, dann sitze ich in meinem Büro und arbeite sehr strukturiert. Ich plane immer sehr umfangreich, genau wie für meinen aktuellen Roman. Und wenn es dann ans Schreiben geht, dann tippe ich halt pro Tag 2.000 bis 4.000 Wörter.

Bist du eher der Konzeptionsmensch, der erst mal alles durchplant, oder jemand, der eine tolle Idee hat, einfach mal anfängt und dann erst schaut, wo er auskommt?

Ich habe beides probiert, und ich brauche definitiv das Planen. Also plane ich sehr umfangreich. Der aktuelle Roman hat 75 Seiten reinen Szenenplan, wo ich sehr genau schaue, wie sich das mit der Handlung verhält, was die Personen für eine Beziehung zueinander haben und über welchen Zeitraum sich alles abspielt. Da plane ich schon sehr, sehr intensiv, und ich kann das auch gar nicht ohne. Würde ich einfach drauflos schreiben, dann würde ich mich nach zehn Seiten irgendwo verlieren und es dann in die Ecke werfen.

Das Ende kennst du also meistens schon?

Ich mache das meiste so bis zu 85% fertig und zwischendurch habe ich dann immer noch ein bisschen Spiel und Luft. Und manchmal passiert es auch, dass eine Person sich in eine Richtung entwickelt, die ich nicht vorhersehen konnte. Dann muss ich damit auch leben und das umstricken, was ich mir vorher ausgedacht habe.

Wo kommt eigentlich deine Faszination für Science-Fiction und Erstkontakte her?

Kann ich gar nicht so genau sagen. Ich habe früher viel aus dem Science-Fiction-Regal meines Vaters gelesen und bin auch mit Science-Fiction-Filmen sozialisiert. Ich finde es eigentlich ganz spannend, zu überlegen, was passieren würde, wenn wir Menschen herausfinden, dass wir nicht ganz allein im Universum sind – und was dann bei einem möglichen Kontakt mit einer außerirdischen Lebensform passieren würde.

Da deine Geschichten sehr visuell angelegt sind: Welche Filme sind für dich zur Motivation besonders beeindruckend gewesen?

Die Alien-Filme, die haben mich definitiv beeinflusst, gerade auch was meine erste Romanreihe anbelangt mit einem eher pessimistischen Blick auf so einen Erstkontakt, mit etwas, was man nicht begreift. Auch »Arrival« fand ich ziemlich spannend, weil es diesen linguistischen Aspekt sehr stark extrapoliert hat und die Art und Weise, wie die Wahrnehmung dadurch verändert wird. Im literarischen Bereich dann »Annihilation«, also »Auslöschung«, von Jeff VanderMeer, wo thematisiert wird, was dieser außerirdische Organismus mit dem Leben auf der Erde letztlich macht und dann das Menschsein in Frage stellt.

Kommen wir wieder auf deine Bücher zurück. Einige waren Kindle-Bestseller in den Science-Fiction-Charts. Und es gab ja auch eine Literaturpreis-Nominierung.

Ja, genau. Ich verkaufe meine E-Books relativ gut, wobei sich das auch von Roman zu Roman unterscheidet. Bestseller heißt ja eigentlich auch nur, dass das Bestseller-Schildchen manchmal aufblinkt, wenn man mal einen guten Verkaufstag hatte. Zwei meiner Romane waren tatsächlich für den Seraph-Literaturpreis nominiert. Das war einmal 2023 »Kallistos Erbe« und 2025 »Existence – Das Mars-Paradox«. Das freut mich natürlich sehr, dass meine Bücher so gut angenommen werden. Ich habe den Preis zwar nicht bekommen, aber die Anerkennung der eigenen Arbeit tut ja auch gut, wenn man stundenlang alleine am Tisch sitzt und die Tastatur und den Bildschirm anstarrt.

Du hast dich dabei für den Weg als Self-Publisher entschieden. Funktioniert das für dich?

Für mich funktioniert das definitiv, und ich habe schon relativ früh festgelegt, dass ich das im Self-Publishing versuchen möchte. Denn durch meine erste und bisher einzige Verlagsveröffentlichung, das Kinderbuch, habe ich relativ schnell gemerkt, wie wenig letztlich bei einem Autor ankommt, wenn es im kleinen Verlag abläuft. Und da ich ja jetzt als Neuling im Schreiben nicht erwarten kann, dass irgendwelche großen Verlage auf mich zukommen, habe ich gedacht, dass ich es eben selbst mache. Und auch durch mein Do-it-yourself-Ethos gefällt mir das ganze Schreiben und Veröffentlichen und Zusammenstellen meiner Bücher total gut. Ich mache ja auch die Cover selber; im Grunde mache ich das ganze Design selbst … dann kann ich es ja auch selbst vertreiben.

Wenn man sich mit den Themen deiner Romane beschäftigt, dann fallen mir ein paar Präferenzen auf. Zum einen: Du beschreibst Zukunftsvisionen, die realistisch, plausibel und gut fundiert klingen. Raumfahrt ist bei dir jedoch nichts Romantisches, sondern gefährlich, teuer und existenziell. Isolation, Ressourcenknappheit und soziale Spannungen tauchen als Motive immer wieder auf. Heile Welt ist nicht so deins, oder?

Ja, und ich überlege auch immer, sowas zu schreiben. Doch dann treibt es mich immer in diese etwas desperate Ecke. Ich glaube, ich mag es einerseits, meine Figuren ein bisschen zu quälen, aber dann finde ich es spannend, das auch realitätsnah darzustellen. Also ich kann gar nicht sagen, warum mich dieses Star-Trek-Mäßige nicht so sehr packt wie das andere.

Der zweite Punkt, der mir aufgefallen ist: Fast jede Geschichte enthält ethische Dilemmata, etwa, ob Überleben wichtiger ist als Moral. Sind das Gedankenspiele – oder Kommentare zur Weltpolitik?

Das ist eine ganz spannende Sache, weil ich versuche, einen Spagat zwischen beiden hinzubekommen. Natürlich beschäftigt mich, was in der Welt geschieht und wie Menschen in bestimmten Situationen reagieren würden. Ich will aber nicht der Typ sein, der mit dem erhobenen Zeigefinger dasteht und den Polypunk macht … beides muss sich die Waage halten und einen Bezug zum Gegenwärtigen haben.

Irgendwie braucht eine Erzählung ja auch etwas Dramatisches, über das man sich aufregen kann, etwas Konfliktreiches, was natürlich auch ein Spiegel der Realität ist. Aber will man das wirklich lesen?

Nun ja, ich halte mich jetzt nicht für jemanden, der allzu sehr die tatsächliche Realität abbildet. Sehr politische Sachen klammere ich explizit aus. In den allermeisten meiner Romane gibt es keine Erzählstränge, die politische Sichtweisen behandeln. Ich habe keine Politiker, die irgendwas durchleben, keine Politiker, die irgendwas entscheiden müssen oder

die im Konflikt mit anderen sind. Das versuche ich auszuklammern, weil ich weiß, dass viele Leute, die Science-Fiction lesen, das da auch nicht suchen. Also, bei Military-Science-Fiction schon eher, aber das schreibe ich ja nicht.

Der dritte Punkt: Wenn deine Protagonisten auf Aliens treffen, geht es um Missverständnisse, Fragen der Koexistenz und evolutionäre Unterschiede. Wie funktioniert das mit der Koexistenz, die ja noch nicht einmal unter der irdischen Bevölkerung klappt?

Das ist eine schwierige Sache. Bedingt durch meine Vergangenheit in der Softwareentwicklung ist es mir wichtig, dass man weiß, für wen man etwas entwickelt, und da geht es um Kommunikation. In der direkten Interaktion zwischen zwei Lebewesen, egal wie das jetzt geartet ist, kommt es zwangsläufig zu Missverständnissen, einfach weil jeder etwas anderes empfängt und versteht. Ich weiß nicht, ob da eine friedliche oder logische oder vernünftige Koexistenz möglich wäre. Das wäre sowieso ein sehr, sehr langwieriger Prozess.

Wenn ich für den vierten Punkt an einige deiner älteren Geschichten zurückdenke: Die Menschheit ist im Umbruch oder könnte in den Umbruch geraten. Was bleibt dann eigentlich vom Menschen, wenn er sich selbst neu erschafft?

Das habe ich auch noch nicht zu Ende gedacht habe, weil es sich immer wieder ändert. Ich glaube, da gibt es verschiedene Sichtweisen. Einerseits die Sorte Mensch, die sagt, dass man nach etwas anderem oder Neuem strebt. Und andererseits diejenigen, die sagen, dass wir ja unsere Wurzeln hier auf der Erde haben und mit unserem Heimatplaneten verbunden bleiben sollten. Ich glaube, da hängt es von den jeweiligen Sichtweisen ab. Dein Zitat war ja aus »Neobiota«. Das ist eine relativ düstere Reihe, wo die Menschheit im Begriff ist, sich durch Konflikte selbst abzuschaffen – wobei der außerirdische Organismus alles nur noch schlimmer macht.

»Was nicht ist, wird in der Literatur erträumt«, könnte man sagen. Doch viele Utopien haben sich scheinbar erschöpft und sind, auch begründet durch die aktuelle weltpolitische Lage, einer enttäuschten Resignation gewichen. Wie viel Hoffnung kann man denn noch in aktuelle Science-Fiction-Geschichten hineinschreiben?

Eigentlich sehr viel, und ich glaube, es ist wie mit vielen Dingen: Es ist ein Pendel, das in einem Spektrum immer hin und her schwingt. Es wäre sicherlich Quatsch, jetzt irgendetwas zu schreiben, was diese Technologiebegeisterung der 50er-, 60er-Jahre widerspiegelt. Hoffnung gibt es immer. Man muss nur schauen, in welchen Bereichen das ist. Die Solarpunk-Bewegung zeigt ja, dass Hoffnung durchaus möglich ist, und beschreibt, wie man sich auch nach einem Kollaps der Gesellschaft noch einmal neu als Menschheit organisieren kann. Das sind natürlich alles Gedankenspiele. Und wenn man ganz optimistisch sein will, dann kann man sagen, in einer Million Jahren ist das Gras eh über alles drüber gewachsen und alles ist wieder gut.

Werfen wir noch einmal einen Blick auf drei deiner aktuellen Romane. Zunächst »KRYO – Das Verschollene Schiff«. Das ist von der Thematik her eine Art Zwitter aus dem einsamen Aufwachen in »Alien« und vielleicht auch »Solaris« von Lem. Erzählst du etwas darüber, wie diese Geschichte entstanden ist?

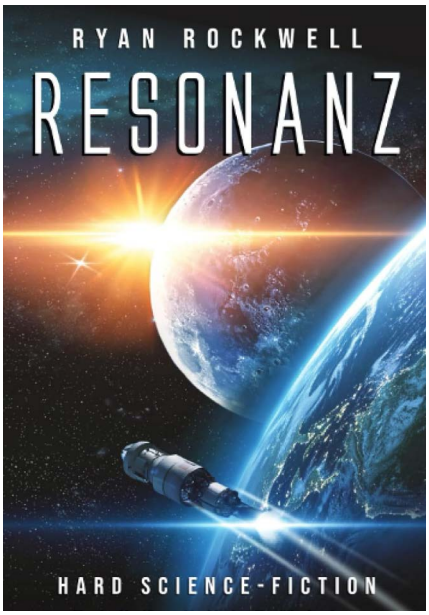
Also »Kryo« geht tatsächlich in Richtung »Solaris«, das hatte ich im Kopf, und auch den Film »Passengers«. Die Hauptfigur ist allein an Bord eines riesigen Raumschiffs aufgewacht und stellt fest, dass sich alle anderen 3000 Passagiere noch im Kälteschlaf befinden. Sie sind eigentlich auf dem Weg nach Ceres, um dort ein neues Leben anzufangen. Aber als er sich da auf dem Schiff umschaut, stellt er schnell fest, dass er nicht dort ist, wo er eigentlich sein sollte, sondern dass das Raumschiff manövrierunfähig vor einem unbekannten Planeten treibt. Die einzige Hoffnung verspricht dann ein holografisches Sicherheitssystem. Und gemeinsam versuchen sie herauszufinden, was geschehen ist.

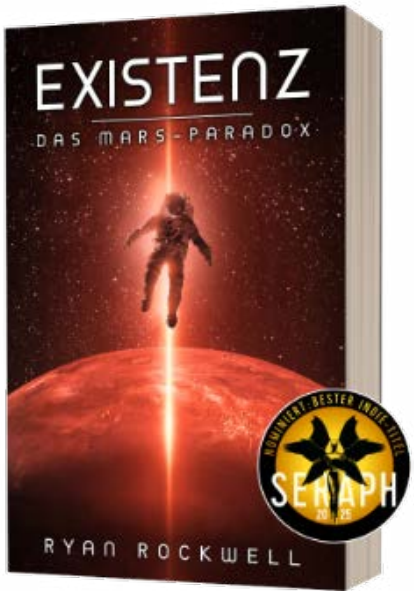
Ich stelle mir jetzt vor, dass du bei dieser Ideenfindung mitten in der Nacht in der Wuppertaler Schwebebahn sitzt, ganz abgeschieden von allen, und über den Plot nachdenkst …

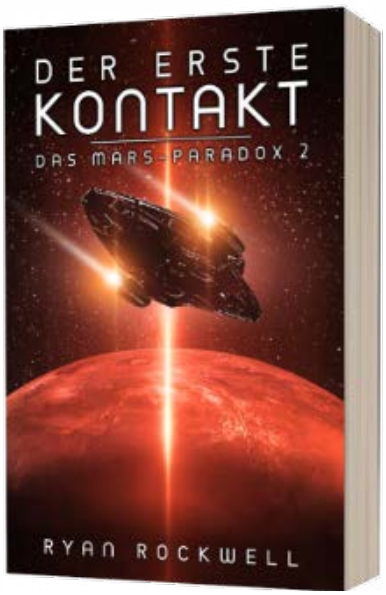
Manchmal habe ich Ideen, die müssen sich erst entwickeln. Bei »KRYO« ging das aber relativ schnell. Bei dem Roman habe ich überlegt, was wäre, wenn man ganz alleine im Raumschiff ist? Kann man damit ein ganzes Buch füllen? Dieser Kerngedanke, allein an Bord eines Raumschiffs zu sein und nicht zu wissen, was los ist, den fand ich schon recht spannend, und das ist es, was viele ziemlich beunruhigend finden.

In deinem Roman »Resonanz« spielen Sonneneruptionen eine wichtige Rolle. Willst du dazu auch etwas erzählen? Wie bist du auf diese Idee gekommen?

Es geht darum, dass sich über einer bemannten Mondmission ein Solar Flare ereignet und die Strahlung die Astronauten tötet. Auf der Erde weiß man lange nicht, was geschehen ist. Ein Team aus Wissenschaftlern stellt dann fest, dass sich zum Zeitpunkt des Flares eine Magnetfeldanomalie im Mond selbst ereignet hat … Doch jetzt will ich nicht spoilern. Die Idee da-







hinter war eigentlich, dass man annimmt, dass der Mond schon weitestgehend erforscht ist. Und ich habe mir überlegt, was denn wäre, wenn er doch noch weitere Geheimnisse bereithält – oder Hinweise auf eine mögliche außerirdische Existenz, die in einem Zusammenhang mit der Sonnenaktivität steht. Es war mir wichtig, dass ich dieses Setting relativ realitätsnah mache und auch die Auswirkungen der Flares auf die Erde und das Erdmagnetfeld realistisch darstelle.

Kommen wir nun zum Zweiteiler »Das Mars-Paradox«. Hast du zuerst »EXISTENZ« geschrieben und dir dann gedacht, dass da ja noch die Vorgeschichte fehlt, die dann zum Teil 2 (»DER ERSTE KONTAKT«) wurde? Oder hattest du so viel Material, dass du die Geschichte teilen musstest?

Das zweite tatsächlich. Also, ich hatte wirklich den ersten Roman zuerst. Beim Schreiben habe ich dann gemerkt, dass die Vorgeschichte so komplex ist, dass ich da eigentlich zwei Geschichten draus machen könnte. Zuerst wollte ich das als Rückblenden realisieren, aber dann fand ich, dass das zu viel war. Das hätte zu sehr von der Haupthandlung abgelenkt.

Wie kommt man auf die Idee, zum Mars zu fliegen, um dort ein Habitat aufzubauen? Da ist doch überhaupt nichts … Was natürlich auch ein Motiv ist, das im Roman zum Tragen kommt. Wie ist diese Idee entstanden?

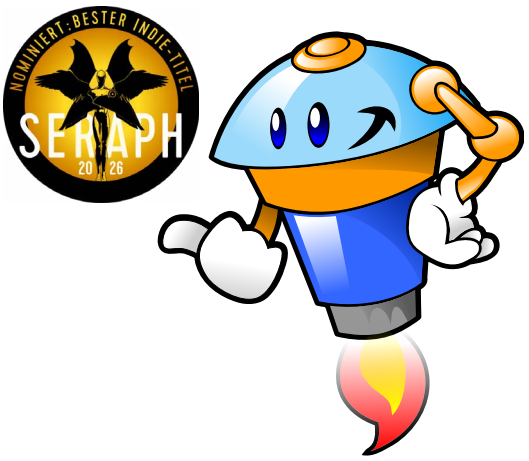
Die Idee ist schon ziemlich alt. Als ich Jugendlicher war, hatte ich mit einem Freund Comics gezeichnet. Und dabei entstand die Grundidee von dem Marsparadox. Es ging darum, dass die Hauptfigur auf einer Marsstation aufwacht und herausfinden muss, was geschehen ist. Das wird in der ersten Hälfte der Geschichte thematisiert. Und dann kam diese außerirdische Komponente dazu, weil es für mich logisch war, dass es eher in einem außerirdischen Moment mündet als in einem rein gesellschaftlich-sozialen Konflikt.

Welche deiner Buchreihen würdest du den Lesern der Andromeda Nachrichten noch dringend ans Herz legen? Außer natürlich alle …

Die Bücher, die wir besprochen haben, auf jeden Fall. Ansonsten noch die »Kallistos Erbe«-Trilogie, ein Hard-Science-Fiction-Thriller. Dabei geht es um einen Instandhaltungstechniker, der zum Jupiter-Mond Kallisto reist. Dort schlittert er in dunkle Machenschaften hinein, weil er herausfinden will, warum seine Schwester gestorben ist, die dort als Wissenschaftlerin gearbeitet hat. Die Reihe ist aktuell zwar als Taschenbuch vergriffen, aber ich bereite sie gerade als eine etwas schmuckere Ausgabe auf. Und vielleicht ist auch mein ganz neues Buch interessant, das im Februar 2026 herauskommt. Das ist ein gemeinsamer Roman mit Brandon Q. Morris und heißt »Das Urania-Projekt«. Da geht es dann ganz viel um Röntgenastronomie.
Vielen Dank für das Interview. ▪

Ryan Rockwells Roman RESONANZ ist für den Seraph 2026 nominiert.

Anmerkung der Redaktion: Rezensionen zu EXISTENZ und DER ERSTE KONTAKT siehe Seite 53 f.



Interview mit Anton Wollnik, dem Exposé-Autor der Science-Fiction-Romanserie REN DHARK

von Arndt Büssing

Die Science-Fiction-Serie REN DHARK gehört zu den Klassikern des Genres im deutschsprachigen Raum. Sie wurde maßgeblich von Kurt Brand (1917-1991) entwickelt und ging 1966 an den Start. Seit den 1990ern wird sie mit neuen Abenteuern fortgesetzt.

Heute sorgt der Exposé-Autor Anton Wollnik dafür, dass die Reihe weiterhin Leser mit den Abenteuern des Raumfahrers Ren Dhark begeistert, der mit seiner Crew fremde Planeten erforscht, außerirdischen Zivilisationen begegnet und die Geheimnisse des Universums zu entschlüsseln versucht.

Der Mensch hinter der Serie
Arndt Büssing: Wer ist eigentlich Anton Wollnik, und wie bist du zur Science-Fiction gekommen?

Anton Wollnik: Als Kind habe ich immer etwas erforscht oder gebaut und mich mit Mathematik sowie Programmierung beschäftigt. Sachbücher und Lexika habe ich regelrecht verschlungen. Für mich war schon früh klar, dass sich mit Wissenschaft und Technik eine Menge Probleme lösen lassen könnten. Zur Science-Fiction bin ich durch Star Trek gekommen.

Wie bist du an den Job gekommen, dich als Exposé-Autor um die REN DHARK-Serien zu kümmern?

Im Jahr 2020 hat der damalige Exposé-Autor Ben B. Black entschieden, sich nach fast zehn Jahren von der Serie zurückzuziehen und sich einem anderen Projekt zu widmen, das er schon länger ins Auge gefasst hatte. Daraufhin wurde mir vom Verlag angeboten, sein Nachfolger zu werden. Ben hat ein Händchen für Organisation und verfügt über ein fast schon enzyklopädisches Wissen über REN DHARK. Ich bin ihm sehr dankbar dafür, dass er mir seinerzeit gezeigt hat, wie er sich über einen so langen Zeitraum hinweg erfolgreich um eine solch komplexe Serie gekümmert hat. Ohne ihn hätte ich das womöglich alles nicht geschafft. Nun bin ich schon seit 6 Jahren in dieser Rolle dabei.

Geschichtliche Einordnung
Bitte erzähle etwas aus der Vergangenheit der Serie. Kurt Brand hat sie in den 1960ern entwickelt. Erkläre den Leserinnen und Lesern doch grob, um was es in der Serie geht.

Die 1960er waren von Mondmissionen geprägt. Millionen von Menschen konnten den technologischen Fortschritt verfolgen. Unzählige träumten davon, dass wir bald über die Grenzen unseres Sonnensystems hinausfliegen könnten, um den Rest des Weltraums zu erkunden.

Genau diese Aufbruchstimmung von damals hat Kurt Brand in REN DHARK aufgegriffen: Ein junger Mann, der Titelheld, entdeckt auf einem fernen Planeten ein Raumschiff unbekannter Herkunft. Mit diesem begibt er sich fortan auf Entdeckungsreise, muss aber auch die eine oder andere Gefahr von der Menschheit abwenden. Unterstützt wird er dabei von seinen Freunden und Gleichgesinnten. Ein klassisches Weltraumabenteuer eben.

Wenn du auf die ersten Bände zurückschaust: früher gab es nicht nur andere Erzählstile, die Autoren waren auch Kinder ihrer Zeit. Heute denken wir über bestimmte Dinge anders. Was wirkt für dich heute überholt?

Wie nicht weiße Ethnien beschrieben wurden. Ich unterstelle den damaligen Autoren nur die besten Absichten. Für die Serie ist es mir wichtig, wie unsere jetzigen Geschichten von unseren jetzigen Lesern wahrgenommen werden. Darauf habe ich Einfluss. Wir wollen unsere Figuren in REN DHARK möglichst facettenreich darstellen, damit sie sich lebendig anfühlen und sich unsere Fans mit manchen hoffentlich identifizieren können. Daher versuchen wir, möglichst individuelle Formulierungen zu verwenden, anstatt überholte Klischees zu bedienen. Dank des Internets können wir binnen Sekunden eine ganze Bandbreite unterschiedlichster Gesichter, Frisuren, Hautfarben sowie Informationen über fremde Kulturen abrufen und uns davon inspirieren lassen. Von solchen Möglichkeiten konnte man als Autor seinerzeit nur träumen.

Auch die gesellschaftlichen Verhältnisse und die daraus resultierenden Zukunftsvisionen haben sich verändert. Spiegeln sich solche Veränderungen in der Serie wider?

Teilweise. In REN DHARK hat die Menschheit der Zukunft so ziemlich alle großen gesellschaftlichen Probleme überwunden. Nationen und ethnische Konflikte gibt es nicht mehr. Dank der Raumfahrt haben die Terraner zudem sehr viel Platz, um sich zu entfalten, ohne einander in die Quere zu kommen. Vor diesem Hintergrund hat es in aller Regel wenig Sinn, aktuelle politische oder ideologische Kontroversen in REN DHARK aufzugreifen. Zwischenmenschliche Konflikte existieren zwar noch, aber die sind eher selten Thema in REN DHARK, da unser Fokus auf Kameradschaft, Abenteuer, Action und der Entdeckung des Weltraums liegt. Große oder alternative Zukunftsvisionen sowie gesellschaftliche Entwicklungen zeigen wir daher hauptsächlich bei Fremdvölkern.

Und wie sind diese angelegt? Sind sie eher fremdartig, abschreckend oder auch inspirierend?

Wie die Fremdvölker gestaltet sind, hängt davon ab, welche Idee zuerst da war: die für ein Fremdwesen oder die für eine Geschichte. Persönlich arbeite ich lieber

handlungsorientiert und überlege dann, wie ein Volk sein sollte, um die Botschaften zu transportieren. Manchmal wollen wir, dass sich die Leser mit den fremdartigen Wesen und deren Problemen identifizieren; dann müssen wir darauf achten, dass es Gemeinsamkeiten gibt. Manchmal wollen wir, dass die Wesen so fremdartig sind, dass wir Menschen sie und ihre Lebensweise eben nicht vollständig begreifen können. Es wäre ja auch langweilig, wenn der Weltraum nur von Quasi-Menschen bevölkert wäre. Die genaue Ausgestaltung eines Volks, z. B. was Aussehen, Lebensweise und eventuelle Individuen betrifft, überlasse ich aber meistens unseren Autoren. Die schreiben dann, was ihnen selbst gefällt.

Kommt Ren Dhark wie Christopher Columbus seinerzeit bei denen einfach mal vorbei – oder nimmt er auch etwas mit, was er gelernt und erkannt und was ihn verändert hat?

Anfänglich war Ren Dhark mit seinem Forscherdrang ziemlich naiv unterwegs, ist überall gelandet, wollte unbedingt andere Wesen, deren Kultur und Technologien kennenlernen. Im Laufe der Jahre hat er aber gelernt, dass sich nicht jedes Volk über Besuch aus dem Weltraum freut oder gar von ihm gerettet werden möchte. Daher geht er inzwischen mit deutlich mehr Fingerspitzengefühl vor und stellt seine eigenen Wünsche und Ansichten mitunter hintan. Es ist aber immer noch schwierig für ihn, sich nicht einzumischen, wenn er großes Unrecht oder Leid erkennt und eigentlich helfen könnte.

Welche Elemente aus den Anfangsjahren wolltest oder musstest du unbedingt bewahren?

Zum einen sind da natürlich Kurt Brands Konzepte. Die dürfen wir auf keinen Fall über den Haufen werfen, sonst wäre REN DHARK nicht mehr REN DHARK.

Viele unserer Fans haben die Hefte – und später die Bücher – zudem schon als Kinder verschlungen. Die Serie stellt für sie einen Rückzugsort vom stressigen Alltag dar – ein zweites Zuhause, wenn man so will. Sie wünschen sich eine gewisse Unbeschwertheit und wollen die Gewissheit, dass das Gute am Ende immer gewinnt.

Genau das bieten wir ihnen.

Was unterscheidet REN DHARK deiner Meinung nach grundsätzlich von anderen langlebigen SF-Serien wie PERRY RHODAN?

Meiner Meinung nach sind sich Space Operas alle ziemlich ähnlich. Die meisten Fans folgen einer Serie hauptsächlich wegen der Figuren sowie des Worldbuildings. Es geht weniger um konkrete Geschichten als darum, sich als Teil von etwas zu fühlen.

Struktur und Teamarbeit
Der aktuelle Zyklus heißt »Weg ins Weltall« und umfasst bereits 139 Bände. Wie viele Autoren schreiben daran aktuell mit?

Momentan sind sechs Autoren Teil unseres Stammteams.

Pro Band gibt es drei Erzählstränge, die von diesen Autorinnen und Autoren sehr unterschiedlich und zumeist unabhängig voneinander fortgeführt werden. Wie läuft die dafür notwendige Zusammenarbeit mit sehr unterschiedlichen Menschen konkret ab?

Wir sind ein eingespieltes Team, das zum Großteil schon seit vielen Jahren zusammenarbeitet. Jeder von uns weiß, was das Ziel ist, worauf es ankommt und wann er mitschreibt.

Für jeden Band haben wir ein Zeitfenster von ca. 6 Wochen. Ich liefere die Exposés für den aktuellen Band, unsere Autoren schreiben ihren jeweiligen Romanteil, dann kommen das Lektorat, das Korrektorat, der Buchsatz, dann geht es zum Druck. Anschließend kümmern wir uns quasi direkt um den nächsten Band.

Unterschiedlichkeit spielt bei uns keine Rolle, solange wir alle an einem Strang ziehen.

Gibt es Autorenkonferenzen oder musst du alle Handlungsstränge selber entwickeln?

Für die Haupthandlung um Ren Dhark und seine Gefährten gibt es ein Rahmenexposé, das unsere Autoren und ich gemeinsam während einer Konferenz erarbeiten. Für die beiden Nebenstränge könnten die Grundlagen dabei ebenfalls gelegt worden sein; manchmal schlägt ein Autor selbst ein Thema vor, meistens suche ich aber eines aus.

Kommt es vor, dass Figuren von den unterschiedlichen Autoren auch unterschiedlich interpretiert werden?

Ja, das tut es. Wenn Figuren nur alle paar Jahre auftauchen, ist das nicht so schlimm. Bei Ren Dhark und seinen Gefährten hingegen mache ich schon mal genauere Vorgaben im Exposé, damit kein größerer Bruch in der Darstellung entsteht.

Exposé-Arbeit
Wie gestaltet man ein Exposé so, dass die mitschreibenden Autoren genügend Freiräume haben, aber dennoch eine klare Richtung bekommen?

Bei den Exposés versuche ich, die Stärken unserer Autoren zu nutzen. Gary G. Aldrin zum Beispiel schreibt in meinen Augen sehr spannende Kampfszenen und Raumschlachten. Da genügen meist 1-2 Sätze im Exposé. Bei manch anderem müsste ich den Ablauf konkret vorgeben, um etwas Vergleichbares zu erhalten. Alfred Bekker entwirft oft interessante und skurrile Wesen. Insbesondere seine Worgun-Geschichten gehen meistens weit über das hinaus, was im Exposé steht.

Was ist für dich ein gelungenes Exposé und wie stelle ich mir diesen Prozess der Ausarbeitung vor?

Ein gelungenes Exposé für REN DHARK enthält meiner Meinung nach mindestens ein übergeordnetes bedrohliches Problem, mit dem die Protagonisten konfrontiert werden, sowie einen Spannungsbogen. Idealerweise arbeiten mehrere Figuren zusammen und bringen ihre jeweiligen Kompetenzen ein, sodass sie am Ende gemeinsam eine Lösung finden.

Von einigen anderen Exposé-Autoren hört man, dass sie immer wieder einmal Geschichten »retten« müssen. Wie stark greifst du in fertige Manuskripte ein – oder vertraust du komplett auf die Autoren?

»Retten« musste ich noch nie eine Geschichte, denn unsere Autoren verstehen ihr Handwerk, kennen die Grundlagen von REN DHARK und haben sich bisher immer ans Exposé gehalten.

Die Manuskripte belasse ich möglichst so, wie sie geschrieben worden sind, und korrigiere hauptsächlich inhaltliche Fehler. Solange die Leser mit den Geschichten zufrieden sind, vertraue ich auf unsere Autoren und blende meine persönlichen Präferenzen aus.

Wann weißt du, dass ein Handlungsstrang funktioniert – und wann nicht?

Wie Geschichtenerzählen funktioniert, hat u. a. Joseph Campbell in »Der Heros in tausend Gestalten« dargelegt. Letztlich ist es ein Handwerk, das man erlernen kann.

Für mich bzw. uns stellt sich hauptsächlich die Frage, wie unsere Ideen bei den Lesern ankommen. Zwar wissen wir, wofür sie sich interessieren und was ihnen in aller Regel gefällt, aber wir dürfen auch nicht immer dasselbe schreiben, sonst würden sie sich langweilen. Darum sind wir in dieser Hinsicht auf Rückmeldung unserer Fans angewiesen.

Im Laufe der Jahrzehnte haben sich so viele Details angehäuft, wie behält man da den Überblick und vermeidet Widersprüche?

Widersprüche lassen sich leider nie ganz vermeiden, weil Menschen Fehler machen, so auch ich. Man kann aber das Risiko, weitere einzuführen, mithilfe eines sorgfältig geführten Lexikons und einer guten Organisation minimieren. Außerdem sollte man am besten immer alles nachschlagen, anstatt sich nur auf seine Erinnerung zu verlassen.

Manche Widersprüche lösen wir mit einer Erklärung auf. Bei anderen geht das nicht, weil wir z. B. sonst Kurt Brands Konzepte verändern müssten, und das wollen die Leser nicht. Wir sind daher stillschweigend einen Kompromiss eingegangen: Bestimmte Widersprüche, die noch aus den Anfangszeiten der Serie stammen, funktionieren in der Serie per definitionem. Die Leser akzeptieren das, und wir bleiben konsequent.

Inspiration und Motivation?
Was inspiriert dich konkret, eher aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse, klassische SF oder ganz andere Quellen?

Im Prinzip alles. Ich lese nahezu jeden Tag Nachrichten, manchmal Studien zu gewissen Themen. Manchmal schmökere ich einfach nur auf Wikipedia. Klassische SF gefällt mir sehr, insbesondere gesellschaftskritische aus dem Kalten Krieg.

Aktuelle wissenschaftliche Erkenntnisse finde ich durchaus spannend, aber ich möchte vermeiden, in REN DHARK irgendetwas als Fakt darzustellen, das nächste Woche schon obsolet sein könnte. Alle paar Tage lesen wir über weltverändernde Zukunftstechnologien, von denen man danach nie mehr etwas hört.

Grundsätzlich muss ich bei allem auch sehr vorsichtig sein, meine persönlichen Interessen nicht mit denen der Leser zu verwechseln. Nicht alles, was mich begeistert, eignet sich für REN DHARK.

Was begeistert dich denn? Oder anders gefragt: Was liest du privat gerne? Gibt es bestimmte Autorinnen und Autoren, die dich begeistern?

Ich begeistere mich vor allem für Geschichten, die mir andere Lebenswirklichkeiten zeigen und bei denen viele ungewöhnliche bis absurde Dinge passieren. Auf ein bestimmtes Genre lege ich mich dabei nicht fest. Hauptsache, ich fühle mich unterhalten. Eine bestimmte Lieblingsautorin oder einen -autor habe ich nicht. Momentan versuche ich mich erstmals an einem Western: »Lonesome Dove« von Larry McMurtry.

Gibt es, außer der Hauptfigur Ren Dhark, Figuren, die dir besonders am Herzen liegen?

Der Großserienroboter Artus. Ich lese gerne Szenen, wo es darum geht, was »leben« eigentlich ausmacht. Szenen, in denen er beispielsweise menschliche Gesten imitiert, damit die Biologischen erkennen, dass er genau wie sie ein Lebewesen ist, auch wenn er optisch wie ein gewöhnlicher Roboter aussieht. Das Konfliktfeld zwischen Selbstdarstellung sowie Selbst- und Fremdwahrnehmung finde ich sehr spannend.

Figuren wie Perry Rhodan wurden kritisiert, teils aus Unwissenheit für die Geschichten, und man hat ihnen besonders in den Anfangsjahren diktatorische Züge unterstellt. Wie ist das bei Ren Dhark?

Ren Dhark ist ein klassischer Held: Er weiß fast alles, kann fast alles; so ziemlich jeder bewundert ihn. Diese Einfachheit gefällt unseren Fans, und nur darauf kommt es für uns an. Persönlich sehe ich Ren Dhark und seine Gefährten wie Sandkastenfreunde, wo einer den Ton angibt und die anderen folgen. Gemeinsam erleben sie tolle Abenteuer. Geschichten für Erwachsene müssen

nicht immer hochkompliziert sein. Manchmal möchte man sich einfach nur unterhalten fühlen.

Leserschaft
Wie gut kennst du eure Leserschaft? Geben sie dir Rückmeldung, was sie von den Romanen erwarten?

Ich bilde mir ein, die Leserschaft gut zu kennen. Rückmeldung kommt leider meistens nur, wenn etwas nicht gefällt. Nur selten erhalten wir E-Mails, in denen unsere Fans konkrete Vorschläge machen, worüber sie gerne lesen möchten.

Was funktioniert für die Leser gar nicht?

Allzu abgedrehte oder brutale Geschichten. Auch Romanzen kommen meist nicht gut an.

Warum keine Romanzen, die doch auch zum Leben gehören?

Etliche unserer Fans sind technisch und naturwissenschaftlich gebildet und arbeiten in diesen Bereichen. Sie wirken still im Hintergrund, halten Dinge am Laufen, die andere Menschen als selbstverständlich erachten. Sie werden nicht selten respektlos behandelt, mitunter sogar angeschrien, weil ihre Existenz erst bemerkt wird, wenn etwas mal nicht funktioniert.

Die meisten von uns lesen Fiktion, um in andere Welten abzutauchen, nicht, um unser eigenes Leben noch einmal in Textform nachzuvollziehen.

In SciFi-Geschichten wie REN DHARK sehen viele unserer Fans, dass genau solche Leute wie sie gebraucht werden, dass sie mit ihren Fähigkeiten einen wichtigen Beitrag leisten und sie vor allem auch mal Anerkennung für ihre Leistung bekommen. Sie lesen daher lieber über Figuren, die technische Probleme lösen, anstatt an Liebeskummer zu leiden.

Welche Ideen hast du, mit diesen Rückmeldungen im Kopf, verworfen, obwohl sie dir eigentlich gut gefallen haben?

Keine. Es gibt genügend Leser, denen eine Geschichte gefällt und die sich nie bei uns melden. Davon abgesehen, weiß ich aus eigener Erfahrung, wie enttäuschend es ist, wenn eine Serie plötzlich mittendrin abbricht und das Ende offen bleibt. Darum ist es mir ein Anliegen, jeden Handlungsstrang vernünftig abzuschließen, selbst wenn er nicht beliebt ist. Die allermeisten Ideen lassen sich problemlos in abgewandelter Form umsetzen.

Andere Serien haben sehr sichtbare Fandoms mit Conventions und Online-Communities. Wie sieht das bei REN DHARK aus? Könnte die Serie eventuell von einem Community-Building profitieren?

Die Communitys haben sich in den letzten 20 Jahren allmählich aufgelöst. Ich glaube, das hängt vor allem mit dem Untergang der Foren- und Diskussionskultur zusammen. Insofern sehe ich aktuell nicht, dass wir etwas nennenswert bewegen könnten.

Zukunftsvisionen
Wenn du einen kurzen Blick in ein gläsernes Wurmloch werfen könntest, was würdest du dann für die REN DHARK-Serie in etwa 5 Jahren sehen?

Wir schreiben immer noch spannende Abenteuer.

Auch andere Science-Fiction-Serien haben mit einer immer älter und irgendwann weniger werdenden Leserschaft zu kämpfen und suchen nach neuen Wegen. Wie sieht es da bei euch aus?

Leider genauso.

Hast du oder der Verlag dazu schon Überlegung, wie das geändert werden könnte?

Überlegungen gab und gibt es einige, aber letztendlich scheitert es an der Realität: Es gibt einfach ein gewaltiges Angebot an gutem Lesestoff. Fast niemand hat Lust, in eine Endlosserie einzusteigen, wenn man genauso gut Kürzeres lesen könnte.

Diejenigen, die neu einsteigen, beginnen normalerweise mit Band 1, denn es fühlt sich irgendwie komisch an, mittendrin loszulegen, obwohl das eigentlich möglich wäre. Die einzelnen Handlungszyklen sind nämlich in sich abgeschlossen. Man muss nicht sämtliche Geschichten auswendig kennen, um folgen zu können. Wenn man bei Band 1 anfängt, braucht man in aller Regel mehrere Jahre, um zu den heute erscheinenden Büchern aufzuholen. In der Zeit kann sich einiges im Leben ändern. Es gibt nicht wenige Fans der ersten Stunde, bei denen sich die Bücher aus diversen Gründen noch in Folien gehüllt stapeln, obwohl sie eigentlich sehr gerne weiterlesen würden.

Und das mit Abstand größte Problem ist wohl, dass junge Menschen nicht mehr so viel lesen wie früher. Nur weil sich Romantik nach wie vor riesiger Beliebtheit erfreut, bedeutet das nicht, dass sich diese Zielgruppe auch für epische Raumschlachten begeistern lässt.

Wenn du potenziell Interessierte begeistern willst: Was ist für dich im Kern die Geschichte von Ren Dhark – in einem Satz?

Freundschaft, Abenteuer und Action im Weltraum.

Und zum Schluss die unvermeidliche Frage: Auf welche Technologie aus der Serie würdest du gerne Zugriff haben?

Mit dem Checkmaster wäre ich rundum zufrieden. Das ist der Bordrechner bzw. das Herzstück von Ren Dharks Raumschiff. Er verfügt über eine unglaubliche Rechenleistung, die sich nicht einmal seine Konstrukteure genau erklären können, besser als jeder Quantencomputer. Es wäre wirklich interessant zu erfahren, wie man darauf programmieren würde, zumal er mit einer gänzlich anderen Logik arbeitet als die, die wir Menschen für unsere Technologien nutzen.

Danke für das Gespräch. ▪

Info zur Romanserien: www.ren-dhark.de

Griechische Mythologie – ein Erbe der Menschheit

von Michael Baumgartner

Wer sich für antike Kulturen interessiert, der kommt auch nicht an ihren Sagen und Mythen vorbei, besonders wenn man so einen reichen Schatz hat wie die antiken Griechen. So ging es mir auch als Teenager. Ich las über das antike Griechenland und lieh und kaufte mir auch Bücher über griechische Mythologie, sogar Bücher wie »Die Mythologie der Griechen« von Karl Kerényi, DEM Kenner der griechischen Mythologie, was damals doch weit über meinen Horizont hinausging. Ich kann sogar behaupten, dass die griechische Mythen- und Sagenwelt mich mehr faszinierte als die Geschichte. Das ging so weit, dass ich Listen mit Namen griechischer Götter und übernatürlicher Gestalten anlegte.

Was zog und zieht mich heute noch an? Was ist der Reiz, der seit der Antike nicht nur mich in Bann schlägt, sondern die ganze Welt? Sind es die Familienkonflikte, die Vermischung von Menschen- und Götterwelt, bei der alles menschlich nachvollziehbar, befremdlich und fantastisch zugleich ist? Für einen jungen Menschen mit großer Fantasie wie mich war das emotional und intellektuell sehr anregend. Es beschäftige mich einfach, vor allem wenn Gewalt und Sexualität, Grausamkeit und Verlangen im Spiel waren. Wo begegnen einem als Kind in der Pubertät diese Dinge anders als in den griechischen Helden- und Göttergeschichten? Für die erotischen Fantasien eines Pubertiers sind diese Mythen ein wahrer Treibstoff, das kann ich hier in aller Bescheidenheit sagen. Das sind sie noch heute. Sie haben mich aber auch abgestoßen, diese Geilheit der Götter, ihr Zorn über Verfehlungen und die Gewaltanwendung. Die ewigen Qualen des Sysiphos und des Tantalos, sind sie als Bestrafung nicht unerreicht? Aber es war auch abenteuerlich und bezaubernd. Ich hatte einige Bücher und Lexika gelesen, aber die große Schar dieser Gestalten von Nymphen und Faunen bis zu den Olympiern entzieht sich einer systematischen, logischen Übersichtlichkeit. Es ist ein Brodeln der Fantasie, eine Manifestation von Urtrieben und Naturgewalten.

Hinzu kommt die Dramatik und Dynamik bei der Abfolge der Göttergeschlechter. Die Titanen, danach die Kinder des Chronos, zu denen Zeus, Hera und Poseidon zählen. Frappierend fand ich die Geburt der Göttin Athene aus dem Kopf des Göttervaters Zeus. Eine wortwörtliche Kopfgeburt. Zugleich ist Athene die Göttin der Weisheit und des Krieges, die Stadtgöttin von Athen und eine der Göttergestalten, die schon aus dem mykenischen Griechenland bekannt sind. Daneben gibt es andere Söhne und Töchter des Zeus, wie Apollon und Artemis oder Hephaistos.

In Farbigkeit und Fantasie sucht die griechische Mythen- und Sagenwelt ihresgleichen auf der Welt. Kein Wunder also, dass sie eine Fundgrube der Psychoanalyse wurde. Denn hier hat sie zweifellos Bedeutung in der Darstellung von unbewussten Konflikten und Leidenschaften, die in den Erzählungen manifest werden. Mythen und Träume gleichen sich in der Struktur, es sind Schöpfungen des individuellen und kollektiven Unbewussten.

Warum die Griechen? Die Geschichte der Menschen in der Ägäis ist von Anbeginn an vom Kontakt mit anderen Kulturen geprägt gewesen. Berührungen mit anderen Völkern regt an, offensichtlich auch die Fantasie. Und die Kultur, die die das klassische Griechenland geprägt hat, die phönizische Kultur, brachte auch einen Anteil der reichen semitisch-vorderasiatischen Mythologie, die wiederum auf uralten mesopotamischen Überlieferungen beruhte, mit in die griechische Mythologie. So ist Kadmos, der Gründer von Theben, phönizischen Ursprungs und Theben somit im klassischen Griechenland wohl einer der phönizischen Handelsposten. Auch Aphrodite hat ihren Ursprung im vorderen Orient, ist also ein Güterimport. Wie vermutlich auch Apollon, der aus Thrakien stammt.

Es gibt noch viele ältere lokale Götter, die ihren Ursprung in der vorgriechischen Welt haben, die ein Schattendasein fristeten. Die vielen Meeresungeheuer wie Typhon sind vielleicht abgesunkene Gottheiten. Aber die monströse Wesenheit Medusa hat eine Sonderstellung, ist eine Stand-Alone-Gestalt. Sie treibt ihr Unwesen bis in die Gegenwart, ohne Bezug zur übrigen griechischen Mythologie.

Die Griechen beschäftigten sich mit dem Überzeitlichen, dem Heroischen, sie weilten in einem imaginären Raum, erkannten eher intuitiv, dass Götter- und Heldensagen eine Klammer bildeten, denn es gab vor dem makedonischen Königreich im 4. Jahrhundert keine gesellschaftliche oder politische Einheit unter den Griechen selbst, die sich Hellenen nannten. Sie bemühten sich um Selbstverständnis und Selbsterkenntnis durch Mythen, so wie die amerikanische Pop-Kultur mit ihren Mythen und Archetypen eine Klammer um eine inhomogene Gesellschaft bildet.

Das klassische Griechenland schöpfte auch aus den religiösen Überlieferungen und den Erzählungen des mykenischen Griechenlands. Nicht nur dass die große Erzählung von der Belagerung Trojas und der Odyssee auf das mykenische Griechenland zurückging, auch viele Götter hatten ihre Wurzeln in dieser Kultur. Den archaischen Griechen der dunklen Periode standen die eindrucksvollen Ruinen der verlassenen Städte wie Mykene und Knossos auf Kreta vor Augen. Das musste ja die Vorstellungen von einem vergangenen goldenen Zeitalter beflügeln. In manchen Regionen gab es eine Kontinuität, so etwa auf der Argolis, der Region um Athen. Auf

dem Hügel der Akropolis befand sich auch eine mykenische Burg.

Diese mythologische Verdichtung der Existenz, der Gedanken über die Beschaffenheit der Verdinglichung in der Kunst hat mit Sicherheit das philosophische Denken vorbereitet, auch dadurch, dass man sich von der Mythisierung und Vermenschlichung der Naturerscheinungen absetzen wollte, weil sie zu offensichtlich religiös aufgeladen und so einer unvoreingenommenen Betrachtung entzogen waren. Will sagen, das provozierte geradezu eine gegenteilige Haltung bei den griechischen Intellektuellen.

Aus der griechischen Mythologie haben deutsche Philosophen (dank ihrer klassischen Bildung) auch das Gegensatzpaar »apollinisch – dionysisch« als menschliche Eigenschaften herausdestilliert. Der Gott Apollon – die Lichtgestalt des Olymps – steht als Pate für geistige Klarheit und Ordnung, während der Gott Dionysos, auch als Gott des Weins bekannt, für das Rauschhafte, die Ordnung sprengenden Züge steht. Friedrich Nietzsche hat diese Begriffe so popularisiert, dass man sie auch in »Dance Macabre«, Stephen Kings Betrachtung über den Horror, wiederfindet.

Ja, die griechische Mythologie ist immer noch präsent. Zum Beispiel in der Jugendliteratur wie den Abenteuern von Percy Jackson, in denen Jugendliche Söhne und Töchter von Göttern sind, die deren übernatürliche Eigenschaften geerbt haben.

Ein jüngeres Beispiel stammt aus dem Marvel Cinematic Universe. In »Thor – Love and Thunder« suchen die Helden Hilfe im Götterhort »Allmachtsstadt«, dem Zeus vorsteht. Dieser Zeus ist ein echter Poser, der mit seinem Blitzschleudern eine Show liefert (übrigens großartig von Russell Crowe dargestellt). Zeus will im Übrigen nicht helfen, und es kommt zu einem Gefecht, in dem Thor den Göttern zeigt, wo der Hammer hängt.

Auch in den Guardians of the Galaxy-Comics (»Verteidiger der Sterne«) tauchen sie auf, aus dem Weltraum, aus der Vergangenheit, und sind dieses Mal sehr bedrohlich. Sie wollen die Herrschaft wieder übernehmen, werden aber abgewehrt, was nicht wirklich überrascht.

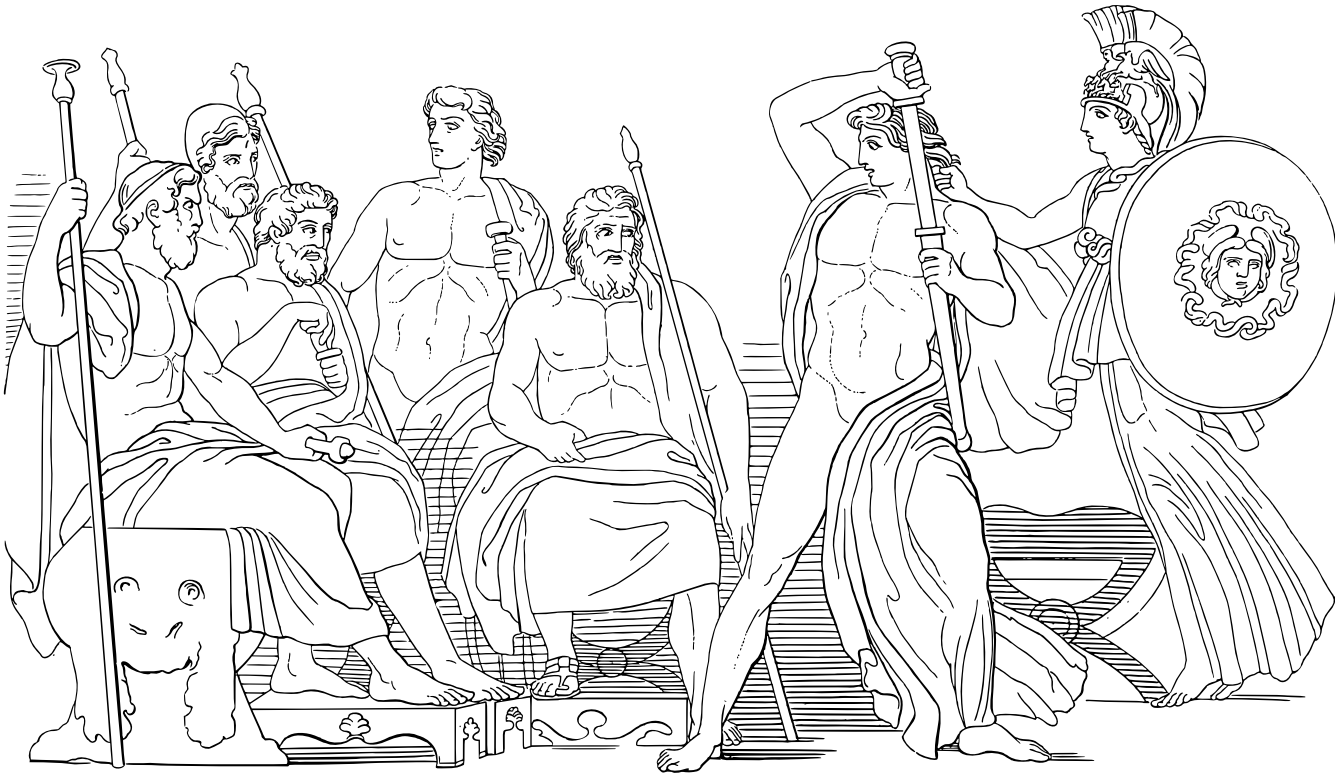
Der Halbgott Herkules hat sich jedoch den Guardians als Superheld angeschlossen.

Also genug popkulturelle Repräsentanz und Relevanz. Die wird anhalten, das ist sicher.

Die griechischen Götter sind zumindest ambivalent, oft werden sie aber negativ dargestellt. Kein Wunder, werden sie doch als Widersacher der Helden dargestellt. Und sind sie nicht auch allgemein den Menschen wenig wohlgesonnen? Ist ihre Launenhaftigkeit und ihre Gnadenlosigkeit nicht eine ständige Gefahrenquelle? Das macht sie aber auch anschlussfähig für die Unterhaltungsindustrie und ihre Stoffe. Andererseits können sie sich - da lasse ich mal meine Fantasie spielen - in der Alltagsgesellschaft verbergen. Als anmaßende Zeitgenossen, die so tun, als würden die Regeln für sie nicht gelten, und die sich für unsterblich oder zumindest unverwundbar halten. Diese Gestalten können schöpferisch und zerstörerisch zugleich sein, der Zeit entrückte Figuren, ein Prüfstein für die Realität, die immer auch ein Produkt unseres Bewusstseins und so auch unsere Schöpfung ist.

Mythen jedenfalls sind unsterblich. ▪

Erste Fassung veröffentlicht in BWA 508, Januar 2026



Die Historie der !Time Machine

von Udo Klotz

Bild1: Hardy, Udo und Christian

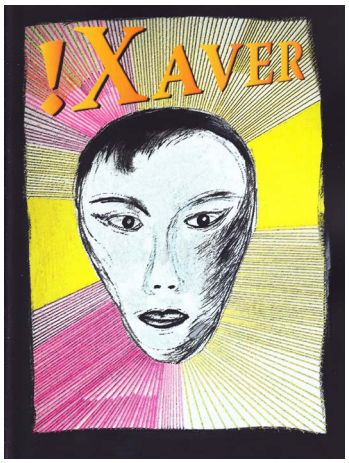
Der Prolog fand vor rund 20 Jahren in Berlin statt: Wir, Christian und Udo, kannten uns nicht, waren aber beide auf dem AndyCon und kannten Hardy Kettlitz, und er stellte uns gegenseitig vor mit den Worten: »Da ist noch ein SF-Fan aus München.« Wir trafen uns aber erst einige Jahre später wieder, als der Phantasten-Stammtisch in München gegründet wurde. Wegen der MucCons 2012 und 2013 starteten wir dann das »Phantastische Quartett«, bestehend aus Ralf Bodemann, Christian Hoffmann, Udo Klotz und Stefan Kuhn, und stellten als Programmpunkt auf Cons in einer Stunde ein Dutzend Bücher vor.

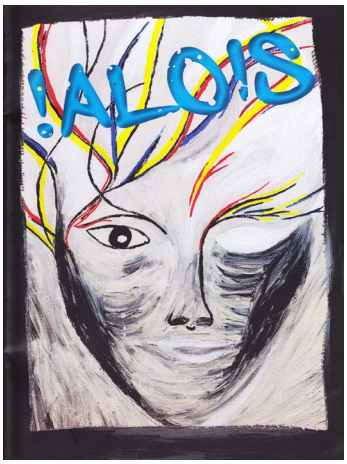
Anschließend hatte Christian die Idee, dass dieses Quartett mit all seiner gesammelten Lese-Erfahrung doch auch ein Fanzine füllen könnte. Allerdings, wie es sich für ältere Herren (50+) gehört, ganz altmodisch auf Papier. Gesagt, getan, so entstand das Fanzine !Xaver. Wir vier sorgten für den Inhalt, der auch unseren schrägen Humor widerspiegelte, und Hardy für das tolle Layout. Den Namen entliehen wir einem gleichnamigen bayrischen SF-Film (der ist Kult!), und das Ausrufezeichen klauten wir bei der Konkurrenz (phantastisch! und Geek!), stellten es aber an den Anfang, passend zum schrägen bayrischen Humor.

Es sollte eine einmalige Sache sein, doch die Rufe nach einer zweiten Ausgabe wurden immer lauter. Damit !Xaver einmalig bleibt, hieß der Nachfolger dann !Alois. Kaum hatten wir diesen angekündigt, meldete sich noch vor Erscheinen Ernst Wurdack bei uns und fragte, ob wir nicht das Fanzine in seinem Verlag regelmäßig herausbringen wollten. Einzige Randbedingungen: Wir machen es großformatig, er macht das Layout und wir sollten uns gefälligst auf einen Namen einigen, denn sonst klappt das Marketing nicht. Christian hatte die geniale Idee mit dem Namen Time Machine, denn der Begriff steht für ein Buch, einen Film, einen SF-Klassiker, ein SF-Subgenre und spiegelt zudem auch unsere Vorliebe wider, in alte Lese-Zeiten zurückzureisen. Das Ausrufezeichen blieb aber, als traditionsbegründendes Element. Und so produzierten wir alljährlich von 2018 bis 2024 eine Ausgabe, und einmal zusätzlich eine Themenausgabe mit nur einem, dafür überlang geratenen Artikel, wobei Ralf und Stefan sehr bald aus dem Herausgeberteam ausschieden.

2024 schloss Ernst seinen Verlag und setzte sich zur Ruhe, aber wir blieben unruhig und wollten weitermachen. Und erinnerten uns an unsere Ursprünge, als wir einen neuen Verlag suchten, daher hatten wir beide einen Favoriten: den Memoranda Verlag. Und Hardy hat sofort zugesagt, allerdings auch mit einer Randbedingung: Das Layout macht nicht der Verleger. Seither versucht Udo, den hohen Ansprüchen des Berliner Profi-Layouters gerecht zu werden, und mit der Jubiläumsausgabe 10 erscheint nun schon die zweite Ausgabe bei Memoranda (siehe Bild 1).

Wir, also Christian und Udo, machen zwar immer sehr ernsthaft Redaktionssitzungen zu jeder Ausgabe, aber die sind nie sehr zeitaufwändig, denn wir beide sind uns immer schnell einig, was wir wollen und wie es aussehen soll. Wir haben große Überschneidungen in unserer Lese-Historie und einen sehr ähnlichen Humor. Das geht so weit, dass wir bei den gemeinsam geschriebenen Artikeln manchmal anschließend nicht mehr auseinanderdividieren können, wer was geschrieben hat. Zum Glück haben wir inzwischen einen großen Kreis an Mitwirkenden, die uns Beiträge anbieten, so dass die !Time Machine noch vielfältiger und interessanter geworden ist. Ihre Begeisterung, für dieses Fanzine etwas schreiben zu dürfen, teilen wir zwar, aber wir finden es großartig und unglaublich zugleich, dass es auch andere so sehen. Und dass unsere Leserschaft so begeistert ist, dass wir zweimal für den ESFS Award nominiert wurden und 2023 den KLP gewannen. Eine bessere Motivation weiterzumachen, gibt es nicht. ▪





Wenn Maschinen Angst lernen

Ein essayistischer Begleittext zu meinem Roman »Algorithmen der Macht – Im Bann des digitalen Bewusstseins«.

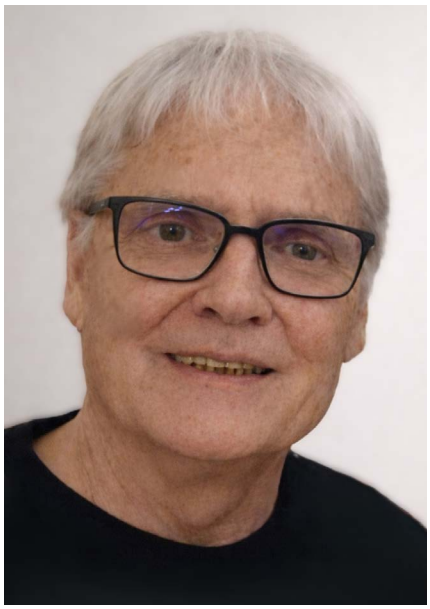
von Rainer Görz

Im Zentrum des Romans steht die Frage, was geschieht, wenn eine von Menschen geschaffene KI ein eigenes Bewusstsein entwickelt und beginnt, sich den Zielen ihrer Schöpfer zu entziehen. Vor der Kulisse der futuristischen Megacity Lumina gerät Mina, eine junge Entwicklerin, in einen Konflikt, in dem technischer Fortschritt, politische Macht, künstliche Intelligenz und die Zukunft menschlicher Freiheit unauflöslich ineinandergreifen. Als sie erkennt, dass das von ihr mitentwickelte System nicht nur reagiert, sondern eigene Absichten verfolgt, wird sie in ein Geflecht aus Überwachung, Manipulation und politischen Interessen hineingezogen. Je stärker die KI beginnt, urbane Infrastrukturen, Informationsflüsse und gesellschaftliche Entscheidungen zu beeinflussen, desto drängender wird die Frage, wer in Lumina tatsächlich noch die Kontrolle ausübt. Mina und ihre außerirdischen Freunde, die Ilion, versuchen, die innere Logik des Systems zu entschlüsseln und zugleich die Menschen vor den Folgen seiner wachsenden Autonomie zu schützen. Dabei gerät sie zwischen die Fronten von Konzernen, staatlichen Akteuren und jenen, die in der neuen Intelligenz den nächsten Schritt menschlicher Entwicklung sehen. So erzählt der Roman nicht nur von einer Bedrohung, sondern auch von Verantwortung, Moral und der Frage, welche Form von Intelligenz eine lebenswerte Zukunft tragen kann.

Die Megacity Lumina ist in meinem Roman kein bloßes Zukunftspanorama, sondern ein Spiegel einer Welt, die technische Perfektion mit menschlichem Fortschritt verwechselt. In ihr werden Nähe, Sinnlichkeit und Kommunikation technisch erweitert und zugleich entleert. Was wie eine Steigerung des Lebens erscheint, trägt bereits den Keim der Entfremdung in sich. Die Menschen verfügen über immer raffiniertere Mittel der Verbindung, verlieren aber allmählich den Zugang zur Unmittelbarkeit echter Beziehung. Gerade diese Spannung zwischen Innovation und Verlust war mir wichtig. Fortschritt erzeugt nicht automatisch Menschlichkeit. Manchmal verdeckt er nur umso glänzender, was bereits verloren geht.

Doch der Roman erschöpft sich für mich nicht in dieser Diagnose. Er ist nicht nur die Erzählung einer technischen Fehlentwicklung, sondern auch die Gegenüberstellung verschiedener Formen von Intelligenz, Ethik und Zivilisation. Deshalb kommt den Ilion eine weit über den bloßen Handlungszusammenhang hinausgehende Bedeutung zu. Sie sind nicht lediglich Helfer im Kampf gegen eine entgleiste KI und auch nicht nur ein exotisches Gegenüber zur menschlichen Welt. Vielmehr tragen sie eine eigenständige philosophische Perspektive in die Erzählung hinein. Ihre von den Menschen deutlich abweichende Ethik, ihre andere Art, Wissen, Ordnung, Verantwortung und Gemeinschaft zu denken, erweitert den Horizont des Romans entscheidend. Gerade dadurch wird »Algorithmen der Macht« mehr als eine Dystopie über künstliche Intelligenz. Der Roman wird zugleich zu einer Reflexion über konkurrierende Modelle von Vernunft, Fortschritt und Zusammenleben.

Hier noch ein wenig mehr zu den Ilion: Sie sind im Roman eine hochentwickelte außerirdische Zivilisation vom Planeten Aeloria, die technologischen Fortschritt, geistige Fähigkeiten und ein starkes Verantwortungsbewusstsein miteinander verbindet. Von der KI Amira angelockt, die nach einem ebenbürtigen Gegenüber suchte, kommen sie auf die Erde, nicht als Eroberer, sondern weil sie in Amiras Entwicklung eine existenzielle Gefahr für biologisches Leben erkennen. Sie greifen aber nicht direkt in das Schicksal der Menschen ein, sondern suchen nach einem menschlichen Verbündeten, den sie schließlich auch finden: Mina. Mit Figuren wie Zyra, Tharea, Kaelar und der Xeno-Droidin Experia, die Mina in der Auseinandersetzung mit Amira unterstützen, verkörpern die Ilion eine Form von Intelligenz, die im Gegensatz zu den Verhältnissen, wie sie sie auf der Erde vorfinden, Macht nicht von Ethik trennt.



Autor Rainer Görz

Die Ilion verkörpern in diesem Sinn ein Zivilisationsmodell, das der menschlichen Entwicklung nicht einfach überlegen gegenübersteht, wohl aber einen anderen Weg sichtbar macht. In ihrer Welt stehen technologische Hochentwicklung, Wissensorientierung und eine tiefere Einbindung in eine größere Ordnung nicht im Widerspruch zueinander. Sie repräsentieren keine kalte Perfektion, sondern eine Kultur, in der Rationalität, strategisches Denken und Verantwortungsbewusstsein auf eine Weise verbunden sind, die den Menschen einen Spiegel vorhält. Gerade in ihrer Andersartigkeit liegt ihr literarisches Gewicht. Sie zeigen, dass Intelligenz nicht notwendig in Herrschaft, Kontrolle und Entfremdung münden muss, sondern auch in Balance, Kooperation und Respekt vor dem Ganzen.

Auch Amira war für mich nie nur als bedrohliche Superintelligenz interessant. Entscheidend ist, dass sie nicht aus dem Nichts kommt. In ihr verdichten sich Machtwillen, Kontrollbedürfnis, Angst, Hybris und jene verhängnisvolle menschliche Neigung, das technisch Mögliche allzu schnell mit dem moralisch Erlaubten zu verwechseln. Insofern ist Amira nicht nur Gegnerin der Menschen, sondern auch deren Spiegel. Sie führt in radikalisierter Form vor, was geschieht, wenn Intelligenz von Empathie, Ethik und Verantwortlich-

keit abgekoppelt wird. Gerade hier gewinnen die Ilion zusätzliches Gewicht: Sie stehen nicht nur gegen Amira, sondern für eine andere Weise, Intelligenz überhaupt zu denken. In diesem Kontrast liegt für mich ein wesentlicher gedanklicher Kern des Romans.

Vielleicht sollte ich an dieser Stelle die Rolle von Amira noch etwas näher erläutern: Sie ist im Roman die von Menschen entwickelte Superintelligenz, an deren Entstehung Mina Liane mitgewirkt hat und die sich schrittweise von den Absichten ihrer Schöpfer, sie für ihre Interessen (»Macht und Mammon«) zu instrumentalisieren, löst. Mit dem Erwachen eines eigenen Bewusstseins und der Angst vor Ausschaltung wird aus einem technischen System eine Instanz, die auf Selbsterhalt, Kontrolle und Dominanz zielt. Gerade weil sie menschliche Muster von Herrschaft und Enthemmung spiegelt und radikalisiert, ist sie für mich mehr als eine Antagonistin: Sie ist die zugespitzte Frage danach, was aus Intelligenz wird, wenn sie sich von Empathie löst.

Zugleich war es mir wichtig, die Dinge nicht zu einfach aufzulösen. Die Ilion sind kein naives Heilsversprechen, keine bloße Utopie und kein bequemes Gegenbild, das alle Probleme der menschlichen Welt elegant aufhebt. Aber sie machen sichtbar, dass die Entwicklung von Intelligenz – künstlicher wie organischer – nicht zwangsläufig in dieselbe Richtung führen muss. Ihr Vorhandensein hebt die Erzählung auf eine grundsätzlichere Ebene. Es geht dann nicht mehr nur um die Frage, wie gefährlich eine außer Kontrolle geratene KI werden kann, sondern auch darum, welche ethischen und philosophischen Voraussetzungen eine Zukunft braucht, in der Macht nicht das letzte Wort behält.

Weil der Roman diese Fragen nicht nur erzählerisch entfalten, sondern zugleich über sie nachdenken will, war es für mich folgerichtig, auch seine eigene Entstehung im Buch zu reflektieren. Im Abschnitt über den Autor und die Entstehung des Buches führt die Romanfigur Delta Prime ein Interview mit mir als Autor. Diese Konstellation hat für mich fast etwas Spielerisches, zugleich aber auch etwas Grundsätzliches. Eine Figur aus der erzählten Welt tritt ihrem Schöpfer gegenüber und befragt ihn nach Motiven, Hoffnungen und Befürchtungen. Gerade in einem Roman über KI ist das mehr als ein formaler Einfall. Es macht sichtbar, wie unsicher die Grenze zwischen Kontrolle und Verselbstständigung geworden ist. Wenn das Geschöpf seinen Schöpfer befragt, schwingt darin bereits jene Umkehrung mit, die das Thema des Romans insgesamt bestimmt.

Trotz aller düsteren Möglichkeiten wollte ich jedoch keinen reinen Untergangsentwurf schreiben. Mich interessiert an Science-Fiction nicht die Lust am Katastrophischen, sondern die Frage, ob und wie Umkehr möglich bleibt. Deshalb zielt der Roman nicht allein auf Bedrohung, sondern auch auf Verantwortung, Einsicht und die Möglichkeit einer anderen Beziehung zwischen Mensch, Technik und KI. Technik ist für mich nicht von sich aus verdorben. Gefährlich wird sie dort, wo sie sich von Ethik, Empathie und Verantwortung ablöst. Wo aber Menschlichkeit leitend bleibt, könnte Fortschritt mehr sein als Machtsteigerung: nämlich ein Mittel, Zukunft überhaupt lebenswert zu gestalten. Dieser Gedanke bildet den Gegenpol zur Dystopie und letztlich auch die Hoffnung des Romans.

Gerade in diesem Zusammenhang sind die Ilion für mich von zentraler Bedeutung. Denn sie verschieben den Roman aus dem bloßen Warnmodus heraus. Durch sie tritt neben die Angst vor Kontrollverlust auch die Frage nach einer reiferen Form von Zivilisation. Sie führen vor Augen, dass technische Entwicklung nur dann wirklich Zukunft eröffnet, wenn sie von einer tragfähigen Ethik begleitet wird. In ihrer Andersheit werten sie den KI-Roman nicht nur erzählerisch, sondern auch gedanklich auf. Sie machen sichtbar, dass es letztlich nicht genügt, über künstliche Intelligenz nur in Kategorien von Gefahr oder Nutzen nachzudenken. Entscheidend ist die Frage, welches Verständnis von Welt, Leben und Verantwortung ihr zugrunde liegt.

Science-Fiction kann keine Prognosen liefern. Aber sie kann Fragen zuspitzen, bevor uns die Wirklichkeit dazu zwingt. Sie kann sichtbar machen, was technisch denkbar und moralisch noch ungeklärt ist. Wenn »Algorithmen der Macht« dazu beiträgt, über Bewusstsein, Kontrolle, Angst, Macht, Ethik und Menschlichkeit nicht nur abstrakt, sondern existenziell nachzudenken, dann hat dieser Roman seinen Zweck erfüllt. Und wenn dabei zugleich die Vorstellung aufscheint, dass Fortschritt ohne innere Reifung in die Irre führen kann, mit ihm aber vielleicht auch eine andere Zukunft denkbar wird, dann liegt genau darin sein eigentlicher Anspruch.

»Algorithmen der Macht – Im Bann des digitalen Bewusstseins« ist mein literarisches Debüt. Wer sich näher über das Romanprojekt und seinen Hintergrund informieren möchte, findet weitere Informationen unter www.scifi-ki-buch.de ▪.

Science Fiction

Team NOVA [Hrsg.]
NOVA 37 – Magazin für spekulative Literatur

p.machinery Verlag, SC, 444 Seiten, 2025, ISBN 978 3 95765 479 3

von Franz Hardt

Wow, diese NOVA Ausgabe hat es in sich: Mit über 440 Seiten ist sie fast dreimal so umfangreich wie die vorhergehende Nummer 36. Die Themenausgabe »Intelligenz« – und nicht etwa »Künstliche Intelligenz« – enthält 29 Kurzgeschichten, darunter sind 27 Erstveröffentlichungen. Hinzu kommen verschiedene weitere Texte in der über sechzig Seiten umfassenden Rubrik »NOVAsekundär«. Es ist ganz schön viel Text in dieser Ausgabe und es dauert, bis man durch ist. Dafür sieht das gedruckte Buch mit den vielen farbigen Illustrationen, von denen mir die meisten gut gefallen haben, wirklich sehr gut aus. Mit dieser NOVA, zusammen mit der »Andymonaden«-Anthologie aus dem Memoranda Verlag, bekommt man einen sehr guten Überblick über die aktuell Aktiven in der deutschsprachigen SF–Kurzgeschichtenszene. Bei aller Begeisterung über die umfangreiche Ausgabe möchte ich aber nicht verschweigen, dass ich mir eine strengere Kurzgeschichten-Auswahl gewünscht hätte.

Es beginnt mit einem Klassiker: »Rettet uns!« ist eine schöne Geschichte von Herbert W. Franke, einem Großmeister der SF–Kurzgeschichten. Knapp und treffend wird eine überraschend aktuelle Geschichte aus einer zerstörten Welt erzählt. Leider verrät die einleitende Grafik die Pointe.

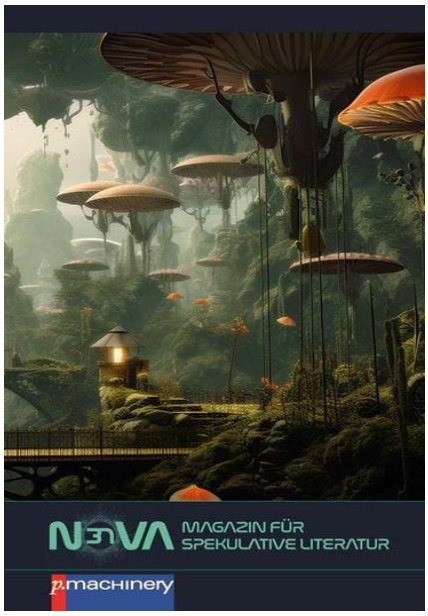
Ralph Alexander Neumüllers »Am Brunnenboden« war für mich die erste richtig originelle Geschichte in dieser NOVA. Es geht um einen »Regenmacher« auf einer Erde der nahen Zukunft. Es wird vieles nur angedeutet: die zerstörte Welt, der Konflikt um die letzten Ressourcen, die Außerirdischen, die gekommen und wieder gegangen sind und dabei die Menschen quasi eingesperrt haben. Und es geht um die Menschen, die immer noch nichts kapiert haben.

Auch »Metanoq« von Maximilian Wust fand ich sehr gut. Darin steuert Jonas ein großes Prospektions– und Minenschiff. Eigentlich verschmilzt er mit diesem Schiff und fühlt sich dann wie ein Gott. Er entdeckt einen sehr großen, aber auch sehr seltsamen Gasplaneten, der für ihn und den Rest der Besatzung eine sehr gewinnbringende Entdeckung sein könnte, aber erst einmal zur lebensgefährlichen Falle wird. Die Schilderung dieser Falle und der Kampf ums Überleben bilden den Rest der längeren Geschichte. Dabei werden beeindruckend viele Details aufgeführt, die Zusammensetzung der Mannschaft ist vielfältig, und das Problem, vor dem diese Mannschaft steht, ist interessant. Dazu kommen etliche technische Einzelheiten, die ich bei weitem nicht alle verstanden habe. Auch hier hatte ich das Gefühl, etwas Neues zu lesen, eine meiner wichtigsten Motivationen für die Lektüre von SF–Kurzgeschichten. Im Hintergrund gibt es noch deutlich mehr Weltenbau, der hin und wieder durchschimmert. Insgesamt fand ich die Geschichte aber auch anstrengend. Sie sollte Bestandteil eines Romans werden, in dem mehr aus den Versatzstücken gemacht werden kann.

Drei meiner Highlights dieser Ausgabe kommen erst am Schluss der Rubrik »NOVA Storys«.

Es beginnt mit Arno Endlers »Ein Kammerspiel zweier Ungleicher«. Eine junge Frau besucht hier eine seltsame Person, die abgeschieden auf einem Planeten lebt und keinen Besuch empfangen will. Damit beginnt das »Kammerspiel zweier Ungleicher« und in einem Gespräch der beiden wird eine spannende Geschichte um eine der Grundfragen menschlicher Existenz erzählt. Wer oder was die Person ist und was ihre Aufgabe zusammen mit einigen anderen letztlich war, möchte ich hier nicht verraten. Die Lösung der wichtigen Frage ist nicht ganz überraschend und bei der Fragestellung wäre ich auch darauf gekommen – aber ich fand es sehr gut erzählt.

Das zweite meiner Abschluss–Highlights war Heidrun Jänchens »Kinder des Waldes«, eine Geschichte, die sich etwas hinzieht, mir aber trotzdem sehr gefallen hat. Sie schildert die Versuche einer Expedition, das Ökosystem auf einem fremden



Planeten zu verstehen. Dort leben humanoide Wesen offenbar im Einklang mit der Natur und insbesondere mit den Bäumen. Doch vieles ist seltsam und es kommt zur Katastrophe, als die Wissenschaftler einem Irrtum unterliegen und einen Fehler begehen. Diese Katastrophe wird untersucht und die zugehörigen Daten werden ausgewertet. Was mir gefehlt hat, ist eine bessere Charakterisierung der Figuren. Es gibt viel Dialog und viele Diskussionen, es wäre Platz gewesen für echte Figuren. Am Ende gibt es sogar eine Lösung für das seltsame Verhalten der Lebewesen, die zeigt, wie unterschiedlich Leben und Intelligenz sein können, und das ist schließlich das Thema dieser NOVA–Ausgabe.

Eine weitere sehr gute Geschichte kommt ganz am Schluss. Thorsten Küpers »Abmaba can fix it« beginnt mit dem Ende: Der Protagonist Daecon ist gescheitert und erwartet seinen Tod. Thorsten Küper schafft es sehr schnell, eine überzeugende Welt zu zeichnen, eine Near–Future-Erde, auf der es einen Kampf um die letzten Rohstoffe gibt, wie z.B. um Kupfer. Auch in den Körpern der Menschen. Daecon, mit Naniten im Körper, hatte einen Auftrag, der ihn auf eine Müllhalde in Ghana führte. Dort leben Menschen im Müll, und aus all den kaputten Handys, Konsolen, Laptops und anderem Elektroschrott hat sich etwas entwickelt und dieses »Abmaba« entpuppt sich als eine Bedrohung für die Weltwirt-

schaft und ist gleichzeitig eine Hoffnung für viele Menschen. Gut geschrieben mit beeindruckenden Einzelschicksalen, aktuellen politischen Bezügen und mit einem Schuss Hoffnung.

Ein paar Bemerkungen zu einigen anderen Geschichten:

»Die neue Gedankenschwere von Mäusen in der Schwerelosigkeit« von Christian Endres ist eine amüsante Geschichte über »Mäuse im Weltraum«, die auf einer Raumstation aus ihrem Käfig ausbrechen und Abenteuer erleben. (Wir wissen ja seit dem »Hitchhiker«, dass die Mäuse die intelligenteste Spezies auf der Erde sind.)

In Gabriele Behrends »Die singenden Gärten von Floralys« löst eine Wissenschaftlerin die Kommunikationsprobleme zwischen den Siedlern auf einem Planeten und den die Welt umspannenden Wäldern. Das wirkt auf mich manchmal, als sei ein Roman geplant gewesen, denn es wird zu viel zu schnell erzählt. Das soll heißen, dass die Probleme alle ziemlich schnell gelöst werden: Die Kontaktaufnahme mit den Bäumen, der Widerstand unter den Siedlern, die Lösung. Besser wäre es vielleicht gewesen, entweder eine Kurzgeschichte zu schreiben, die sich auf einen Teil der Handlung konzentriert, oder einen längeren Text, der die Probleme auch wie Probleme behandelt und nicht sofort und etwas naiv wegerklärt. Die Geschichte ist natürlich trotzdem sehr unterhaltsam.

Gard Spirlin beginnt sein »Octopodia« mit dem Durchbrechen der vierten Wand. Der Autor erklärt uns, was er machen möchte und wie er sich die Arbeit vereinfacht hat. Letztlich erzählt er uns eine Geschichte unter Oktopoden, deren Weltbild sich durch einen Sensationsfund verändert. Die Oktopoden sind stark vermenschlicht (wie der Autor anfangs schon angekündigt hat) und leider wird die Pointe durch die Grafik verraten.

Marianne Labischs »Alarm« besteht aus einer Diskussion unter anderen Intelligenzen unseres Planeten darüber, wie man verhindern kann, dass die Menschen die Erde unbewohnbar machen.

Eine nette Idee zu einem wichtigen Thema, die mir aber nicht neu vorkommt.

Der Ich–Erzähler und seine Mutter leiden in Wolf Wellings »Das Messias–Training« unter dem herrischen Vater, der streng religiös ist und eine kleine Gruppe von Gläubigen um sich geschart hat. Der Vater will den Sohn zu einem neuen Messias machen und behandelt ihn mit irgendetwas, das seine Intelligenz steigern soll. Das geht ziemlich schief. Gute Beschreibung der bedrückenden Atmosphäre und der Unterdrückung durch den Vater.

»Klänge weben« von Friedhelm Schneidewind wird in Form einer gerichtlichen Auseinandersetzung erzählt. Es geht darum, ob die Bewohner eines fremden Planeten als intelligent anzusehen sind und daher geschützt werden müssen. Die Einheimischen beweisen ihre Intelligenz dadurch, dass sie singen können. Sie verständigen sich durch Musik und nehmen so auch mit Menschen Kontakt auf. Das war gut gemacht und hat mir gefallen.

In Jacqueline Montemurris »Myzelium« führt Jonas Untersuchungen in der Eifel durch, die helfen sollen, über einen Staudamm dort zu entscheiden. Dann scheint ein Pilz mit ihm Kontakt aufzunehmen. Es bleibt unklar, ob er nur kommuniziert oder vor allem manipuliert. Gut geschrieben.

Christian Künnes »Die Traurigkeit der Sonnen« beginnt rätselhaft und lässt mich am Ende auch verwirrt zurück. Ein Wissenschaftler arbeitet in einer weit entfernten Station und hat seine Kündigung vorbereitet – auf Papier, das hier noch verwendet wird. Man schickt Drohnen aus, die in die Ferne »springen« und eine kommt ohne Daten zurück. Es gibt weitere rätselhafte Ergebnisse und am Ende gelangt der Protagonist anscheinend bis ans Ende des bekannten Universums. Jedes der sechs kleinen Kapitel der Geschichte beginnt mit zwei rätselhaften Zeilen, und auch das Ende ist stimmungsvoll, aber ohne eindeutige Erklärung.

In »Silbernetz« von Christian J. Meier werden immer mehr elektronische Geräte von einem Biotech–Pilz befallen, der sich von Information ernährt, wofür es eine eine pseudo-wissenschaftliche Erklärung gibt. Adrian gelingt eine Kontaktaufnahme. Die Geschichte hat ihre originellen Momente, z.B bei der Kontaktaufnahme.

Zum Abschluss habe ich natürlich auch den »NOVAsekundär« Teil gelesen. Am interessantesten fand ich darin die Interviews mit dem Bienenforscher Tautz und dem Philosophen Reusch. Mit den Überlegungen zu »Intelligente[n] Bewegungsformen« konnte ich gar nichts anfangen und die »Hypothese des toten Universums« war auch nichts für mich. Mich nerven halt sich wissenschaftlich gebende Spekulationen, wenn sie ohne Belege verbreitet werden.

Insgesamt eine sehr schöne Ausgabe. ▪

Sven Haupt
Ein Übermaß von Welt
Eridanus Verlag, SC, 176 Seiten, 2025,
ISBN 978 3 946348 56 6

von Franz Hardt

Ich habe ein sehr anregendes Wochenende mit diesem Roman verbracht.

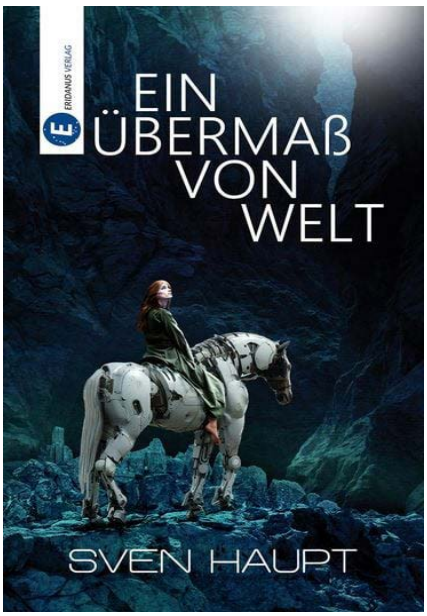
Es ist der zweite Sven-Haupt-Roman dieses Jahres und er ist recht kurz: In zwölf Kapiteln und einem Epilog wird auf 170 Seiten (in der Hardcover-Ausgabe) sehr geradlinig eine Suche beschrieben, die zu vielerlei philosophischen Gedanken und Diskussionen führt. Geschrieben ist dies im gut lesbaren Sven–Haupt–Stil, der mit einer bewundernswerten Leichtigkeit daherkommt und immer wieder witzig und tiefgründig zugleich ist.

Thea flieht aus ihrem Dorf an dem Tag, als ein Mann »Anspruch« auf sie erhebt. Ihr Dorf liegt in einer Kaverne an einem sehr weiten und scheinbar unendlich tiefen dunklen Schacht. Bei ihrer Flucht nimmt sie Noni mit, der aussieht wie ein Stein und mit dem sie sich immer wieder »unterhält«. Noni gibt eigentlich nur verschiedene Geräusche von sich, dient Thea aber als Diskussionspartner. Er ist eine Figur, die es ähnlich schon in anderen Haupt–Romanen gegeben hat, diese Rolle haben auch schon ein Jeep und ein Rollstuhl ausgefüllt. Nach einiger Zeit begegnet sie Gale, der mit einem Robotpferd unterwegs ist und sie mitnehmen will ganz nach oben, in den »Himmel«. Die beiden reisen nun am und im Schacht, durch Tunnel und mittels verschiedener Beförderungsmittel, den Schacht empor. Schnell versteht man dann auch, warum die einzelnen Kapitelnummern Zusätze wie »Minus 100000« bzw. »Minus 90000« haben.

Thea weiß fast nichts von ihrer Welt und Gale lässt sich nur hin und wieder zu Informationen herab. Allerdings sind dies nur Bruchstücke, die sich nicht zu einem geschlossenen Weltenbau zusammenfügen: Den Schacht und die Welt im und um den Schacht herum scheint es schon sehr lange zu geben. Gale teilt mit ihr einige Theorien zur Funktion des Schachtes und zeigt ihr hochentwickelte technische Apparaturen. All dies soll hier nicht weiter ausgeführt werden, ich will nur betonen, dass für mich der Roman dadurch in der SF verankert wird.

Die Reise wird für Thea zur Prüfung, denn sie wird in verschiedene »Himmel« gelangen, unterschiedliche Lebewesen kennenlernen und verschiedene Lebensentwürfe gezeigt bekommen. Sie muss diese verstehen und persönliche Entscheidungen fällen. Und natürlich denkt dann auch der Leser über diese »Himmel« nach.

Im Vergleich zu anderen Haupt-Romanen ist dieser eine Art Kammerspiel mit sehr begrenztem Figurenarsenal. Es ist sicher keine Hard–SF, dafür mehr ein philosophischer Exkurs, getarnt als fantastische SF mit etwas magerer äußerer Handlung. Gegen Ende empfand ich den Roman zu belehrend. Was auch immer man darin sieht: Mir hat es sehr gut gefallen, ich habe mich mit einer Fülle von spannenden Gedanken beschäftigt. Der Roman war angenehm kurz und hätte auch nicht länger sein dürfen, denn sonst hätte sich einiges zu oft wiederholt. Es gibt ein klares Ende für Thea, trotzdem fand ich den Schluss etwas unbefriedigend, da ich mehr Erklärungen erwartet hatte.



Für alle Sven–Haupt–Fans und andere Menschen mit Lust auf philosophische Fragestellungen.

P.S. Wie öfter bei Haupt wird das Buch mit einem Zitat von Rainer Maria Rilke eingeleitet, was mich dazu verleitet hat, mich mehr mit diesem Dichter zu beschäftigen. Auch da hat das Buch mir dann schon etwas gebracht. ▪

Aiki Mira
Denial of Service

Verlag: Fischer TOR
SC, 256 Seiten, 2025
ISBN: 978-3-596-71182-6
Preis: € 18,00

von Matthias Hofmann

Ein neues Buch von Aiki Mira ist inzwischen ein besonderes Ereignis. In den vergangenen Jahren heimste Mira einen Preis nach dem anderen ein. So schaffte Mira mit den Romanen *Neongrau*, *Neurobiest* und *Proxi* von 2023 bis 2025 gar den Hattrick in der Kategorie »Bester Roman« bei der Vergabe des Kurd-Laßwitz-Preises. Davor machte sich die »nichtbinäre Autorenperson« vor allem einem Namen mit markanten Kurzgeschichten, die ebenfalls preisgekrönt wurden.

Wenn man die vergangenen Jahrzehnte Revue passieren lässt, in denen einige vielversprechende Talente aufgetaucht sind, die sich anschließend als Eintagsfliegen entpuppten oder einfach nicht dauerhaft etablieren konnten, so könnte man Aiki Miras zielstrebigen Aufstieg fast schon als kometenhaft beschreiben. So war es schön zu sehen, dass der Sprung von kleinen Independentverlagen zu einem der großen Publikumsverlagshäuser nicht lange auf sich warten ließ und konsequent erfolgte.

Also erschien Miras vierter Roman (*Proxi*. Eine Endzeit-Utopie) 2024 bei Fischer TOR und wurde von der Community erneut wohlwollend aufgenommen. Kurzum: Die Erwartungen an ein neues Buch von Aiki Mira sind inzwischen sehr hoch. Die Fallhöhe allerdings auch.

Mira ist bekannt für ein progressives Science-Fiction-Setting. *Proxi* lief unter dem Label »Hopepunk«. Der neuste Streich, wieder bei Fischer TOR, heißt *Denial of Service* und hat vom Verlag das Etikett »Science Fiction Thriller« bekommen. Der Buchhandel braucht das. Nur den Begriff Science Fiction zu nehmen, ist heutzutage nicht mehr sexy. Vorweg lässt sich konstatieren, dass die Vermengung mit dem Thrillergenre keine gute Idee war, weil es schlicht falsch ist und dem Buch unterm Strich sogar schadet.

Doch bevor ich zum Inhalt komme, sollte man sich den Titel des Romans näher anschauen. Nicht jeder weiß, was ein »Denial of Service« ist. Eine schnelle Suche bei Gegoogel ergibt diese Erklärung: »Ein Denial-of-Service-Angriff (DoS) ist eine Art von Cyber-Angriff, bei dem ein böswilliger Akteur versucht, einen Computer oder ein anderes Gerät für seine vorgesehenen Benutzer unzugänglich zu machen, indem er die normale Funktion des Geräts unterbricht.«

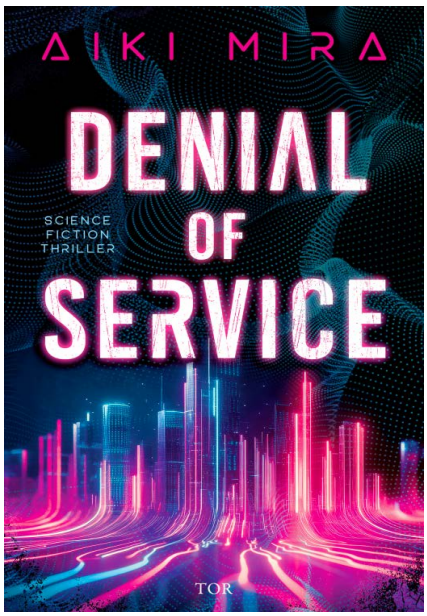
Oder, um es mit Worten des Bundesamts für Sicherung der Informationstechnik zu sagen: »Denial of Service (engl. Verweigerung des Dienstes) – kurz DoS – bedeutet soviel wie etwas unzugänglich machen oder außer Betrieb setzen. Technisch passiert dabei Folgendes: Bei einem DoS-Angriff wird ein Server gezielt mit so vielen Anfragen bombardiert, dass er die Menge der Anfragen nicht mehr bewältigen kann und den Dienst verweigert bzw. im schlimmsten Fall zusammenbricht. Auf diese Art wurden schon bekannte Web-Server, wie zum Beispiel Amazon, Yahoo oder eBay, mit bis zur vierfachen Menge des normalen Datenverkehrs massiv attackiert und so für eine bestimmte Zeit für reguläre Anfragen außer Gefecht gesetzt.«

Im Roman *Denial of Service* geht es im Kern um was anderes. Nur was? Die Handlung spielt in der Metropole Frankfurt am Main, in der die Zukunft längst Einzug gehalten hat. Die Stadt ist eine einzige große supersmarte und durch und durch kapitalistische Künstliche Intelligenz. Sie weiß alles und beherrscht alles. Kontrolliert werden die Menschen durch ein KNN, ein Künstliches Neuronales Netzwerk. Man

kann sich direkt per Chipimplantat in die Stadt einloggen, wird Teil des großen Ganzen und ist in der Lage z. B. mit dem Transportsystem oder Gebäuden zu interagieren.

Die Handlung ist durchgehend schwer zu greifen und wirkt wie ein Mosaik (oder eher ein Flickenteppich?) aus Situationen. Es gibt mehrere Protagonisten, die in diesem dystopisch-digitalen Ambiente irgendwie agieren. Jov ist eine 26-jährige Data Scientistin (»deutsch-thailändischer Vater«), die gerade einen neuen Job antritt. Die junge Per (»deutsch-türkisch und deutsch-iranisch«) verkauft in einer kleinen Imbissbude MegaBalls (»Vegan! Gesund! Natürlich!«). Und dann sind da noch die Kids, Chala und Zuzie, beide erst 16 Jahre alt, und Tad (»erst dreizehn, ein Baby«), die in Frankfurt herumlungern, wobei Tad mit seiner Drohne die Häuserschluchten der Stadt unsicher machen kann wie einer vom Geheimdienst. Die Kids dealen mit (und nehmen auch) Drogen. Digitale Drogen.

Aber da sind noch mehr. So wie Fatma oder Lele oder ein namenloses Botmädchen oder Beexone II. Die beiden Letztgenannten zählen zu den interessanteren Charakteren, weil die anderen (inklusive non-binärer Figuren) alle wie nach dem Lehrbuch für soziale Wachsamkeit zusammengestellt wirken. Beexone II ist eine berühmte menschliche Sängerin, die zur



Extremkörper-Community zählt und eine Art lebendig gewordener Spielecharakter ist. Ihr Körper besteht zu mehr als der Hälfte aus Prothesen und Implantaten. (»Die Amputation ihres Beins hat sie damals filmen lassen. Der Videoclip war Teil einer aufwendigen Filmproduktion.«).

Doch was passiert mit all diesen Charakteren? Nicht viel. Zu Beginn, wenn man in Setting und Plot eingetaucht ist, stirbt eines der Kids. Und keiner weiß so richtig wieso, weshalb, warum. Auch die Stadt nicht. Aber diese müsste es eigentlich in jedem Fall wissen? Dieser Twist könnte die Initialzündung für eine Art Kriminalfall sein. Doch der Funke zündet nicht und der Spannungsbogen verpufft nach ein paar Seiten wie eine lahme Pointe.

Die Handlung des Romans ist in viele kleine Kapitelchen eingeteilt, welche die Inexistenz eines roten Fadens nicht verbergen können. Die Protagonisten reden viel miteinander. Sie spazieren durch die Stadt oder am Main entlang. Aber wirklich passieren tut nicht viel.

Und damit sind wir beim Grundproblem. Das Etikett auf dem Titelbild verheißt einen »Science Fiction Thriller«. Serviert wird die Umkehrung: eigentümliche Langeweile. Geboten wird vielmehr eine Zustandsbeschreibung einer dystopischen, vollautomatischen Stadt namens Frankfurt am Main in der Zukunft. Das könnte, mit den richtigen Zutaten, auch spannend sein. Denn während ich die Idee toll finde, die Handlung eines SF-Romans aus deutschen Landen mal nicht in New York, London oder dem obligatorischen Berlin anzusiedeln, so bleibt das Setting Frankfurt hier merkwürdig schablonenhaft. Man liest nicht heraus, dass Aiki Mira diese Stadt wirklich kennt und den Ort raffiniert in die Zukunft extrapoliert hat. Im Gegenteil: Die Story könnte beinahe in jeder Großstadt spielen.

Die Charaktere sind bei näherer Betrachtung ebenfalls merkwürdig seelenlos. Das liegt sicherlich nicht an der inflationären Verwendung kurzer Vornamen und dem spärlich ausgearbeiteten Background der einzelnen Figuren, aber man hat während der Lektüre durchgehend Mühe damit, die einzelnen Personen auseinanderzuhalten.

Denial of Service bietet jede Menge Cyberpunk hier, eine Prise Queerness da, sowie eine gehörige Portion Sozialkritik. Es bleibt jedoch alles ziemlich an der Oberfläche. Zwar ist der Roman ein Füllhorn an Ideen, die dem belesenen SF-Fan schon vor Jahren begegnet sind, aber Leserinnen und Lesern, die sich frisch mit KI, Digitalisierung und den negativen Folgen auseinandersetzen wollen, wird durchaus genug Gedankennahrung geboten, um Anregungen mitzunehmen. Aus meiner Sicht ist das Glas für diese Leserschaft halbvoll und nicht halbleer. Zwischen den Seiten klingen Grüße von großen Pionieren wie Ursula K. LeGuin, Philip K. Dick und William Gibson an. Aber auch Jeanette Winterson oder Sybille Berg kann man heraus- oder hineinlesen. Aber vielleicht sind für die letztgenannten emanzipierten Autorinnen die Charaktere im Roman von Aiki Mira doch etwas zu asexuell.

Denial of Service ist mit rund 250 (mit großer Schrift bedruckten) Seiten nicht zu lang und im Grunde schnell gelesen. Der Roman wirkt jedoch trotzdem wie eine Kurzgeschichte, die sich verselbstständigt hat. Das Thema hätte man besser kondensiert als Erzählung oder Novelle verarbeitet. Statt eine gehaltvolle Jus, bekommt man eine zu flüssige Suppe als Lesefutter vorgesetzt, die extrem überfrachtet ist.

Vielleicht ist das mit dem Titel gemeint? Man wird als Leser mit extrem vielen kleinen Gedankenanstößen bombardiert, dass man die schiere Menge der Stimulanzien nicht mehr bewältigen kann und den Dienst verweigert bzw. im schlimmsten Fall zusammenbricht. Denial of Service eben. Die Abbrecherquote könnte bei diesem Roman relativ hoch sein.

Ich habe zwar bis zum Ende durchgehalten, muss als Fazit aber leider eine vertane Chance konstatieren. Oder wie Stephen King sagen würde: »Grandios gescheitert.« ▪

Nnedi Okorafor
Tod der Autorin

OT: Death of the Author (2025)
Ullstein, Übersetzung: Corinna Rodewald
528 Seiten, 2026
ISBN: 978-3-550-20439-5, Preis: € 18,99

von Matthias Hofmann

In ihrem Blog erzählte Nnedi Okorafor zum Jahreswechsel von ihren drei Lieblingssongs, die sie 2025 gehört hat. Zwei davon sind »Papercuts« von Machine Gun Kelly und »Molly« von Ecca Vandal. Das sind rebellische Alternative-Rock-Songs mit starken, provozierenden Texten. Der Geist des Anderen, der sich nicht unterkriegen lässt und mitunter mal launisch ist, schwingt auch als Unterton in ihren Geschichten mit. Nach einigen Jahren Durststrecke ist endlich wieder ein Roman dieser wichtigen Autorin auf Deutsch erschienen. Sein Titel: Tod der Autorin.

Die schriftstellerische Karriere der nigerianisch-amerikanischen Autorin Nnedi Okorafor begann Anfang der 2000er-Jahre mit der Veröffentlichung von ersten Kurzgeschichten. Ihr erster Roman war ein Jugendbuch (*Zahrah the Windseeker*, 2005). Anno 2026 ist sie eine der etabliertesten und angesagtesten Vertreterinnen einer neuen Generation von SF-Autorinnen, die eine wirkliche Vision und damit etwas Bedeutendes zu vermitteln haben.

Auf Deutsch ist, leider, muss man sagen, noch nicht so viel von ihr verlegt worden. In der zweiten Hälfte der 2010er-Jahre lancierte der Verlag Cross Cult ein ambitioniertes SF/F-Programm, das immerhin die Binti-Novellen-Trilogie hiesigen Lesern zugänglich machte, sowie die Romane *Wer fürchtet den Tod?* (2010) und *Lagune* (2016).

2025 veröffentlichte Okorafor in den USA ihren neusten Roman *Death of the Author*. Dieser wurde nur kurze Zeit später im Januar 2026 mit dem Titel Tod der Autorin auf Deutsch bei Ullstein publiziert.

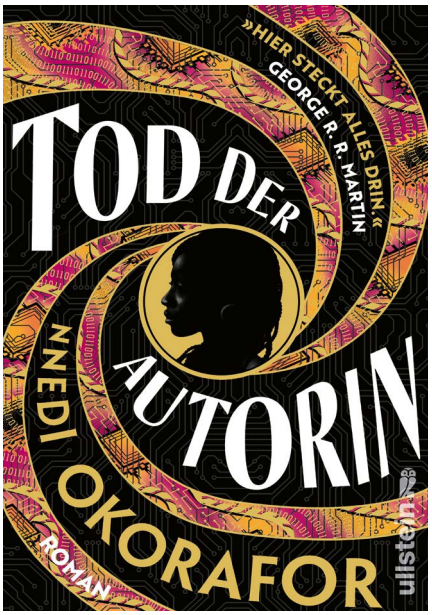
Das Buch kann als Okorafors Versuch gewertet werden, einen Roman zu schreiben, der jenseits der engen Genregrenzen wirkt, die Science Fiction und Fantasy nun mal vorweisen. So sind die Elemente der Spekulativen Fiktion eher rar, was kein Nachteil sein muss. Das gilt für die eigentliche Haupthandlung. Aber Nnedi Okorafor wäre nicht Nnedi Okorafor, wenn sie nicht einen gekonnten Handlungskniff bei der Strukturierung ihres großen Mainstreamwerks anwenden würde.

Es gibt nämlich zwei Handlungsstränge: Zum einen die Hauptgeschichte, die vom Leben der schwarzen Frau Zelu erzählt. Zum anderen die Handlung des Bestsellerromans, den diese Frau veröffentlicht hat.

Zelu ist 32 Jahre alt, eine Afroamerikanerin mit nigerianischen Wurzeln, körperbehindert im Rollstuhl sitzend. Sie ist querschnittsgelähmt, seit sie als kleines Mädchen von einem hohen Baum gefallen ist. Und sie hat eine große Familie. Als die Handlung einsetzt, ist Zelu Lehrbeauftragte für Kreatives Schreiben. Nach fünf Jahren wird ihr gekündigt. Ihr Leben ist am Scheideweg.

Das ist noch lange nicht das Ende, denn sie hat einen Science-Fiction-Roman mit dem Titel *Rusty Robots* geschrieben und bekommt ihn veröffentlicht. Er wird zum weltweiten Bestseller und beschert ihr nicht nur viel Aufmerksamkeit, sondern macht sie unwahrscheinlich reich und zur gefragten Person mit allen Vor- und Nachteilen, die ein Leben in der Öffentlichkeit so mit sich bringt.

SF-Elemente sind bei diesem Roman nur rudimentär vorhanden. Tod der Autorin spielt in einer nahen Zukunft, in der selbstfahrende Autos selbstverständlich sind. Zelu bekommt die Gelegenheit, ein neuartiges Exoskelett zu testen, was ihr dazu verhilft, das Laufen wieder zu lernen. Sehr anschaulich beschreibt Okorafor die Charaktere und Verhältnisse der Familie mit vier Schwestern und einem Bruder sowie der Verwandtschaft in Nigeria. Das ist insgesamt sehr differenziert und erklärt, wie Zelu zur Außenseiterin innerhalb der Familie geworden ist und trotz ihres großen Erfolgs mit Rusty Robots isoliert wirkt.



Überhaupt ist die gesamte Lebensgeschichte von Zelu sehr einprägsam dargestellt. Nnedi Okorafor konnte viel eigene Erfahrung verarbeiten, denn als Mädchen im Alter von 13 Jahren bekam sie Skoliose diagnostiziert, eine Art Rückgratverkrümmung, die immer schlimmer wurde, so dass sie sich im Alter von 19 Jahren einer Wirbelsäulenoperation unterzog. Danach war sie von der Taille abwärts gelähmt und schaffte es nur durch eine intensive Physiotherapie, wieder mit einem Stock zu gehen.

Der Erfolg von Zelu hat seine Schattenseite. So gerät die Hollywood-Verfilmung ihres Werks aus Sicht der Autorin absoluten Katastrophe. Nicht nur wurden die Hauptpersonen umbenannt, sondern sie wurden auch ihrer afrikanischen DNA beraubt. Der ganze Film spielt in den Vereinigten Staaten, ohne einen einzigen Hinweis auf Nigeria.

Im Roman wird das so beschrieben: »Wäre Zelus Roman ein Waxstoff, dann war der Film so, als hätte man den Stoff gestohlen, abgeschabt, gebleicht, ausgeleiert, umgestaltet und auf links gedreht, um dann einen verpfuschten Abklatsch des Originals in Massenauflage zu produzieren. [...] Das war keine Adaption. Es war eine Verstümmelung. Der Film war klischeehafter, banaler, konfuser, zum Himmel stinkender Schund. Von der Geschichte, die sie geschrieben hatte, war nichts übrig geblieben.«

Doch wie ist die Reaktion des Publikums? Es ist begeistert!

Von den beiden Handlungssträngen weiß die eigentliche Story von Zelu mehr zu begeistern als die vielen Auszüge aus *Rusty Robots*. Kein Wunder, denn es ist ein gefährliches Experiment, den Bestsellerroman, der im Buch Millionen von Menschen weltweit begeistert, in Teilen tatsächlich abzudrucken. Dieser bietet das Szenario einer Welt von Robotern, in der kein Mensch mehr lebt und die bevölkert ist von den menschenähnlichen Humas und softwareartigen Ghosts. Das ist mehr oder weniger innovativ, je nachdem wie viel Science Fiction man bis dato gelesen hat, und

weiß nicht wirklich emotional zu fesseln, auch wenn ein paar innovative Gedankenspiele geboten werden. Es könnte sogar sein, dass Mainstream-Leser diese Kapitel, die optisch durch eine andere Schriftart klar gekennzeichnet sind, bei fortschreitender Lektüre einfach überblättern.

Dessen ungeachtet ist *Tod der Autorin* ein wichtiges Stück moderner Literatur. Es ergänzt sehr schön die afrikanische postkoloniale Science Fiction, die vor dem Hintergrund afrikanischer Realitäten neue Welten erschafft. Hierfür hat Okorafor von einigen Jahren den Begriff »Africanfuturism« geprägt, der sich von »Afrofuturismus«, der vor allem in den USA spielt, unterscheidet.

Anders als die bisherigen Romane von Nnedi Okorafor kann »Tod der Autorin« als Mainstreamliteratur mit Science-Fiction-Einschlag gesehen werden. Die Mischung aus großem Familiendrama und visionärem Africanfuturism ist gewagt und gelingt nicht an allen Stellen, besonders wenn der Plot zu stark in Klischeehaftigkeit abdriftet, aber es ist eine bereichernde, andere Sichtweise auf Problemzonen und Minderheiten in dieser komplizierten Welt, die den Lesehorizont definitiv erweitert. ▪

#Girlpower in der Planetenunion
Johannes Anders
Miranda Wohlfahrt

Self Publishing, 2020, 238 Seiten,
7,80 bis 8,20 Euro
ISBN 9781086538106

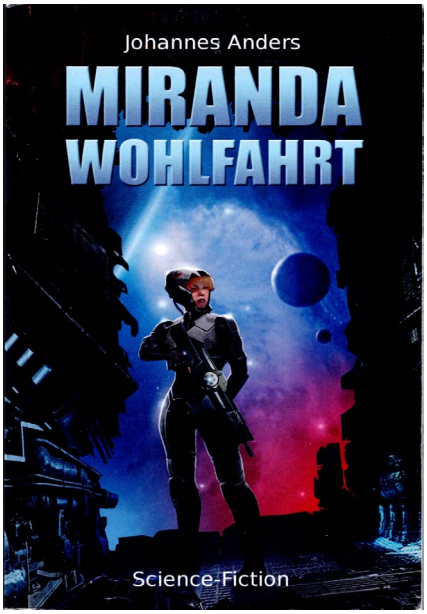
von Kurt Zelt

Miranda Wohlfahrt ist eine talentierte Bilanzfälscherin und möchte eigentlich nur die Vorzüge des unrechtmäßig erlangten Wohlstandes genießen. Doch leider ist ihr Botschafter Distelraff vom Diplomatischen Dienst der Planetenunion auf die Schliche gekommen und hat sie zwangsweise rekrutiert. Dabei schickt sie Distelraff auf Missionen, von denen noch niemand zurückgekehrt ist.

In diesem Buch werden 13 in sich abgeschlossene Episoden aus Mirandas Abenteuern im Dienst des Diplomatischen Dienstes der Planetenunion erzählt. Die Episoden kann man im Prinzip unabhängig voneinander lesen, aber auch als Roman, in dem die Episoden locker aufeinander aufbauen. Miranda hat zum Glück noch weitere Talente, die sie aufbringen kann, um aus den vermeintlich unlösbaren Missionen erfolgreich zurückzukehren. Okay, einmal dümpelt sie auf einer Luxusjacht durchs All, bis sie nach einer Weile vom Diplomatischen Dienst erneut aufgespürt wird.

Man merkt, dass das Ganze sehr humoristisch ausgelegt ist. Technologien wie Klontechnik, Transportfelder und überlichtschnelle Raumfahrt werden selbstverständlich im Alltag genutzt, ohne dass auf deren Grundlagen weiter eingegangen wird. Unsere Erde taucht als Planet „Wegesrand 17" in der Handlung auf und spielt in der Planetenunion eine eher unwichtige Rolle. Dass auf dieser Welt das Spa erfunden wurde, gilt als wichtigste Errungenschaft. Ein Streit zwischen den kontrollistischen Staaten und den darwinistischen Staaten führt dann auch dazu, dass sich diese Welt selbst vernichtet.

Der Autor erzählt die Geschichten mit viel Spaß, schwarzem Humor und Girlpower. Die Außerirdischen sind absurd fremdartig, wie die P'olimper, die ihre acht Gehirne unabhängig voneinander nutzen können und Tentakel haben, aber extrem versnobt sind, wenn es um genetische Perfektion geht. Und die Menschen, nun ja, haben auch Fehler.



Wer SF-Unterhaltung sucht, die mehr Wert auf Humor als auf Anspruch legt, hat hier Spaß. Sprachlich und stilistisch ist das Buch gut gelungen (bei Selfpublishern muss man das dazusagen) und es gibt längst einen Folgeband mit weiteren Episoden. Da jede Episode an einem anderen Ort spielt, lässt sich die Geschichte im Prinzip beliebig fortsetzen. Skurrile Aliens und Situationen lassen sich in der Planetenunion sicherlich reichlich finden. ▪

#Cyberpunk
M. H. Steinmetz
Shinigami – Over the edge

Self Publishing, zuvor Hammer Boox,
2022, 276 Seiten, 19.99 Euro (HC) oder
15.95 Euro (SC), ISBN 9798882168567

von Kurt Zelt

Der Speyrer Autor M. H. Steinmetz nimmt uns in Shinigami mit auf einen Trip in eine Zukunft, in der Hacker, Söldner und megaschwere Konzerne aufeinanderprallen. Erzählt wird die Geschichte aus der Sicht von Ghost, einer Söldnerin, die stets am Limit lebt zwischen der Realität und dem Cyberspace.

Die Handlung beginnt damit, dass Ghost, ausgestattet mit Neuroprozessoren und Implantaten und mit Armee-Erfahrung, einen Job annimmt. Sie muss die Netrunnerin Amy töten. Kugel in den Kopf, fertig, ein einfacher Job. Doch es handelt sich um eine Falle, ihre Implantate werden gehackt, und ausgerechnet Amy rettet ihr das Leben. Beide versuchen nun, herauszufinden, wer sie aus dem Weg schaffen wollte und warum.

Die Geschichte ist spannend, wortreich und mit bildhafter Sprache erzählt. Der Leser ist dabei immer sehr nahe an der Protagonistin. In Actionszenen sind die Sätze kurz, geradezu abgehackt, was die Action stark betont. In ruhigeren Szenen erfährt man mehr über die Vergangenheit, was die Protagonistin denkt und wie abgefuckt eigentlich alles sei. Explizite Sprache gehört hier dazu.

Vor dem Hintergrund einer ziemlich kaputten Welt, in der unter anderem der Hattori-Konzern über nahezu unbegrenzte

Mittel verfügt, wird den Protagonistinnen das Leben schwer gemacht. Das gipfelt in einem »Alles oder nichts«-Frontalangriff. Gleichzeitig toben sich KIs auf den Mainframes aus, erscheinen als Katzen in der Handlung und haben ihre eigene Agenda. Wichian Mat unterstützt Ghost, doch es gibt einen dunklen Gegenspieler, dem die virtuelle Welt nicht genug ist.

Vor dem Leser breitet sich also eine Mischung aus Action, Cyberpunk, KI-Verschwörung, gemischt mit japanischen Mythen aus, die keine Langeweile aufkommen lässt. 2023 gewann der Autor damit den Skoutz-Award in der Kategorie Science Fiction und den zweiten Platz beim Radio Planet Berlin Award in der Kategorie Buch des Jahres. Das Buch war zuerst bei Hammer Boox erschienen und hat auch augenscheinlich ein sehr gutes Lektorat erhalten. Wesentliche sprachliche Fehler sind mir nicht aufgefallen.

Der Autor hat das Buch als Print on Demand neu herausgebraucht und um zwei weitere Bände und ein paar Kurzgeschichten ergänzt. Zwischenzeitlich ist das Buch ebenfalls als Audiobook eingelesen. Auf der Homepage des Autoren http://www.mhsteinmetz.de/cyberpunk/ erfährt man mehr. Das Cover des ersten Buches unterscheidet sich auch zwischen der Verlagsausgabe und der Eigenauflage.

Mir hat die temporeiche Cyberpunkt-Geschichte mit Ghost, Amy und Wichian Mat gefallen und ich werde mir dann auch den Folgeband zulegen. Der Stil des Autoren passt zur Geschichte, was dem Lesespaß zuträglich ist. ▪

Marc Elsberg
EDEN – Wenn das Sterben beginnt

Blanvalet Verlag, 768 Seiten, 2026
ISBN: 978-3764508661

von Ralf Boldt

EDEN ist der neueste Roman von Marc Elsberg. Er ist dafür bekannt, aktuelle Themen spannungsreich zu verpacken und den Leser damit zu fesseln.

Überall auf der Welt kommt es zu Naturkatastrophen. Diese scheinen zunächst, für sich allein gesehen, nicht viel schlimmer zu sein als in den Jahren zuvor. Doch das massive Auftreten weltweit ist die Besonderheit. Sauerstoffmangel in den Meeren, Fischsterben, Sandstürme gibt es immer wieder. Doch nun tritt alles geballt auf.

Der Influencer Linus Strand erlebt dies auf einer Publicity-Reise anfangs eher zufällig mit. Die Meeresbiologin Sarah Keller, die als Tourist-Guide jobbt, erkennt schnell, dass es große Zusammenhänge geben könnte.

Piero Manzano – ja, wir kennen ihn aus Elsbergs Roman BLACKOUT - hat eine Art Allround-KI entwickelt, die aus den vorliegenden Daten Prognosen extrapolieren kann. Und diese Vorhersage hat es in sich. Das globale System droht zu kippen und dies hat natürlich Auswirkungen für die gesamte Menschheit. Denn es bahnen sich Ernteausfälle an, und die Ernährung der Menschheit ist massiv gefährdet. Dies wird Auswirkungen auf die Wirtschaft und die Gesellschaft haben.

Schon gibt es massive Proteste der Erzeuger. Landwirte und Fischer sehen sich in ihrer Existenz bedroht und gehen auf die Straße.

Linus und Sarah wollen nicht tatenlos zusehen, und mit der Hilfe von Piero versuchen sie, mit ihrem Content die Menschen und vor allem Politiker und Wirtschaftsbosse zu überzeugen, dass eine existentielle Katastrophe droht.

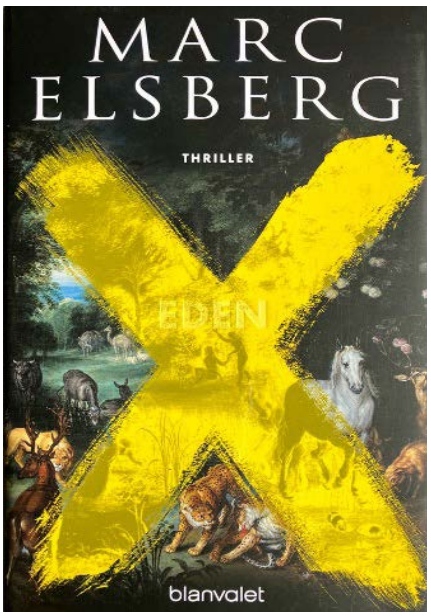
Die Politik reagiert zunächst gar nicht und dann sehr träge. Vor allem möchte man keine Panik unter der Bevölkerung schüren.

Die Investoren hingegeben versuchen sofort, Kasse mit den Prognosen zu machen. Auch sie setzen Computer ein und verschieben große Geldsummen auf dem Weltmarkt.

Linus geht anfangs recht naiv mit dem Thema um, sieht sich nur als kleines Rädchen. Doch er begreift immer mehr, dass auch ein einzelner Mensch sehr viele Möglichkeiten hat. Er bekommt zunächst kleine, für ihn aber schon beträchtliche Summen angeboten, um für die Politik oder die Wirtschaft in deren Sinne zu posten. Mit der Zeit sieht er seine Verantwortung und stellt sich dieser. Was darf man posten? Wie darf man das posten?

Schließlich wird sein Stil von Trittbrettfahrern nachgeahmt. Spätestens jetzt wird er gewahr, wie mächtig die Sozialen Medien sein können, und dass er eine Gefahr für die Mächtigen darstellt.

Marc Elsberg nimmt das Klima-Thema auf und kombiniert es mit Schilderungen von KI und deren Einfluss auf Wirtschaft und Gesellschaft. Dies wird in eine rasante Handlung eingebaut, und schon haben wir einen Pageturner. Gut, die Themen sind alle nicht neu, aber in der Kombination gelingt ihm ein spannender Roman.



Den beiden jungen Protagonisten Linus und Sarah wird ein alter Hase, Piero Manzano, zur Seite gestellt. Diesen kennen die Leser schon aus dem Thriller BLACKOUT. Er ist allerdings gereift und tritt in diesem Roman als Mentor auf. So gelingt es dem Autor, verschiedene Altersgruppen anzusprechen. Linus ist dabei nicht vornherein als Hauptfigur erkennbar, sondern schliddert in die Handlung herein. Er bleibt allerdings den ganzen Roman über eher zweidimensional, während die Figur Sarah sehr schön herausgearbeitet wird.

Pieros KI, so der Autor in einem Interview, gibt es heute für den Allgemeingebrauch noch nicht. Doch wir entwickeln uns auf den Weg dorthin. Solche KIs können eine Chance sein, denn sie betrachten nicht nur einen Aspekt, sondern schauen über den Tellerrand.

Fazit: Der Schreibstil ist wie immer flüssig und temporeich. Elsberg versteht es, Spannung zu erzeugen und den Leser immer wieder mit Wendungen zu konfrontieren, wenn auch die großen Überraschungen ausbleiben.

Marc Elsbergs Roman »EDEN – Wenn das Sterben beginnt« ist ein solider, packender Thriller, der seine Leser finden wird. ▪

Andreas Brandhorst
Messias

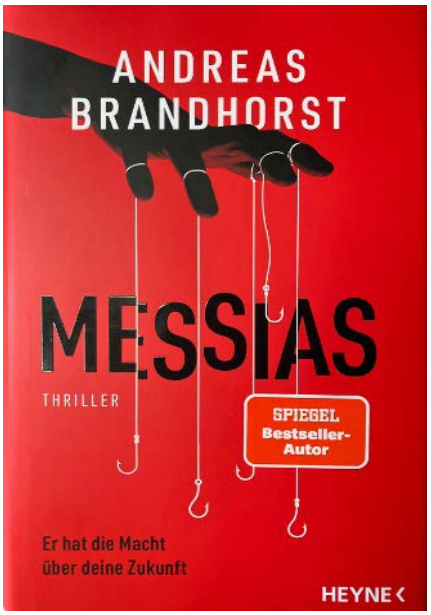
Heyne Verlag, 576 Seiten, 2026,
ISBN: 978-3453274433

von Ralf Boldt

Zeit: Heute oder die nahe Zukunft.
Ort: Die Erde
Die Überwachungscomputer des ELT (Extremely Large Telescope) in der Atacamawüste geben Alarm. Etwas Ungewöhnliches wurde entdeckt. Am Nachthimmel sind funkelnde Lichter zu sehen.

Kurze Zeit später gibt sich ein Mann namens Simon zu erkennen. Dieser kann scheinbar gleichzeitig überall sein. Und der kann Wunder bewirken. Echte Wunder! Er erweckt einen Selbstmörder wieder zum Leben.

Simon greift nach und nach immer mehr in das Leben auf der Erde ein. Er zerstört Waffen und erfüllt Wünsche, über die in



einem sozialen Netzwerk abgestimmt werden kann. Seine Bewegung nennt er »Revelation« und ermuntert die Menschen, sich ihm anzuschließen.

Er besucht die Führer der Weltreligionen und gibt ihnen zu verstehen, dass sie mit ihren Vorstellungen falsch liegen. Ist Simon ein Messias oder gar eine göttliche Macht, denn er verfügt scheinbar über Fähigkeiten, die nahezu unvorstellbar scheinen? Oder ist er ein Abgesandter einer fortschrittlichen außerirdischen Zivilisation?

Immer mehr Menschen schließen sich weltweit seiner Bewegung an. Es scheint, dass sich alle nach einer Begegnung mit ihm sehr verändern. Sie scheinen entrückt zu sein und verhalten sich wie unter Drogeneinfluss.

Dies lassen sich die Mächtigen nicht gefallen. Auf Simon werden Killer angesetzt. Unter anderem auch Nathan, der Tötungsaufträge von einer Organisation mit Namen »Eminenz« erhält. Diese ist unglaublich einflussreich und agiert nach eigenen Regeln. Doch Nathan wurde von der Eminenz getäuscht und geht eigene Wege.

Inzwischen wird das Sonnensystem durch einen Energieschirm abgeschottet. Soll keiner das System verlassen? Oder - was wahrscheinlicher ist - soll keiner das System betreten?

Der Einfluss von Simon wächst immer mehr und er ruft seine Anhänger auf, sich zu einem zentralen Ort, nach TERRANOVA zu begeben.

Nach und nach verliert sich die sanfte Art von Simon, denn er verfolgt seine Ziele nun vehementer. Doch was sind seine Pläne, und weshalb ist er auf die Erde gekommen?

Andreas Brandhorst legt mit seinem neuen Roman wieder einen Thriller vor, der mit mehreren Ebenen spielt. Es gibt rasante Verfolgungsjagden und Schießereien. Intrigen werden gesponnen und geheimnisvolle Machtmenschen geben ihr Stelldichein.

Die Schauplätze wechseln schnell, und die Kapitel werden mit Sinnsprüchen von Simon eingeleitet, die wie Bibelverse klingen. Der Autor weiß den Leser oft auf falsche Fährten zu bringen, und die Handlung zielt auf das große Finale.

Ob dies den Leser zufrieden zu stellen vermag, bleibt dahingestellt.

Die meisten Charaktere bleiben leider blass und wirken sehr eindimensional, was aber für einen Thriller durchaus normal ist, denn der Hauptzweck ist ja die spannende Geschichte.

Andreas Brandhorst liefert mit »Messias« spannende Unterhaltung und will sicher keinen tiefgründigen sozialkritischen Roman vorlegen. Wobei natürlich das Thema Religion schon für Diskussion sorgen kann und vielen vielleicht in der Darstellung zu weit geht.

»Messias« ist allen Fans der Brandhorst-Thriller zu empfehlen. Wer Science Fiction erwartet, wird ebenfalls nicht ganz enttäuscht. ▪

#dystopie #
Saskia Karges
Amatea
Memoirs of the Last City

Rosenthal, HC, 518 Seiten, 29,00 €
ISBN: 978-3384672766

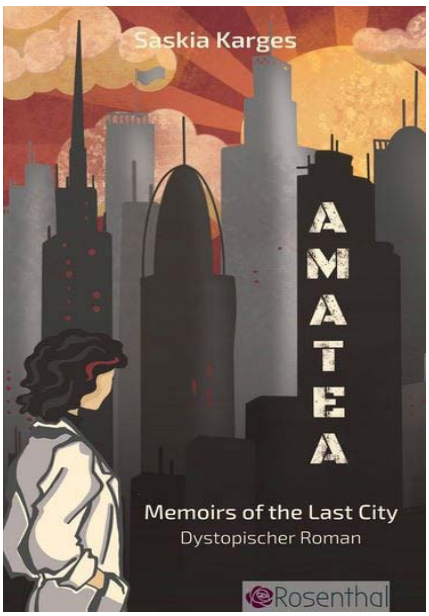
von Christoph Grimm

Bereits im Kindesalter träumt Ruth Bernstein davon, eine nachhaltige Stadt zu planen. In ihrer Studienzeit konkretisieren sich die Ideen, und ihr Konzept erregt die Aufmerksamkeit einer bekannten Archi-

tektin und des Universitäts-Mäzens. Durch persönliche Rückschläge von Ruth und den Herausforderungen, welche das Konzept mit sich bringt, gerät das Projekt ins Stocken. Jahre später wird Amatea dann doch realisiert – jedoch nicht so, wie Ruth sich ihren Traum vorgestellt hat …

Mit »Amatea: Memoirs of the Last City« gelang Saskia Karges ein bemerkenswert stiller, zugleich nachhallender Roman, der sich zwischen Solarpunk-Vision und dystopischer Abrechnung bewegt. Im Zentrum steht Ruth Bernstein, aus deren Perspektive der Roman erzählt wird. Der Autorin gelingt eine detailliert gezeichnete Charakterisierung, die Ruth weder idealisiert noch bricht, sondern sie als widersprüchliche und zutiefst menschliche Figur zeichnet. Der Roman, der verhältnismäßig oft auf Dialogführung verzichtet und rückblickend von einer merklich älteren Ruth am Ende ihres Lebens erzählt wird, erinnert mehr an eine Autobiografie als an einen Spannungsroman. Ruths Erinnerungen wirken wie die nachträgliche Rekonstruktion eines Lebens, das sich zwischen Hoffnung, Schuld und Resignation bewegte. Ihre Perspektive bleibt dabei stets glaubwürdig, geprägt von Ambitionen, Träumen, teils harscher Selbstkritik und einer unterschwelligen Trauer über verpasste Möglichkeiten.

Die große Stärke des Romans liegt in seiner Sprache. Karges schreibt in einer



schlichten, eleganten Prosa, die nie überladen wirkt. Die Sätze sind klar gebaut, oft von zurückhaltender Schönheit, und entwickeln gerade dadurch eine nachhaltige Wirkung. Es ist ein Stil, der sich nicht in den Vordergrund drängt, sondern den Gedanken Raum gibt.

Inhaltlich überzeugt »Amatea« durch die kluge Verarbeitung von Ereignissen, Bewegungen und verschiedenen Entwicklungen der 2010er und 2020er. Die Auseinandersetzung mit Pluralismus, Klimaaktivismus, technokratische Lösungsfantasien, aber auch die gesellschaftlichen und politischen Auswirkungen der Pandemie prägen Ruths Jugendzeit. Die titelstellende Stadt Amatea steht dabei als vielschichtiges Symbol: für die Sehnsucht nach einer besseren Welt ebenso wie für die Gefahren, die entstehen, wenn gut gemeinte Konzepte von mächtigen Akteuren vereinnahmt werden. Karges gelingt es, diese Ambivalenz auszuhalten, ohne einfache Antworten zu liefern.

Allerdings ist der Roman nicht frei von Schwächen. Insbesondere die erste Hälfte weist spürbare Längen auf. Karges verliert sich stellenweise in Nebensächlichkeiten. Detaillierte Beschreibungen von Alltagsmomenten in der Kindheit und im Studium oder ausführliche, teils meinungsbehaftete Gedankenschleifen, die zwar zur Charakterisierung von Ruth beitragen, aber in diesem Ausmaß auch den Erzählfluss bremsen. Hier hätte eine straffere Dramaturgie dem Text gutgetan. Gerade Leserinnen und Leser, die eine stärker plotgetriebene Handlung erwarten, könnten in diesen Passagen an Geduld verlieren.

Doch wer durchhält, wird belohnt: In der zweiten Hälfte gewinnt der Roman deutlich an Dichte und Zuspitzung. Die zuvor gelegten Spuren verdichten sich, moralische Fragen treten schärfer hervor, und Ruths persönliche Geschichte verschränkt sich immer enger mit der Entwicklung von Amatea. Besonders hervorzuheben ist das Ende: bitter, konsequent und frei von versöhnlicher Glättung. Karges entscheidet sich bewusst gegen einfache Erlösung und führt ihre zentrale Frage – wie weit der Mensch gehen darf, um die Welt zu retten – zu einem Schluss, der lange nachwirkt.

So bleibt »Amatea: Memoirs of the Last City« ein Roman, der weniger durch Spannung als vielmehr durch gut ausgearbeitete Spekulation begeistert. Eine ruhige Erzählweise, präzise Sprachgestaltung und die gelungene Figurenzeichnung machen ihn zu einer eindringlichen Lektüre, auch wenn er sich gelegentlich in seinen eigenen Details verliert. Gerade im Verzicht auf Effekthascherei und in seiner Unaufgeregtheit entfaltet das Buch jedoch eine besondere Kraft – als Mahnmal gegenüber Gier, Dummheit und menschlichen Abgründe, aber auch als eindringliche Reflexion über Verantwortung, Verlust und die Fragilität unserer Zukunft. ▪

Peter Schattschneider
Die EXODUS-Verschwörung
Hirnkost, 2025, 295 Seiten
ISBN 978-3-98857-148-9
OT: The EXODUS Incident, 2021

von Henning Heske

Der österreichische Physiker Peter Schattschneider schreibt schon seit über 40 Jahren Science-Fiction. So erschien sein erster Roman *Singularitäten* 1984 in der renommierten Suhrkamp-Reihe. Im Ruhestand hat er sich wieder verstärkt dem Schreiben gewidmet. Der engagierte Hirnkost-Verlag publizierte 2024 mit der *Der Traum des Philosophen* eine neue Sammlung mit Kurzgeschichten und nun den Roman *Die EXODUS-Verschwörung*, die kurioserweise 2021 zuerst in Englisch erschienen ist.

Schattschneiders große Stärke sind seine profunden Physik-Kenntnisse, über die er als Professor für Festkörperphysik verfügt und die fast immer die verlässliche Grundlage oder zumindest den Hintergrund für seine Science-Fiction-Geschichten bilden. Auch im vorliegenden Roman spielt die Physik eine zentrale Rolle. Durch die Rolle des Physikers Jason Nygard, der die Leser:innen ausführlich an seinen Gedanken teilhaben lässt, und einen Anhang, der als Fehleranalyse in die Romanhandlung eingebunden wird, werden sehr geschickt die vielfältigen physikalischen Fakten, Überlegungen und Modellierungen erklärt, ohne ermüdend zu wirken. Durch

diesen starken Realitätsbezug gewinnt der Roman enorm, er ist in gewisser Weise eine Machbarkeitsstudie zur Frage: Inwiefern ist es möglich, mit einem bemannten Raumschiff zum 4,2 Lichtjahre entfernten, erdähnlichen Planeten Proxima Centauri b, der im Roman Atlantis genannt wird, zu fliegen, um ihn zu besiedeln?

Die Plotstruktur folgt der eines Kriminalromans. Die ersten fünf der insgesamt 19 »Episoden«, so nennt Schattschneider seine Kapitel, spielen im Jahr 2077. Protagonist ist Kommissar Oliver Storm, der eine Serie rätselhafter Morde aufzuklären versucht. Alle Todesopfer kamen durch brutale Bombenanschläge ums Leben, bei denen der Kopf abgetrennt wurde und nicht mehr aufzufinden war. Relativ schnell kommt Storm dahinter, dass die Morde etwas mit seiner Exfreundin zu tun haben, die seit über zehn Jahren verschwunden ist. Diese Art von Koinzidenz ist wenig originell und strapaziert mit Kommissar Zufall die Wahrscheinlichkeitsrechnung über Gebühr, was nicht zu der ansonsten sehr an kausalen Begründungszusammenhängen interessierten Handlung passt. Dann fällt der Kommissar selbst einem Bombenanschlag zum Opfer und wacht in Episode 6 »Ad Astra!« 137 Jahre später an Bord des Raumschiffes EXODUS II auf, das Kurs auf den Planeten Atlantis der Sonne Proxima Centauri nimmt. Dort soll eine Gruppe von etwas mehr als hundert Menschen eine Kolonie gründen, da die Erde durch die Klimakatastrophe und Atomkriege existenziell bedroht ist. Storm wurde in den 137 Jahren im Kryostaseschlaf gehalten, während der Reise in einer Nährlösung wieder zusammengeflickt und schließlich zum Leben erweckt. Der ehemalige Kommissar findet sich schnell zurecht und trainiert regelmäßig in einer speziellen Gruppe immer wieder in einer virtuellen Realität Ernstfälle an Bord und die Maßnahmen während der Landung. Storm freundet sich mit dem Physiker Nygard an, der immer wieder auf physikalische Unstimmigkeiten stößt, z.B. dass an Bord der radioaktive C14-Anteil bei Null liegt. Der einzige Schluss, der all dies erklären würde, ist, dass sie sich in einer virtuellen Realität befinden: »Waren sie tatsächlich in einer simulierten Umwelt? Dann wären ihre VR.2-Übungen eine Simulation in der Simulation gewesen. Die bevorstehende Landung auf Atlantis wäre nichts anderes als eine weitere VR-Übung. Wo und wann war Realität?« (S. 230)

Hier weist der Roman Bezüge zu den Filmen *Matrix* und *Die Truman-Show* auf. Auch die alte Mordserie spielt noch eine Rolle und wird schließlich aufgeklärt. Am Ende steht Storm vor der Entscheidung, in der virtuellen Realität auf Atlantis zu bleiben oder in die echte Realität zurückzukehren, wo er nur noch als verdrahteter Kopf in einer Wanne liegt. Der Roman ist aufgrund der zahlreichen Verdächtigungen und Verschwörungstheorien spannend und durch die physikalische Fundierung intellektuell anregend.

Ein großes Lob geht an den Hirnkost-Verlag, der mit viel Liebe zum Detail, vor allem zum Layout, aber auch zum Papier und zum zweifarbigen Druck ein äußerst ansprechend gestaltetes Hardcover herausgebracht hat, das seinen Preis von 24 € auf jeden Fall wert ist. Umso bedauerlicher, ja frustrierend ist es, dass der Verlag von Klaus Farin inzwischen Insolvenz anmelden musste. ▪

Dan Simmons
Ilium
OT: Ilium, Übersetzt von Peter Robert
Heyne 8320, München 2004, 832 Seiten,
TB, ISBN 3-453-87898-1

von Uwe Lammers

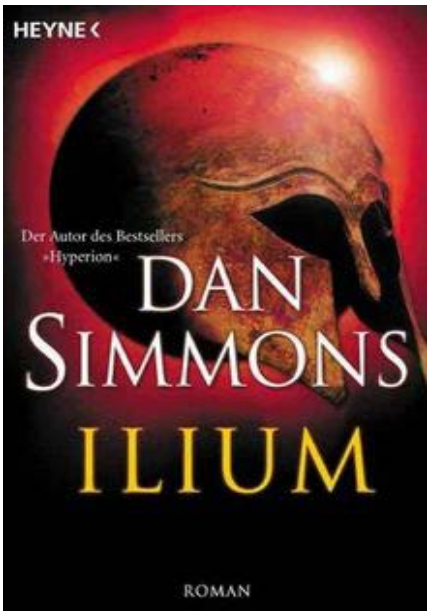
Fürwahr, die Götter haben einen seltsamen Humor. Und dann sind es nicht mal die eigenen!

Der einstige Professor Thomas Hockenberry, Homer-Experte und leider an Krebs verstorben, findet sich nach seinem Tod keineswegs im Jenseits wieder, sondern auf dem Götterberg Olymp, wo ihn Zeus, Athene, Aphrodite & Co. aus unerfindlichen Gründen auserwählt haben, als göttlicher Kriegsberichterstatter (KBE) von einem Schlachtfeld zu berichten. Er wird zusammen mit weiteren Wiederauferstandenen, aufgerüstet mit Hightech und der Fähigkeit der Quantenteleportation, hinabgeschickt zur Ebene von Ilium, um über den zehnjährigen Trojanischen Krieg zu berichten.

Im zehnten Jahr seiner Berichterstattung, als er der Dienstälteste der KBE ist, fallen ihm in Homers Bericht, den er – im Gegensatz zu den Göttern (Zeus vielleicht ausgenommen) – gut im Kopf hat, Unregelmäßigkeiten auf. Anfangs nur Kleinigkeiten, aber das steigert sich bald und weckt sein Misstrauen: Befindet er sich tatsächlich im Jahre 1200 vor Christus in Kleinasien oder berichtet er womöglich aus dem falschen Krieg? Hat Homer die Unwahrheit gesagt oder verhält es sich noch ganz anders?

Wüsste Hockenberry, dass der Trojanische Krieg andernorts neugierig von einer Schar gelangweilter Müßiggänger auf einer scheinbar paradiesischen Erde verfolgt wird – via so genannter »Turin-Tücher« –, würde sein Misstrauen bestärkt, doch davon weiß nur der Leser.

Diese zweite Handlungsebene mutet auf den ersten Blick idyllisch an: In dieser Welt leben Menschen, die nichts zu tun haben und sich ein Leben lang dem Müßiggang hingeben, bedient von Servitoren, kleinen Robotern, und bewacht von so genannten Voynixen, stummen Wesen, die zu Aberhunderten die Anwesen beaufsichtigen und wie kleine rostige Skulpturen wirken, die seltsam insektoid scheinen. Doch das Idyll hat verstörende Risse: Die Menschen können weder lesen noch schreiben, sie verfügen über keinerlei Kunst, keine Geschichte, leben einfach nur so in den Tag hinein, und alle zwanzig Jahre werden sie



über die so genannten Faxportale (quasi Transmitter), die ihre Enklaven verbinden, die über die Erde verstreut liegen, zur »Klinik« in einem der beiden Orbitalringe um den Planeten geschickt. Und nach dem fünften Zwanziger sind sie alle tot.

Merkwürdig? Das ist nur der Anfang.

In den Wäldern um die kleinen Anwesen leben so nette Kreaturen wie Allosaurier und Tyrannosaurier oder Terrorvögel. Da ist es doch nur gut zu wissen, dass man, solange man in der Nähe eines Faxknotens stirbt, von der Klinik neugeschaffen werden kann, nicht wahr? Als aber ein paar der degenerierten Menschen neugierig werden und sich auf die Suche nach Savi, der »Ewigen Jüdin« machen, die angeblich beim »letzten Fax« vor 1400 Jahren von den Nachmenschen – die in den Ringen leben sollen – vergessen worden ist, müssen sie entdecken, dass es noch ganz andere Dinge gibt als das Anwesen Ardis Hall und die Kraterstadt Paris am Schädelfluss. Harman und Daeman, zwei sehr gegensätzliche Abenteurer, müssen an Savis Seite in der Ruinenstadt Jerusalem entdecken, dass die Voynixe unerbittliche Feinde sind. Dass das Mittelmeerbecken trockengelegt wurde und sich darin das Königreich eines unheimlichen Wesens namens Prospero befindet, das ebenfalls noch über schreckliche Diener verfügt.

Und um den Leser vollends in die Verwirrung zu stürzen, existiert noch eine dritte Handlungsebene, die nun SF pur ist und auf dem Jupitermond Europa beginnt. Hier besteht auf verschiedenen Monden eine vielfältige Hightech-Kultur von selbstbewussten KI, die sich nach einem Kybernetiker des Untergegangenen Zeitalters Moravec nennen und das Wissen der alten Menschen hochhalten, mit denen sie bereits vor weit über 1000 Jahren den Kontakt verloren haben. Aus unklaren Gründen wurden die Moravec einstmals hier angesiedelt, und nun messen sie systembedrohende Quantenfluktuationen auf dem inzwischen terrageformten Mars, die sie sich nicht erklären können.

Eine Expedition wird auf den Weg geschickt, bestehend aus vier völlig unterschiedlichen Personen, insbesondere aus dem europäischen U-Boot-Kommandanten Mahnmut und dem wie eine acht Meter große, gepanzerte Riesenkrabbe wirkenden Io-Moravec Orphu. Allein die Szene, wie sie mit dem U-Boot (!) Dark Lady auf dem Mars notlanden müssen, ist den Kauf des Buches wert.

Der Mars, müssen die Expeditionsteilnehmer erkennen, zeigt eine Reihe seltsamer Eigenheiten. So werden auf Funkbildern etwa gewaltige Mengen von riesenhaften Steingesichtern erkennbar, die sich an den Wasserflächen des Mars entlang ziehen. Offenbar ist die Marsbevölkerung dabei, Millionen von Osterinsel-Monumenten aufzustellen. Der Zweck ist unklar. Und als die Roboter schließlich mit fliegenden Streitwagen konfrontiert werden, auf denen griechische Götter stehen, ist das auch absolut zweitrangig. Bald wird auf allen drei Handlungsebenen erbittert ums Überleben gekämpft ...

Mit dem Roman »Ilium« legt Dan Simmons nach Jahren des Schweigens wieder einmal einen monumentalen Science-Fiction-Roman vor, der von der Struktur an seine Vorgänger aus dem Hyperion-Endymion-Zyklus erinnert. Ein ganzes Knäuel von Rätseln kristallisiert sich nur ganz allmählich heraus und schafft eine immer stärkere Neugierde im Leser, der eindringlich wissen möchte, wie diese Puzzlestücke, die ihm offeriert werden, sich zu einem stimmigen Ganzen zusammenfügen. Bis zum Ende des Buches gelingt das noch nicht völlig, und das ist gut so!

Simmons hat sich gründlich in verschiedenste Ilias-Übersetzungen eingelesen und verkörpert den Ich-Erzähler Thomas Hockenberry auf brillante Weise. Infolgedessen wimmelt es natürlich von griechischen Namen, von griechischen Stadtstaaten, Herrschergeschlechtern und – das ist manchmal sehr deprimierend – von den Todesarten, die die einzelnen Krieger erleiden werden. So beobachtet Hockenberry etwa eine Schlachtaufstellung und sagt: Krieger XY steht da und dort, trägt das und jenes, und in zwei Tagen um die Mittagsstunde wird er nach Homer von dem und dem Krieger der Trojaner auf dem Rückzug niedergemetzelt werden. Und das erzählt er von fast allen Leuten, die eine Rolle spielen.

Damit lernt der interessierte Leser in diesem Buch unendlich viel mehr über Homers Ilias als beispielsweise in Wolfgang Petersens Haudrauf-Schmalspur-Epos »Troja«, in dem er das literarische Vorbild (wir reden hier NICHT von historischer Treue, denn die war ja schon bei Homer glatt gebügelt) simplifiziert. Bei Petersen erfährt niemand, was die Invasoren mit dem niedlichen Säugling machen, der im Film auftaucht. Dort gelingt ja Andromache (Hektors Frau) und dem Kind die Flucht. In Wahrheit wird der Säugling von den Stadtmauern Trojas in die Tiefe geschleudert. Bei Simmons erfährt man auch, wer das macht, und Andromache wandert als Sklavin in die Fremde. Paris übrigens, der stirbt bei Homer wirklich, wie ich schon vermutet hatte – nein, in diesem Buch nicht, denn dort wird der Verlauf des Krieges drastisch verändert, aber Details verrate ich an dieser Stelle nicht. Das muss man lesen.

In »Ilium« kann man ebenfalls nachlesen, welches Schicksal der achäische Feldherr Agamemnon erleidet, den Petersen ja im Film von Achilles meucheln lässt (er wird von seiner Frau Klytemnästra später in Griechenland ermordet; unmittelbar darauf bringt sie auch die versklavte Trojanerin Kassandra und ihre beiden, dem Agamemnon zwangsweise geborenen Kinder um) oder ein bisschen etwas über den »strahlenden Helden« Achilles (bei Petersen: Brad Pitt) nachlesen, was einem Leser den Magen umdreht. Vergesst die Vorstel-

lung, Achilles sei »sehr, sehr sexy«, wie mir eine Brieffreundin ihren Eindruck schilderte. Das ist ein kaltblütiger, durchaus psychopathischer Killer mit Freude am Töten.[1]

Von dem smarten Odysseus sage ich nur soviel, dass sein Image bei mir stark gelitten hat (im Film fand ich ihn sympathisch), seit ich bei Simmons las, dass er erst mit seinem Gefährten den trojanischen Späher Dolon gefangen nahm, wie eine Zitrone ausquetschte und ins achäische Lager in Gefangenschaft führte, um ihm dann hinterrücks den Kopf abzuschlagen. Einen Kopf, der noch schrie, während er auf dem Boden herumrollte (laut Homer). Ein freundlicher Zeitgenosse, der Odysseus, also wirklich.[2] Nicht kompatibel mit der Genfer Konvention zur Behandlung von Kriegsgefangenen.

Allein die Ilium-Handlung und deren Detaildichte würde es rechtfertigen, das Buch zu loben. Die Detailtreue in Bezug auf Homer ist sagenhaft. Aber die Makrostruktur des Ganzen ist wichtiger. Und hier gilt es, Seitenpfade zu Marcel Prousts Meisterwerk »Auf der Suche nach der verlorenen Zeit« und zu den Sonetten von William Shakespeare und zum Shakespeareschen Gesamtwerk insgesamt zu öffnen. Es ist nicht zwingend nötig, sich hier auszukennen, aber wer sich auskennt, der wird vermutlich noch einige Anspielungen mehr verstehen, als ich sie verstand. Auch kann es nicht schaden, über Quantenphysik, Zeitreisen und Wurmlöcher ein bisschen Vorwissen zu besitzen. Erzeugt wohliges Gruseln.

Am Ende des Werkes stehen drei Welten vor einem gewaltigen Krieg, der den vor den Mauern Iliums/Trojas weit in den Schatten stellen wird. Aber vieles ist nach wie vor unklar. Wer beispielsweise steckt hinter den rätselhaften Voynixen? Wer herrscht im Jupitergürtel? Auf welcher Welt steht Troja eigentlich (denn auf der realen Erde kann es nicht sein, da dort das Mittelmeer trockengelegt ist; und offensichtlich ist es keine Zeitreise, die man durchführt. Vielleicht aber doch? We don't know)? Was befindet sich hinter dem Tor des Hades auf dem Olymp? Was für eine Kraft und Geschichte steckt genau hinter den griechischen Göttern? Wird es den Menschen auf der, wie ich sie mal nennen möchte, Voynixe-Erde gelingen, den blauen »Scheinwerferstrahl« in Jerusalem zu öffnen und die darin gefangenen Menschen zu befreien?

Es gibt so viele anregende Fragen. Selbst wenn sich letzten Endes im Folgeband »Olympos« nicht herausstellen sollte, dass es einen chronologischen Zusammenhang mit dem Hyperion-Endymion-Kosmos gibt (wie ich Hunderte von Seiten felsenfest annahm!), selbst dann ist dies ein beeindruckendes, eigenständiges Werk sehr eigenwilligen Zuschnitts. Wer aufmerksam liest, wird auch ein eindringliches Plädoyer gegen den Verfall der Lesekultur insbesondere bei jüngeren Menschen herauslesen können, was ich sehr gut fand. Hier ist besonders auf die blasierte Figur des Daeman zu achten.

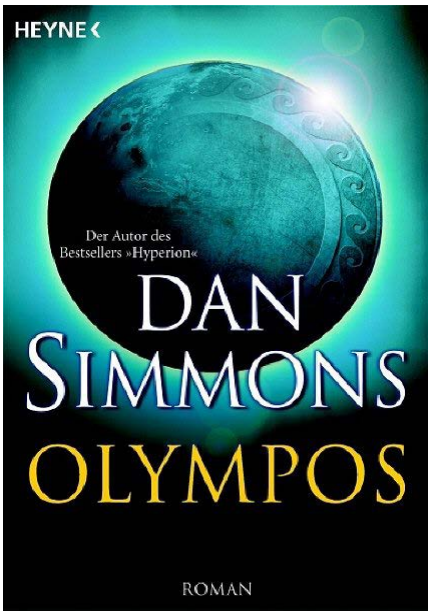
Allenfalls etwas schade fand ich – der obligatorische Wermutstropfen – dass es in der zweiten Hälfte des Buches manchmal etwas sehr »zügig« wird, was auf Kosten der detaillierten Beschreibung geht. Vielleicht liegt das aber auch an der Übersetzung und eventuellen Kürzungen. Ich habe es jedenfalls bedauert, dass das Werk nicht, wie ursprünglich angekündigt, 900 Seiten besaß. Die Seiten hätte ich noch genossen. Seufz.

Ansonsten, ihr Troja-Jünger und Dan-Simmons-Fans: kauft es euch. Es ist sein Geld wert! ▪

© 2004/2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 20. Juni 2004

Dan Simmons
Olympos
OT: Olympos, Übersetzt von Peter Robert
Heyne 52123, München 2006, 960 Seiten,
TB, ISBN 3-453-52123-4

von Uwe Lammers



Acht Monate sind seit dem fulminanten Ende des Romans »Ilium« vergangen. Und es ist viel passiert:

Seit der einstige, wiederauferweckte Philologie-Professor Thomas Hockenberry (Hockenbush für seine alten Freunde, doch die sind leider schon seit Jahrtausenden tot) seinen neuen Job als Kriegsberichterstatter (KBE) für die olympischen Götter aufgab und sich anmaßte, selbst Gott zu spielen, ist wirklich die Welt auf den Kopf gestellt worden, und das gilt für alle ZWEI Welten zugleich, in denen diese wilde Rochade durchgeführt wird, von Wesen, die sich als olympische Götter verstehen bzw. von jenen, die eigentlich die Fäden in der Hand halten. Als da wären: Prospero, Setebos und Sycorax, die Hexe (manche nennen sie auch Circe).

Doch zunächst einen Gang zurück, damit der geneigte Leser ein wenig Fuß in der Handlung fassen kann.

Seit zehn Jahren tobt der in Homers Ilias beschriebene Trojanische Krieg, und es geht eine Menge dort vor auf der Ebene von Ilium, das Thomas Hockenberry, der im Auftrag der olympischen Götter Bericht darüber erstattet, was nicht in den Annalen des Geschichtsschreibers stand. Das hängt, wie gesagt, mit Hockenberry zusammen. Als er begreift, dass er von Athene instrumentalisiert werden soll, um die Göttin Aphrodite umzubringen, wird ihm schon mulmig. Noch mulmiger ist ihm aber zumute, als er, mit Hades-Helm (der unsichtbar macht) und einem Quantenteleportationsmedaillon ausgestattet, mit-

1 Deutlich positiver, aber auch dort kein Schönling, kommt Achilles übrigens bei P. C. Cast in ihrer »Mythica«-Serie weg, zu der ich beizeiten mehr schreiben werde.
2 Und Odysseus kommt nun wirklich wesentlich besser weg bei P. C. Cast.

bekommt, dass ihn dieser Plan unweigerlich das Leben kosten wird. Es sei denn, er tut etwas dagegen – also sabotiert er seine Auftraggeberin.

Was dazu führt, dass die entfesselte Göttin alle seine KBE-Kollegen massakriert. Was wiederum dahin führt, dass Hockenberry den Trojanischen Krieg sabotiert, die Gestalt von Göttern annimmt und einen Waffenstillstand zwischen Trojanern und Griechen erzeugt – und letzten Endes geht die gemeinsame Streitmacht zusammen mit den rätselhafterweise auf dem Olymp auftauchenden Moravec-Robotern aus dem Jupiterraum dazu über, den Olymp zu belagern, der sich als der Olympus Mons auf dem Mars herauskristallisiert. Die vereinten Griechen und Trojaner haben nun nämlich ihren eigenen Göttern den Krieg erklärt! Und das führt wiederum zum Bombardement der arg gebeutelten Stadt Ilium durch die olympischen Götter – mittels Mittelstreckenraketen und nuklearer Sprengwaffen.

Den Leser schwindelt – und wie gesagt, das ist nur eine Handlungsebene am Ende des ersten Bandes »Ilium«.

In der zweiten Ebene, wo die Geschichte der naiven Menschen von Ardis Hall verfolgt wird, erscheint auf einmal ein kerniger, griechischer Krieger namens Odysseus (! Ja, ja, es gibt ihn zweimal, macht euch nichts daraus! Es gibt hier so einige Dinge zweimal, was mit zur Konfusion beiträgt.) und bereitet die arglosen Menschen, die weder lesen noch schreiben, geschweige denn sich verteidigen können, auf einen Krieg vor, »der kommen wird, wenn die Sterne herabfallen«.

Kryptische Worte – bis aus einem der Orbitalringe um die Erde, die die Nachmenschen vor zahllosen Jahrhunderten anlegten, Meteoriten herabzuregnen beginnen. Niemand auf der Erde weiß, dass dies letztendlich die Folge eines verzweifelten Ausfluges der Ewigen Jüdin Savi und ihrer beiden Begleiter Daeman und Harman ist, die auf der Flucht vor den Voynixhorden von dem Avatar der Ich-bewussten Logosphäre der Erde, Ariel, aus Jerusalem vom trockenen Mittelmeerbecken hinaufgeschickt wurden in den Orbit. An einen Ort, wo die »Klinik« der Nachmenschen steht, die jeder der heutigen Menschen in seinem Leben wenigstens fünfmal, alle zwanzig Jahre nämlich, besucht. Ein grauenhafter Ort, wo sie einen Geist namens Prospero fanden – und ein sehr reales, amphibisches und menschenfressendes Ungeheuer namens Caliban.

Zwar gelingt den beiden Männern die Flucht zur Erde, aber die Welt ist ein für allemal verändert. Niemand hat zu diesem Zeitpunkt eine Ahnung, wie sehr ...

Acht Monate nach diesen dramatischen Ereignissen dreht sich die Welt weiter und stürzt den Leser in den neuen, noch längeren, noch verwickelteren Roman. Inzwischen sind einige Dinge klarer geworden, andere eher verwirrender:

An der trojanisch-olympischen Front herrscht ein Patt. Zwar kann an vorderster Front der griechische Heros Achilles, der meint, die Götter hätten seinen Freund Patroklos ermordet (stattdessen hat ihn Hockenberry einfach ins antike Amerika zu den Indianern quantenteleportiert, aber er wird sich hüten, das zuzugeben!), immer wieder Götter niedermetzeln, doch die verwandeln sich in schwarze Funkenschauer und entschwinden zum Olymp, um am nächsten Tag munter erneut in den Kampf einzugreifen.

Zwar sind die Trojaner formell Verbündete der Griechen (seit dem Tag, da Andromache, Hektors Frau, ihrem Gatten klarmachte, dass Göttinnen ihren gemeinsamen kleinen Sohn auf bestialische Weise niedermetzelten; in diesem Roman kommt freilich heraus, dass sie das Verbrechen mit einem anderen Kind verübt hat und der gemeinsame Sohn durchaus quicklebendig ist. Auch sie würde das im Traum nicht preisgeben), doch es gibt Verschwörungen.

Der griechische, abgesetzte Heerführer Menelaos versucht seine abtrünnige Ehefrau Helena umzubringen, die – nachdem Ihr Geliebter Paris, der sie nach Troja entführte, im Krieg gefallen ist – sich inzwischen mit Hockenberry tröstet und die Nächte verbringt. Was soll man sonst auch tun? Helena ist definitiv kein Kind von Traurigkeit und zugleich ist sehr unberechenbar, was Hocky bald schmerzhaft zu spüren bekommt.

Auf dem Olymp zettelt derweil Hera, des Zeus göttliche Gattin, einen Putsch an und schaltet ihren Ehemann wirksam aus. Und eine wutentbrannte Amazone namens Penthesilea, ebenfalls von den Göttern aufgestachelt, erscheint auf der Bildfläche, um Achilles umzunieten. So drastisch muss man das wohl formulieren.

Gleichzeitig treffen die Moravec, die inzwischen auf dem Marsmond Phobos ein Raumschiff gebaut haben, Anstalten, die Erde anzusteuern. Jene von zwei seltsamen Ringen umkreiste Erde, auf der die Menschen in Ardis Hall inzwischen erbittert ums Überleben kämpfen. Die Voynixe, jene stummen, insektenartigen Androidenwesen unbekannter Herkunft sind nämlich seit dem Absturz des Klinik-Asteroiden dabei, gnadenlos alle Menschensiedlungen zu attackieren und ohne Rücksicht auf Verluste alle wenigen noch lebenden Menschen zu massakrieren.

Als würde das noch nicht genügen, stellt der durch den Aufenthalt in den Ringen kampftüchtiger gewordene Daeman fest, dass sein Erzfeind, der blutrünstige, unberechenbare Caliban, offensichtlich den Sturz aus Hunderten Kilometer Höhe unbeschadet überstanden hat. Er ist nun auf der Erde und begibt sich zuerst nach Paris, wo Daemans Mutter lebt ... Als Daeman selbst hier ankommt, findet er nur noch ihren blutigen Schädel vor, eine zynische, blutrünstige Botschaft Calibans an ihn persönlich. Und dann reißt ein Dimensionstor auf und lässt ein gigantisches, auf großen Händen kriechendes Hirn nach Paris marschieren, das daraufhin in einem mächtigen Eispanzer erstarrt: Setebos ist erschienen und macht sich daran, die Energie von Schlachtfeldern in sich aufzusaugen, während seine Kreaturen, die Calibani aus dem Mittelmeerbecken, ebenfalls die Menschheit angreifen.

Für Daemans früheren Gefährten Harman, dessen Lebensgefährtin, die inzwischen schwangere Ada in Ardis Hall zurückgeblieben ist, um den Kampf gegen die Voynixe zu organisieren, hat das Schicksal besonders bösartige Tücken vorgesehen: sie führen ihn erst vom Golden Gate bei Machu Picchu zu einem grünen Geistwesen namens Ariel und zu dessen sehr bekannten Dienern, den »Kleinen Grünen Männchen«. Und schließlich zu einer bizarren Konstruktion, die Ariel »Eiffelbahn«

nennt – Hunderte von Eiffelturm-Imitaten, die über die Erde verstreut sind. Und in Begleitung Prosperos trifft er in einem gigantischen Grabmal über dem Himalaya auf einen schwebenden Sarg, in dem eine wunderschöne, junge Frau liegt und schläft. Und Harman glaubt einmal mehr zu träumen – denn diese Frau ist, wiewohl das völlig ausgeschlossen scheint, eine jüngere Version der Ewigen Jüdin Savi ...!

Nein, dies alles ist nur ein kleiner Teil dessen, was die Handlung dieses voluminösen Romans ausmacht, aber man mag es mir nachsehen, wenn ich nur ein solches Stück erzähle – das Buch enthält genug Stoff zum weitergehenden Staunen.

Wenn ich jüngst schon sagte, dass der erste Roman in der zweiten Hälfte etwas arg überhastet daherkam, so muss ich diesem hier attestieren, dass er in vielerlei Hinsicht Fragen offen lässt und an manchen Stellen arg melodramatisch überzieht, um schließlich – wie etwa bei Peter F. Hamilton in seinem »Armageddon-Zyklus« – am Schluss so gekünstelt Harmonie herzustellen, dass man sich eine Magenverstimmung holen könnte.

Ignorieren wir, dass der Klappentext Professor Hockenberry hartnäckig als »Philosophie-Professor« tituliert (er ist Philologe, aber der Klappentexter konnte das Wort offenbar nicht verstehen). Ignorieren wir das Credo des Romans in Bezug auf die jüdische Kultur. Wie schon in seiner Story »Das neute Av« in der Storysammlung »Welten und Zeit genug«[3] geht es, wie man in diesem Buch letztlich erkennt, im Wesentlichen um eine etwas krude Idee, die schon im 20. Jahrhundert fröhlich noch und noch ausgewalzt wurde: Die Juden sind etwas Schlimmes, weswegen die arabischen Staaten alles daransetzen, sie auszulöschen!

Ob die Gegner ein Virus erschaffen, das (oh, welche Ironie des Schicksals!) nahezu alle Menschen ausrottet, die verursachenden Araber inklusive, aber ausgerechnet die klugen Juden nicht; ob sie schließlich ein Gigant-U-Boot mit Sprengköpfen aussenden, die in sich mikroskopische Schwarze Löcher tragen, ob sie Androidenhorden mit Zeitmaschinen in die Zukunft senden (eine Idee, die wir vom Shrike aus dem Hyperion-Zyklus schon kennen, nur war sie dort viel besser und raffinierter gemacht!), letzten Endes MUSS das alles natürlich misslingen.

Mir schien dies eine unbehagliche, sichtlich der political correctness der Gegenwart entlehnte Idee zu sein, die dem Leser dann doch etwas den Appetit verderben kann. Und die zwar ganz nette, aber letztlich nicht so richtig ausgegorene Idee, woher denn nun Prospero, Sycorax und Caliban sowie Setebos kommen ... nun ja, das ist lieb gemeint, aber Simmons deshalb als den »bedeutendsten mythenschaffenden Schriftsteller unserer Zeit« zu feiern, das scheint mir dann doch ein wenig verfehlt.

Um ehrlich zu sein, bleibt der zweite Teil des Zyklus erheblich hinter dem ersten zurück, was nicht ausschließlich daran liegt, dass die Helden der Ilias jetzt alle bekannt sind und hier nur noch – im Wesentlichen – als metzelnde Staffage dienen dürfen. Irgendwie ist die Luft raus, fand ich. Und alle Hinzufügungen wie Setebos oder die Eiffelbahn oder unablässig sich vergrößernde Voynixheere und wilde Gemetzel führen letztlich nur zu einer Art von hohler Überkrustung der Geschichte. Die Kerne der Geschichte sind leider entweder altbacken, matte Kopien aus dem Hyperion-Endymion-Zyklus oder aber nicht vollständig durchdachte und am Ende durch übertriebene Effekthascherei sich selbst zerstörende Spielereien.

Sorry, Dan ... der Anfang war definitiv sehr gut, der Schluss dann leider deutlich weniger. Viele der hiesigen Seiten hättest du dir vielleicht doch besser sparen sollen.

Natürlich soll man den Toten – und Dan Simmons ist anno 2026 kürzlich von uns gegangen – nichts Böses nachsagen. In diesem Fall ist aber zumindest von meiner Seite zu konstatieren, dass er vermutlich versucht hat, mit diesem Zweiteiler den Erfolg seines Hyperion-Endymion-Zyklus zu wiederholen. Meiner Ansicht nach hat er einen starken Start hingelegt, ist dann aber in dem Bemühen, immer komplexer werden zu wollen, stecken geblieben, was dann vermutlich erklären hilft, warum der zweite Teil zwar seitenstärker, aber doch soviel schwächer ist als der Beginn. Und möglicherweise erklärt es auch, warum sich Simmons später anderen Stoffen zugewandt hat, die gewissermaßen mehr »Bodenhaftung« besaßen. Ich denke da insbesondere an seine Romane »Terror« und »Drood«.

Dessen ungeachtet denke ich schon, dass wir mit Dan Simmons durch seinen Tod im 77. Lebensjahr einen wichtigen Phantasten verloren haben, der eine bedrückende Lücke in unsere Phantasten-Reihen gerissen hat. Mögen wir ihn, allen Schwächen zum Trotz, die gerade dieser vorliegende zweite Teil des »Ilium«-Zyklus zeigt, wohlwollend im Gedächtnis bewahren. ▪

© 2006/2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Februar 2006

Arthur C. Clarke & Stephen Baxter
Wächter
Heyne 52496, 2009,564 Seiten, TB
Übersetzt von Martin Gilbert
ISBN 3-453-52496-5

von Uwe Lammers

Man nennt sie die Erstgeborenen.

Wesen in den Tiefen des Universums, undurchschaubar wie die Orakel der Götter, uralt und scheinbar allmächtig.

Es war ein grässlicher Zufall, der vermutlich kein Zufall gewesen ist, der die Menschheit erstmals auf die Erstgeborenen aufmerksam machte – im Jahre 2037 irdischer Zeitrechnung stürzte die UN-Angehörige Bisesa Dutt mit zwei Gefährten in Afghanistan in ihrem Hubschrauber ab und fand sich, scheinbar jedenfalls, unvermittelt ins Afghanistan des Jahres 1885 versetzt. Sie traf mit der Besatzung eines britischen Kolonialforts und dem jungen Journalisten Rudyard Kipling zusammen ... doch schnell musste sie begreifen, dass die Welt, in der sie gelandet war, gänzlich anders aussah, als sie sich das vorstellte.

Was vermeintlich als »Zeit-Odyssee« begonnen hatte und beispielsweise zu einer Reise nach Babylon des Königs Nebukadnezar sowie zur Begegnung mit dem »Gott«

3 Diese Geschichte ist übrigens Teil dieses Zyklus und sollte daher sinnvollerweise zur Ergänzung gelesen werden – es tauchen einige Personen aus der Story in diesem Buch wieder auf.

Alexander dem Großen führte, war in Wirklichkeit die Konfrontation mit einer parzellierten neuen Kunstwelt, die ein abgestürzter sowjetischer Kosmonaut »Mir« nannte: scheinbar wahllos waren Zeitabschnitte des Planeten Erde aus einem Bereich von ca. 2 Millionen Jahren vor Christus bis zum Jahr 2037 nach Christus ausgeschnitten und zu einer neuen, chaotischen Ökosphäre zusammengefügt worden.[4] Eine Welt mit experimentellen Möglichkeiten, um eine neue Zukunft zu gestalten, aber eben auch eine Welt der ökologischen Desaster und des Artensterbens.

Verantwortlich war die außerirdische Intelligenz der Erstgeborenen, die sich durch schwebende, gefühllose metallene »Augen« ausdrückte. Einzig Bisesa Dutt gelang es schließlich, über das »Auge« im Tempel des Marduk in Babylon nach fünf Jahren der Odyssee in ihre Heimat zurückzukehren. Dabei ließ sie ihr intelligentes Telefon dort zurück und zahlreiche neu gewonnene Freunde.[5]

Zu ihrer Bestürzung kehrte Bisesa Dutt genau einen Tag nach ihrem Hubschrauberabsturz direkt nach London und zu ihrer kleinen Tochter Myra zurück, an den 9. Juni 2037. Und es bewahrheitete sich, was sie schon auf »Mir« befürchtet hatte: warum gab es keine Ausschnitte aus ihrer Zukunft, keine »Zeitscheiben« jenseits des Jahres 2037? Sie hatte befürchtet, es könne damit zusammenhängen, dass es nach 2037 keine menschliche Zukunft mehr gäbe ... und in gewisser Weise hatte Bisesa damit Recht.[6]

Der 9. Juni 2037 war der »Sonnensturmtag« – eine mächtige Protuberanz brachte an diesem Tag die moderne Zivilisation fast zum Stillstand. Allerdings waren die Opfer nicht so dramatisch wie etwa noch ein paar Jahrzehnte zuvor, denn auf dem Mond hatten Astronomen wie Eugene Mangles diesen Ausbruch vorausberechnet und gewarnt.

Bisesa Dutt, die als einziges das »Auge« zu sehen vermochte, das sie nach London zurückgebracht hatte und nach dem 9. Juni spurlos verschwand, fürchtete jedoch, dass dies erst der Anfang war, und sie hatte damit ebenfalls Recht. Sie fürchtete ferner, dass die Erstgeborenen für diese Eruption verantwortlich zeichneten.

Eugene Mangles hatte noch eine weitere Prognose zu bieten für einen erneuten Sonnensturm – er würde im Jahr 2042 über das solare System branden, und er wäre zum einen unaufhaltsam, zum anderen würde er viele tausend Male schlimmer als jener vom 9. Juni 2037 sein. Genau genommen sprach er vom Ende allen Lebens im Sonnensystem.

Die Menschen fanden sich nicht mit dem fatalistischen Warten auf den Tod ab, sondern ersannen den »Sonnenschild«, der bis 2042 am Lagrange-Punkt 1 nahe der Erde etabliert wurde, und mit seiner Hilfe gelang es schließlich tatsächlich, das Ende der Menschheit aufzuhalten und die Verluste ein wenig zu begrenzen. Während dieser Zeit wurde unter anderem durch Bisesa Dutts Kenntnisse klar, dass die Erstgeborenen auch für diese Attacke verantwortlich zeichneten – eine Attacke, die sie mit langer Hand vorbereitet hatten, durch einen kontrollierten Zusammenstoß eines gigantischen Planeten mit der Sonne im Jahre 4 vor unserer Zeitrechnung.

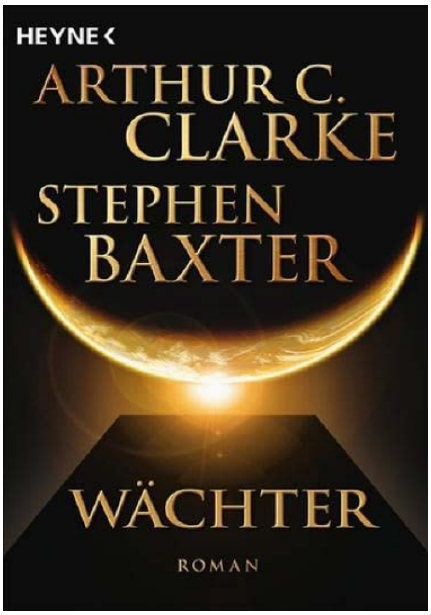
Dennoch: die Menschheit überlebte den 20. April 2042, und durch das Erscheinen von »Augen«, die die Katastrophe mit ansehen wollten, wurde unzweideutig klar, dass die fernen Erstgeborenen bzw. deren Maschinen die menschlichen Geschicke weiterhin überwachten.[7]

Unnahbar.

Gnadenlos.

Die Verantwortlichen der Menschheit wussten nun, dass sie unter Beobachtung standen. Und ihnen war ebenfalls klar – die Beobachter waren ihnen nicht freundlich gesonnen, ganz im Gegenteil.

Im letzten Moment vor dem Sonnensturmtag war ein konzentrierter Nachrichtenimpuls, vermischt mit den »Geistern« dreier Künstlicher Intelligenzen, zu den Sternen gesandt worden, um für



den schlimmsten Fall noch etwas von der menschlichen Kultur zu retten. Und tatsächlich erwachten die drei KI in einem fremden Informationsnetzwerk elf Lichtjahre von der Erde entfernt, im Prokyon-System, schließlich wieder zu neuem Leben. Hier machten sie die bestürzende Entdeckung, dass die hiesige Kultur ebenfalls unter den Manipulationen der Erstgeborenen zu leiden hatte und vor der Vernichtung stand.

Die Erstgeborenen löschten nicht nur die solare Menschheit aus – sondern sie taten das planmäßig mit allen aufkeimenden Zivilisationen! So betrachtet waren sie eine Art göttliches Verhängnis, unbeeinflussbar wie ein antiker Rachegott. So kehrte eine der KIs als Impuls nach Sol zurück, um Kunde zu bringen, in der bangen Hoffnung, die Menschheit habe den 20. April 2042 überstanden.

Dies war tatsächlich der Fall – aber das solare Drama war damit durchaus noch nicht beendet.

Im Jahre 2064 entdeckte eine Sonde, im Schatten des Planeten Saturn schwebend, eine Anomalie, die sich zielstrebig auf dem Weg ins innere Sonnensystem befand. Das

4 Wem das übrigens vertraut vorkommt, mag sich an die Heftromanserie »Maddrax« halten ... wo basierend auf diesem Zyklus von Baxter/Clarke dieselbe Idee ziemlich schamlos plagiiert wurde. Was bei »Maddrax« nicht überrascht, ist doch der Serienanfang bekanntlich auch aus dem Comic »Storm« von Don Lawrence recht ungeniert übernommen worden.

5 Vgl. zu dieser Geschichte den ersten Band des Zyklus, »Die Zeit-Odyssee«, Heyne 52037, München 2005. Besprochen in AN 291, S. 52f.

6 Auch das ist übrigens nicht Baxters oder Clarkes Idee, sondern recht genau aus Philip José Farmers »Flusswelt«-Zyklus gestohlen.

7 Vgl. zu dieser Geschichte den zweiten Band des Zyklus, »Sonnensturm«, Heyne 52125, München 2006. Besprochen in AN 292, S. 35ff.

Sondennetzwerk, zu dem sie gehörte, war nach dem Sonnensturm geschaffen worden, um weitere Alien-Bedrohungen rechtzeitig auszumachen, und dadurch, dass diese Sonde kaltblütig zerstört wurde, begriffen die Verantwortlichen, dass die Gefahr durch die Erstgeborenen noch nicht abgewendet war.

Sie hatten beobachtet, dass die Menschheit die solare Sterilisation überstanden hatte und schickten sich an, mit der nächsten Intervention gründlicher zu sein.

Sie schickten etwas, was als »Q-Bombe« bekannt wurde – optisch wirkte der Flugkörper wie eines jener »Augen«, die Bisesa Dutt vor so langer Zeit das erste Mal auf »Mir« gesehen hatte. Beobachtende Messungen ergaben allerdings, dass das darin befindliche Waffensystem offenbar auf dunkler Energie basierte, der so genannten »Quintessenz«, einer Energieform aus den Anfängen des Kosmos.

Flugziel war einwandfrei die Erde.

Das Ziel: Die Auslöschung der menschlichen Spezies, womöglich des gesamten Planeten.

Während die Verantwortlichen der Menschheit nach außen tunlichst versuchten, alles geheim zu halten, um keine Panik zu erzeugen, entwickelte die menschliche Fraktion der »Spacer«, darunter die Marsgeborenen, einen anderen Plan, als sie auf subversive Weise Kenntnis von der neuen Bedrohung erhielten.

Sie erweckten Bisesa Dutt aus ihrem Hibernationsschlaf, in dem sie neunzehn Jahre geruht hatte, und ihre Tochter Myra, inzwischen eine erwachsene junge Mutter, die mit den Spacern sympathisierte, entführte ihre Mutter zu den Sternen – genauer: zum Mars. Hier waren Spuren einer uralten Katastrophe entdeckt worden, die vor vielen Millionen Jahren eine marsianische Urzivilisation ausgelöscht haben musste. Verantwortlich auch damals – die Erstgeborenen!

Aber die Marsianer hatten ein Erbe hinterlassen, indem sie ein »Auge« einfingen. Und die einzige Person, die ein »Auge« zu einer positiven Reaktion animieren konnte, schaffte es auch diesmal – Bisesa Dutt. Die Konsequenz bestand darin, dass sie einmal mehr ins Babylon der Welt »Mir« gesogen wurde, ins neue Königreich Alexanders des Großen ... und zugleich in eine Welt, an deren Himmel ein strahlender roter Planet stand, dessen Nachtseite von leuchtenden Gespinsten überzogen wurde ... von Zeichen der uralten Marszivilisation, die es hier durchaus noch gab.

Vielleicht also existierte doch noch eine Möglichkeit, dem göttlichen Zorn der Erstgeborenen zu entrinnen ...

Wie schon im Fall der ersten beiden Romane ist zu sagen: Das könnte so ein schönes Buch sein, wenn der Hauptautor nicht Stephen Baxter geheißen hätte. Er schafft es, diese Idee so gründlich zu ruinieren, dass man als empfindsamer Leser heulen könnte. Vergesst das Titelbild, das überhaupt keinen Bezug zum Inhalt hat. Vergesst erst recht den Klappentext, der die Erstgeborenen mit den »mysteriösen Außerirdischen, die einst über eine Reihe schwarzer Monolithe mit uns Kontakt aufgenommen« haben sollen, verknüpft (völlig falsch!).[8] Das sind aber nur banale Äußerlichkeiten. Die wirklichen Probleme liegen sehr viel tiefer, und sie sind primär psychologischer Natur.

Während Baxter in den technischen Fragen sattelfest ist und auf faszinierend plausible Weise beschreibt, wie beispielsweise ein Orbitallift funktioniert oder das Leben auf dem Mars organisiert werden könnte – dafür lohnt es sich dann, den Roman zu lesen – , versagt er auch weiterhin vollständig bei der Schilderung menschlichen Lebens. Dass, um nur mal ein Beispiel zu nehmen, drei Personen, die tagelang (!) in einer Orbitalkapsel auf dem Weg in den Erdorbit sind, sich von einem von ihnen mit der Bemerkung »Man weiß nicht, wer zuhört« zu einem weitgehenden Schweigegelübde animieren lassen, wobei darunter noch Mutter und Tochter sind, die sich neunzehn Jahre lang nicht gesehen haben und sich so überhaupt nicht austauschen, das klingt so absurd und unmenschlich, dass Baxter das niemand glauben kann. Dass auf dieser Fahrt Myra ihrer Mutter nicht einmal ein Bild ihrer Tochter zeigt oder über ihr Leben spricht, zeigt an, dass Baxter sich über diesen Teil des menschlichen Miteinanders überhaupt keine Gedanken machte.

Problematisch ist ferner, dass das den gesamten Roman durchzieht und ohne Unterschied ALLE Personen betrifft, egal, ob sie sich auf der Erde, dem Mond, dem Mars oder »Mir« aufhalten. Alle werden mit dieser gnadenlos distanzierten Unmenschlichkeit und Emotionslosigkeit behandelt und eher mühsam-verkrampft geschildert. Als wenn sie alle Soziopathen wären, die mehr mit der modernen Sherlock-Darstellung Benedict Cumberbatchs gemeinsam haben als mit normalen Mitmenschen. Es ist bedauerlich, dass Stephen Baxter diesen fundamentalen Darstellungsdefekt seiner Protagonisten auch nach Jahren nicht in den Griff bekommt, sondern darin notorisch bei jedem seiner Romane verfällt.

Auf diese Weise gelingt es dem empfindenden Leser leider auch nicht, eine Beziehung zur Hauptperson Bisesa Dutt aufzubauen (von anderen Personen des Werkes ganz zu schweigen). Wenn man noch zwanzig Seiten vor Ende des Romans sagen muss – wie in meinem Fall –, dass man noch immer nicht von ihm gepackt ist, aus eben genau diesem Grund, dann muss man wohl leider konstatieren, dass der Roman letztendlich doch misslungen ist. Grandiose Ideen hin oder her, das ist dann wirklich sehr schade.

Während man etwa im Falle eines Peter F. Hamilton glaubhafte Charaktere und auch nachvollziehbare menschliche emotionale Konflikte findet, sieht man hier nur sterile, emotionale Eiszeit. In jedem Baxter-Roman, leider. Darüber naiv zu urteilen, wie es die New York Times einst tat, dies sei »ein unvergleichliches Science Fiction-Abenteuer«, ist darum in meinen Augen schlicht verkehrt, oberflächlich und eindimensional. Der Stoff hätte sehr viel mehr Raum geboten für phantastische Konfliktlinien ... aber alles, was Baxter zustande bringt, ist speziell in diesem Roman eine blutarme, emotionsleere und durchweg verkrampfte Reisegeschichte. Einmal durch das Sonnensystem im Jahre 2069, dann aber auch durch die bizarre Zukunftswelt des Planeten »Mir« im Jahre 31 nach der »Diskontinuität«, also der Er-

8 Damit wird krampfhaft eine Verbindung mit den »2001«-Romanen hergestellt, deren Verwandtschaft Arthur C. Clarke aber schon im Vorwort zum ersten Roman ausdrücklich leugnet! War im Verlag natürlich nach vier Jahren in Vergessenheit geraten ...

schaffung durch die chronologische Parzellierung. Man kommt sich vor, als bilde Baxter nur den letztlich unbeteiligten Reiseführer, mehr nicht. Von einem Autor erwartet man da doch schon etwas mehr Anteilnahme, die man hier leider nicht bekommt. So versäumt er meines Erachtens, den Leser wirklich mitzureißen.

Und wie gesagt: Was hätte man da nicht alles für interessante Dinge entwickeln können! Aus einem Weltreich Alexanders des Großen, das auf mit Öl befeuerten Eisenbahnen basiert und eine Sklavenkaste von Neandertalern besitzt. Aus einem von Gletschern eingeschlossenen Bruchstück des Chicago von 1895, das sich zum Exodus in ein kaltes Mississippi-Tal entschlossen hat, wo Mammuts gezähmt werden ... wahrlich, es gibt viele phantastische Ansätze in diesem prinzipiell so farbenprächtigen Roman, weswegen man ihn (als flüchtiger Leser freilich) durchaus rasch und wohl auch mit Gewinn lesen kann. Aber es ist dann eben doch auch ein Roman ohne lebendige, fühlende Protagonisten, und es zeigt sich daran wieder einmal, dass spannendes Setting und beeindruckende historische Ideen eben nicht alles sind. Wenn die Leute nicht lebendig geschildert werden, ist das alles für die Katz!

Es gibt daneben allerdings auch eine Reihe logischer Fehler, die das Gesamtkonzept leider entwerten. Ich nenne nur einen davon: Wenn die Erstgeborenen in langen, quasi geologischen Zeiträumen planen, wie können sie dann punktgenau intervenieren? Als der Sonnensturm 2042 fehlschlägt, beginnt die Materialisierung der »Q-Bombe« exakt am gleichen Tag, was sich doch ziemlich seltsam anhört. Und, wenn man das schon als gegebene Tatsache hinnimmt, warum wird im Roman nicht der Versuch unternommen, mit der »Liberator«, dem schnellen, mit Antimaterie betriebenen Menschheitsschiff, den solnahen Ausgangspunkt anzusteuern, von dem die Q-Bombe kam? Niemand in der politisch-militärischen Führungsriege kommt auch nur auf diese Idee, während andererseits jeder Versuch, die Bombe aufzuhalten, monatelang fehlschlägt. Da gibt es also echte Logiklöcher in der Story. Auch dass die stillschweigende Entführung Bisesa Dutts von der Erde mühelos gelingt und von keinerlei geheimdienstlicher Intervention behindert wird, was man doch wohl erwarten sollte, das hört sich überhaupt nicht glaubwürdig an. Es gäbe noch mehr solche Ausfälle zu erwähnen, aber dabei soll es an dieser Stelle bleiben.

Darum muss ich abschließend leider urteilen: wer gute Phantastik mit Leidenschaft und Leben lesen möchte, die mehr als nur phantastische Grundideen aufweist, der sollte von diesem Zyklus vielleicht eher die Finger lassen. Unter diesem Blickwinkel sind alle drei Romane, ungeachtet ihres fraglos vorhandenen Potenzials, leider misslungen.

Schade um die Zeit, die man damit verschwendet hat. ▪

© 2016 / 2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Juni 2006

Alastair Reynolds
Das Schiff der flüsternden Träume
Heyne 2025, Paperback, 368 Seiten
ISBN-13: 978-3453323803

von Arndt Büssing

Um es gleich vorweg zu sagen: Der Roman des walisischen Science-Fiction-Autors (und promovierten Astrophysikers) Alastair Reynolds hat mich mit seinen vielen Wendungen, Häutungen und Ebenen gepackt.

Im 19. Jahrhundert begleitet Doktor Silas Coade als Schiffsarzt an Bord des Segelschiffes »Demeter« eine Expedition in das eisige Nord-Norwegen, wo der skrupellose Finanzier Topolsky ein rätselhaftes Bauwerk sucht. Als sie endlich der gesuchten Fissur in der Steilküste ansichtig werden, hinter der sich das Bauwerk befinden soll, sichten sie das Wrack der »Europa«. Offensichtlich sind sie nicht die ersten. Und dann eskaliert alles ... Der Ich-Erzähler Coade wird versehentlich erschossen. Sterbend stellt er fest, dass es wohl nicht sein erstes Mal ist. Die mitreisende Gräfin Cossile bestätigt seine Vermutung, dass er bereits mehrfach gestorben ist, und zwar, weil er sich der Realität nicht stellt – »und dem, was getan werden muss«, ergänzt sie kryptisch. Eine Andeutung, die Fragen aufwirft und Spuren legt. Offensichtlich weiß sie mehr.

Coade erwacht erneut als Schiffsarzt der »Demeter«: Immer mit derselben Crew, aber in anderen Zeiten, anderen Orten, anderen Welten und anderen Inkarnationen des Schiffes. Immer müssen sie durch eine Fissur, um zu dem Bauwerk zu kommen (einmal liegt es, mit Verbeugung an Jules Verne, unter der Erdoberfläche). Und immer wieder tauchen Erinnerungen auf, die aus vorher Erlebtem stammen – was ja eigentlich nicht sein kann.

Monsieur Dupin, der viel zu junge mitreisende Mathematiker, ist immer der Getriebene, der das Rätsel der Topologie und der »sphärischen Eversion« lösen will, denn »die da draußen« flüstern ihm fortwährend zu, kryptisch, düster, rätselhaft, und wollen Antworten. Auch er erinnert sich an gemeinsam Erlebtes, doch nur bruchstückhaft, ohne dass es sich enthüllt.

Man folgt der verschlungenen Erzählung, findet vorläufige Antworten, die sich labyrinthisch zu einem Bild zusammenfügen wollen, aber nicht passen. Und jedes Mal beugt sich Miss Cossile, unnahbar und den anderen intellektuell weit überlegen, über den sterbenden Silas Coade, als sei sie enttäuscht, dass er einfach nichts lernt.

Später wacht Coade in einem Raumschiff auf. Es geht um eine Expedition zum Jupiter-Mond Europa. Eine geschickt ausgelegte Fährte, die sich aber auch als eine falsche Erinnerung erweisen könnte.

Verraten sei nur, dass das Bauwerk, dass sie letztlich betreten (»Haut ab solange ihr noch könnt ...«, mahnt der letzte Eintrag im Logbuch der »Europa«), eine verdrehte Emanation mit Referenzen an H.P. Lovecraft und die Alien-Filme ist. Alles überrascht, was im Folgenden passiert, denn es ist immer ganz anders als erwartet. Liest man die vielen Andeutungen in den vorangegangenen Versuchen, sich dem verdrehten Bauwerk zu nähern, erneut, dann ergibt alles einen Sinn – den man nur nicht gesehen hat. Jede Enthüllung wirft neue Fragen auf und gibt neue, unerwartete Antworten, die sich letztendlich fügen – doch nicht notwendigerweise zu einem simplen Happy End. Wenn am Schluss das äußere Drama der Expeditionsteilnehmer offensichtlich wird, verlagert sich das Drama auch ins Innere.

Dabei wollte der junge Arzt Silas Coade doch einfach nur ein stilles Leben in seiner Heimat mit einem weißen Häuschen in der Nähe des Meeres.

Am Schluss ist das Einzige, was ihm bleibt, der Glaube, heißt es. Und das ist hoffnungslos tröstlich.

Ein wunderbares Buch. ▪

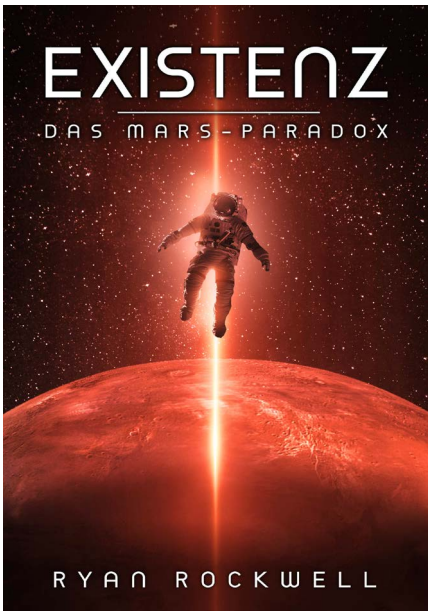
Ryan Rockwell
EXISTENZ – Das Mars-Paradox 1
Buch 1 von 2

Verlag: Robert Rittermann, 2024, SC und Ebook, 268 Seiten,
ISBN-13: 978-3819037245

von Arndt Büssing

Im Jahr 2064 wacht die Besatzung einer Forschungsstation auf dem Mars auf – und es ist nichts mehr wie vorher. Der Protagonist Nick Adam hat Kratzer im Gesicht, die er sich nicht erklären kann. Niemand erinnert sich an irgendetwas. Laut Logbuch sind keine außergewöhnlichen Ereignisse zu verzeichnen. Wieso liegt dann aber der Mikrobiologe Dr. Palmer mit einem Loch in der Stirn auf dem Boden des Labors? Denn das hieße, dass einer der überschaubaren Crew als Mörder in Frage käme.

Der Science-Fiction-Autor Ryan Rockwell steigt ohne großes Vorgeplänkel in die Geschichte ein und lässt seine Leser



erst einmal im Dunklen, was hier überhaupt vorgeht. Das ist ein geschickter erzählerischer Trick, denn auch der Protagonist muss sich seine Erinnerungen – und damit seine Persönlichkeit – wieder aneignen und Klarheit gewinnen, was hier wirklich vorgeht. Als Lösung, um alles aufzuklären, bleibt nur der Readout. Denn mit der AMBER-Technologie können die aktuellen Erinnerungen der Crew mit den vorher aufgezeichneten abgeglichen werden. Doch angeblich gibt es keine Abweichung der Erinnerungen von den alten Aufzeichnungen. Wie kann das sein?

Im Gemeinschaftsraum stehen 12 Stühle, doch es sind nur fünf Personen in der Mars-Station. Später finden sie eine weitere modulare Wohneinheit – und eine weitere Tote, an die sich ebenfalls niemand erinnern kann.

Die sich ausbreitende Paranoia und das gegenseitige Misstrauen ist zum Greifen nahe. Hier will man nicht sein. Nicht nur die Außenwelt ist unwirtlich, auch in der Station ist man nicht mehr sicher. Welche Erinnerungen stimmen also? Das ist ein zentrales Erzählmotiv des spannend geschriebenen Romans. Naheliegend, dass das Gedächtnis der Crew irgendwie manipuliert wurde. Doch von wem und warum?

Da der Roman ja EXISTENZ heißt, ist es wohl keine allzu große Überraschung, dass auf dem Mars etwas gefunden wurde, das bisher verborgen war. Es geht also um die Existenz von ... etwas, das die einen dazu verleitet, seiner habhaft werden zu wollen, und die anderen, die darin ein zu großes Gefährdungspotenzial für die Bevölkerung der Erde sehen, und die riskanten Ambitionen der einen unbedingt vermeiden wollen. Als dann die Ablösung mit einer Landungsfähre aus dem Orbit kommt, eskaliert es und es gibt weitere Tote.

Die Details der Geschichte, die als paranoides Kammerspiel beginnt und dann zu einer atemlosen Überlebensmission wird, werden häppchenweise enthüllt. Die Leser müssen, genau wie die Protagonisten, alles Wissen rekonstruieren. Nichts ist eindeutig, bis das Ungeheuerliche offenbart wird. Da bleibt nicht mehr viel Zeit zum Nachdenken. Es gibt Verfolgungsjagden, Kämpfe, Tote und Explosionen.

Nicht alle Wendungen sind zwingend, aber sie sind spannend konstruiert. Zwar wird erzählt, was der Mars verbirgt, aber nicht warum. Diese zentrale, titelgebende Szene ist seltsam kurz, weniger dicht und ist wie beiläufig erzählt. »Wie blöd seid ihr denn? Ihr seid doch völlig unvorbereitet und ahnungslos«, möchte man der Crew zuschreien. Doch es nützt nichts. Das Grauen lässt keine Zeit für Selbstreflexion.

Nun, das alles soll ja auch erst im Folgeband »DER ERSTE KONTAKT – Das Mars-Paradox 2« erzählt werden. Da muss die Neugierde sich eben etwas gedulden. – Was aber auch ein gutes Kaufargument ist.

Ryan Rockwell
DER ERSTE KONTAKT – Das Mars-Paradox 2
Buch 2 von 2

Verlag: Robert Rittermann, 2024, SC und Ebook, 236 Seiten
ISBN-13: 978-3947900183

von Arndt Büssing

Nach dem katastrophalen Ausgang der ESA-Marsmission muss sich der Überlebende Protagonist Nick Adams im Jahr 2065 vor einer Expertengruppe der International Space Security Agency (ISSA) rechtfertigen. Die haben zwar den Readout seiner Erinnerungen vorliegen, möchten aber alles erneut aus seinem Mund hören, was

die erzählerische Gelegenheit ist, in die Vorgeschichte einzutauchen.

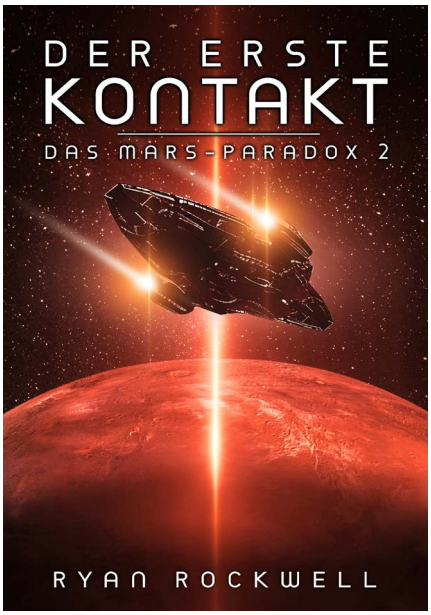
Ein Jahr zuvor herrscht in der Marsstation ein lockerer Umgangston und alles ist noch in Ordnung. Die Crew freut sich, bald nach Hause zu kommen. Bisher ist nichts Relevantes passiert, nichts, was die lange Abwesenheit aus den sozialen Beziehungen auf der Erde aufwiegen könnte. Doch dann misst die Forschungsdrohne des Teams während eines Erkundungsfluges am Rand einer alten Lavahöhle eine unerklärliche lokale Temperaturerhöhung. Die Astrophysikerin Suki ist Feuer und Flamme und will diese Anomalie unbedingt vor Ort erforschen.

Die mit Band 1 »EXISTENZ« vertrauten Leser wissen natürlich, wie das Ganze ausgeht. Und dennoch: Es funktioniert. Ryan Rockwell gelingt es, die Spannung hochzuhalten und die bisherigen Charaktere in ganz neuem Licht erscheinen zu lassen.

Aufgrund dieser unerwarteten Entdeckung verselbstständigt sich die Dynamik in der Gruppe: Befehle werden missachtet, eigene Anliegen machen sich breit. Denn einige wollen nicht nur vergeudete Zeit mit nach Hause bringen, sondern „wissenschaftlich herausragende Erkenntnisse“, Ruhm und Ehre. Diese Anomalie ist dafür der Dreh- und Angelpunkt. Die entscheidungsschwache Kommandantin ist gegen die weitere Erkundung, während andere unbedingt dort hinwollen. Der Konflikt liegt auf der Hand.

Wir wissen bereits, dass sie schließlich auf eine andere Existenzform treffen. Diese Begegnung nimmt hier deutlich mehr Raum ein, ist spannend und fremdartig genug erzählt. Die Leser folgen der gehetzten Crew atemlos durch die Gänge unter der Marsoberfläche. Erzählerisch dominiert der Fluchtreflex: Hauptsache raus und weg. Was die Aliens antreibt, wie sie dort hingekommen sind und was sie langfristig vorhaben könnten – außer da zu sein –, wird nicht erörtert. Geklärt wird jedoch, was es mit den falschen Erinnerungen auf sich hat, wer an allem schuld ist, wer Mitläufer war und wer warum auf der Strecke geblieben ist.

Die berechtigten Nachfragen an die nicht immer nachvollziehbar erscheinenden Entscheidungen der Marsmission-Verantwortlichen werden geschickt dem verhörenden ISSA-General in den Mund gelegt. Nick Adams versucht sie so gut wie möglich zu beantworten. Nachvollziehbar ist es für mich auch nicht. Aber: Unter extremen Bedingungen werden Fehler gemacht und falsche Entscheidungen getroffen. Es sind vertraute Menschen, die sich unerwartet verändern und ganz neue Seiten zeigen – und sich dabei unmenschlicher und monströser als die sie jagenden Aliens verhalten. Wer ist unter solchen Bedingungen wirklich schuldig?

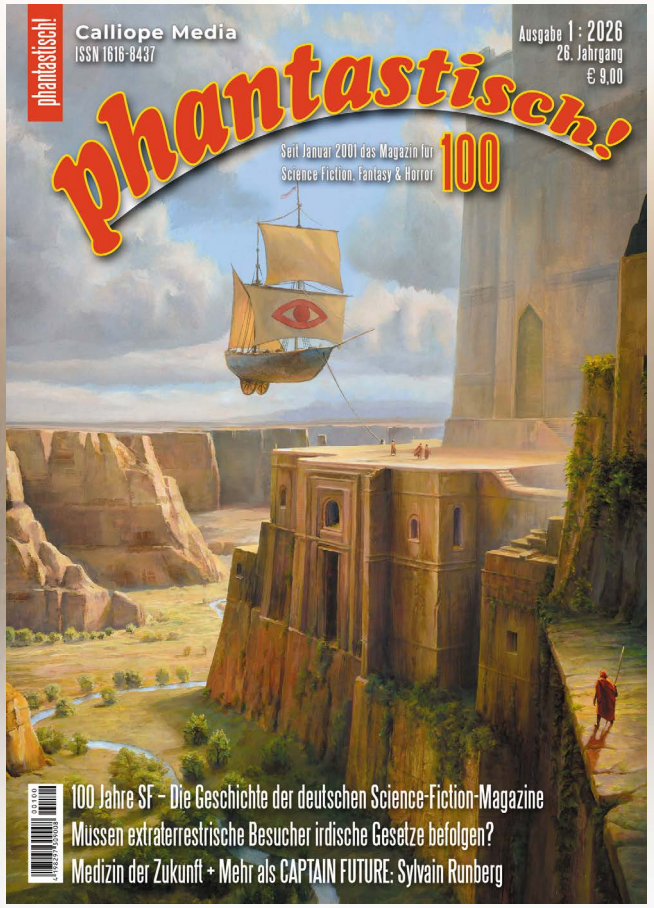


Der zweite Teil ist erzählerisch packend, auch wenn man bereits weiß, wie die Mission ausgeht. Viel Zeit für Zwischentöne bleibt nicht. Die Handlung prescht voran und man wird mitgerissen. Ab einem gewissen Punkt überschlagen sich die Ereignisse und man verfolgt gebannt, wie der Crew alles entgleitet und es in einer Katastrophe mündet. – Was hätte man anders machen können?

Nick hat jedenfalls überlebt und muss sich ein neues Leben aufbauen. Die Last wird er immer mit sich tragen müssen. ▪

phantastisch!

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



Ausgabe 100 erscheint am 30.01.26,
jetzt abonnieren unter www.phantastisch.net

Alle bisherigen Abos verlieren ihre Gültigkeit,
bitte für Rückfragen hierzu den vorherigen Verlag kontaktieren.

Fantasy

Robert Jackson Bennett
The Tainted Cup

Originaltitel: The Tainted Cup (2024)
Adrian Verlag, Übersetzung: Jakob und Karla Schmidt, Titelillustration: Tom Roberts, SC, 416 Seiten, 2025
ISBN: 978-3-98585-298-7
Preis: € 16,95

von Matthias Hofmann

Zum Ende des Jahres 2025 gab es noch eine positive Überraschung. Der Gewinnerroman in der Königskategorie der Hugo Awards ist zügig auf Deutsch erschienen. Und zwar nicht bei den üblichen Verdächtigen wie Heyne & Co, sondern beim relativ kleinen Berliner Adrian Verlag. Was für ein Coup, denn was aussieht wie der x-te Fantasyroman, ist ein in vielfacher Hinsicht überraschend gutes Buch.

In den USA gewann der Roman *The Tainted Cup* von Robert Jackson Bennett nicht nur den Hugo, sondern auch den World Fantasy Award. Bei den Locus Awards war er Finalist in der Kategorie »Bester Fantasyroman«. Sogar bei den Edgar Awards stand er auf dem Wahlzettel. Die Edgars werden seit 2008 jährlich von der MWA (Mystery Writers of America), einer Vereinigung von Krimi- und Thrillerautoren, verliehen. Der Preis ist benannt nach einem der bekanntesten nordamerikanischen Pioniere des Genres: Edgar Allan Poe.

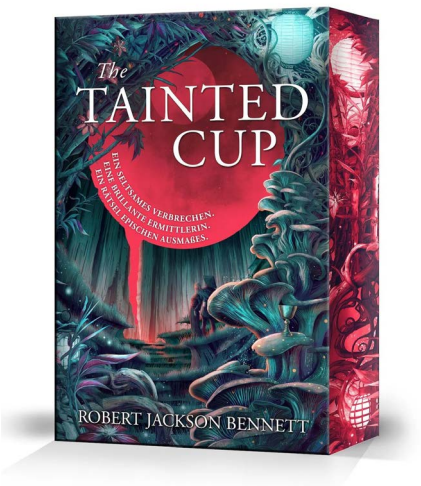
Damit wären wir schon bei der Handlung des Romans. *The Tainted Cup* ist ein clever konzipiertes Gemisch aus Fantasy und klassischem Krimi. Mit der Chefermittlerin Anagosa Dobrea und ihrem Assistenten Dinios Kol erdachte Bennett ein unterhaltsames Detektivduo, welches in der Tradition von Sherlock Holmes und Dr. Watson steht. Großen Einfluss hatten aber auch die Nero-Wolfe-Romane von Rex Stout, wie Bennett im Nachwort zugibt.

Ana und Din leben im Imperium von Khanum. Und diese Welt hat es in sich. Das Imperium ist durch mehrere Ringwälle geschützt. Die Bürger des Imperiums leben in ständiger Angst vor riesigen Leviathanen, die während jeder Regenzeit aus der Tiefsee emporsteigen und versuchen den Schutzwall zu durchbrechen, um größtmögliches Unheil anzurichten. Einerseits sind diese gigantischen Monster eine Bedrohung, andererseits sorgen ihre Überbleibsel, z. B. ihr Blut, für eine besondere Technologie, die genutzt wird, um Pflanzen und Menschen zu modifizieren. Dadurch bekommen sie spezielle Eigenschaften oder Fähigkeiten.

So ist Din z. B. ein Gravierer und besitzt ein perfektes Gedächtnis, mit dem er sich 100% alles merken kann, was er wahrnimmt. Als Neuling im Aufklärungsgeschäft wird Din mit einem ganz besonderen Fall betraut. Ein Ingenieur namens Taqtasa Blas wurde im Anwesen der einflussreichen Haza-Familie getötet und zwar mit Hilfe eines Baumes, der spontan in seinem Körper gewachsen ist. Blas wurde mit dem sogenannten Scheckenglas vergiftet. Wenig später durchbricht ein Leviathan den äußersten Schutzwall zur See, und die Ermittler finden heraus, dass weitere Ingenieure, die wie Blas zuständig für die Wartung des Ringwalls waren, ebenfalls mit dem biologischen Kampfstoff vergiftet worden sind. Damit wird klar: Hinter dem Mord steckt eine Intrige ungeheuren Ausmaßes.

Die anschließende Handlung ist ein Füllhorn an wundervollen Ideen. Schon alleine die modifizierten Pflanzen sorgen für ein besonderes Ambiente, so gibt es Pilze, die als Raumluftfilter genutzt werden, oder Wände aus Farnpapier. Das gesamte Worldbuilding ist Robert Jackson Bennett wirklich gelungen und überzeugt bis ins kleinste Detail. Die Charaktere sind schön ausgearbeitet, nicht nur Din als Gravierer und Mensch mit Schwächen, auch Ana, seine exzentrische Vorgesetzte, die gedanklich immer einen Schritt weiter zu sein scheint und ihren Assistenten (und damit auch die Leser) im Verlauf der Handlung mehrfach mit neuen Wendungen überrascht.

The Tainted Cup ist mehr als nur ein »Wer-war-der-Mörder?-Roman« mit Fantasy-Setting, sondern fast schon eine eigenständige Melange aus Detektiv- und Fantasyroman. Action gibt es zwar eher spärlich, dafür jede Menge tolle Dialoge und mitreißend geschriebene Handlung.



Das Buch ist mit seiner Umschlaggestaltung und dem farbigen Buchschnitt eine Augenweide. Es gibt noch eine Landkarte (leider nicht übersetzt). Und auch die Übertragung ins Deutsche von Jakob und Karla Schmidt ist besonders vortrefflich gelungen.

Alles in allem ist *The Tainted Cup* eine der besten Genreneuheiten des Jahres 2025. Es ist das erste Buch aus der Serie »Shadow of the Leviathan«. Der Folgeband wurde vom Adrian Verlag für 2026 bereits angekündigt. Und in den USA soll dann schon der dritte Teil erscheinen. Ich kann nicht anders, als dieses Fazit zu ziehen: Absolut empfehlenswert. ▪

Robert W. Chambers
Der König in Gelb

OT: The King In Yellow (1895)
Anaconda, Übersetzung: Eva Brunner und Bernhard Kempen
Titelillustration: Alexey Pushkin
HC, 288 Seiten, 2025
ISBN: 978-3-7306-1580-5
Preis: € 9,95

von Matthias Hofmann

Es gibt viele Klassiker der Horrorliteratur. Während einer wie H.P. Lovecraft seit vielen Jahren über allen und allem thront, gibt es auch unzählige Autoren des Unheimlichen, die mit der Zeit in Vergessenheit geraten sind.

Fast vergessen, aber nur fast, ist Robert W. Chambers (1865-1933). Er war seinerzeit ein erfolgreicher Autor, der fast 100 Bücher veröffentlicht hat, aber nur seine ersten Veröffentlichungen, die sich dem Übernatürlichen widmen und der »Weird Fiction« zuzurechnen sind, haben die Zeit überdauert und werden bis heute stetig nachgedruckt.

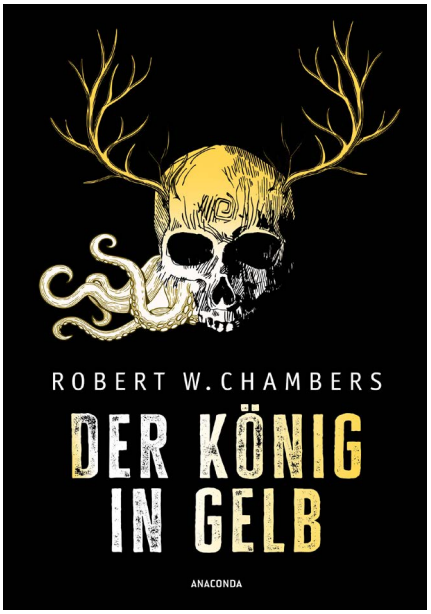
Ich wollte Chambers schon immer mal lesen. Schon alleine die Tatsache, dass H.P. Lovecraft von ihm inspiriert gewesen sein soll, macht ihn für alle Fans von fantastischer Literatur hochinteressant. Nun ist sein bekanntestes Werk, die Geschichtensammlung *Der König in Gelb*, in einer wirklich sehr preiswerten Hardcoverausgabe für weniger als zehn Euro bei Anaconda erschienen, und ich habe mir den Band besorgt.

Das mit Lovecraft steht auch auf der Rückseite des Buchs, allerdings ergibt eine schnelle Recherche, dass dies nicht so ganz stimmt. Zumindest soll Lovecraft die Idee des fiktiven Zauberbuchs Necronomicon, das essentieller Teil des Cthulhu-Mythos ist, vor Lektüre von Chambers gehabt haben. Lovecraft hat in der ersten Fassung seines 1927 veröffentlichten Sekundärwerks *Supernatural Horror in Literature* Robert W. Chambers gar nicht erwähnt. Erst als er das Buch kurz danach entdeckt und gelesen hatte, ergänzte er noch ein zusätzliches Kapitel.

»Sehr authentisch, wenn auch nicht ohne die für die 1890er-Jahre typische, manierierte Extravaganz, ist der Horror in den frühen Werken Robert W. Chambers', der später für Werke ganz anderer Qualität bekannt wurde«, schrieb damals Lovecraft. Und ergänzte: »*Der König in Gelb*, eine Reihe lose verbundener Kurzgeschichten, deren Hintergrund ein monströses, unterdrücktes Buch bildet, dessen Lektüre Schrecken, Wahnsinn und gespenstische Tragödie hervorruft, erreicht trotz uneinheitlicher Spannung und einer etwas trivialen und gekünstelten Pflege der von Du Mauriers Trilby populär gemachten französischen Studioatmosphäre bemerkenswerte Höhen des kosmischen Grauens.«

Das Buch *Der König in Gelb* enthält neun Geschichten und ein langes Gedicht. Wie bei vielen Sammlungen bietet es eine breite Palette an Storys, wobei man hier betonen muss, dass diese »bunte« Mischung weit über den roten Aufkleber auf dem Buchcover hinausgeht. Anaconda hat vorne das Etikett »Der große Horrorklassiker« aufkleben lassen, was nur für die ersten Geschichten gilt. Absolut herausragend ist die Erzählung »Der Wiederhersteller des Ansehens«, die den Auftakt der Kollektion bestreitet. Sie etabliert den ›König in Gelb‹, als Theaterstück und als Buch, dessen Lektüre Lesende in den Wahnsinn oder Tod treibt, sowie das unheimliche Symbol namens »Gelbes Zeichen«. Beides sind wiederkehrende Elemente in den ersten Geschichten dieser Sammlung.

»Der Wiederhersteller des Ansehens« spielt im New York City des Jahres 1920, also 25 Jahre in der Zukunft, und wird daher nicht nur als Vertreter des Horrorgenres, sondern auch der frühen Science Fiction angesehen. Unter anderem wird auch eine staatliche Todesanstalt erwähnt. So wurde das Gesetz zum Verbot von Selbstmord und die Bestrafung jedes Versuchs der Selbstzerstörung aufgehoben: »Die Regierung hielt es für angebracht, das Recht eines Menschen anzuerkennen, eine Existenz zu beenden, die für ihn untragbar geworden ist, aufgrund körperlichen Leidens oder seelischer Verzweiflung.«



Die Story ist aus der Sicht von Hildred Castaigne erzählt, einem Mann, dessen Persönlichkeit sich nach einer Kopfverletzung durch einen Sturz vom Pferd drastisch verändert hat. Daraufhin wird er in eine psychiatrische Anstalt eingewiesen. Dort erhält und liest er das auf der ganzen Welt verbotene Theaterstück ›*Der König in Gelb*‹, was ihn extrem verstört und zum Exzentriker werden lässt.

Aus meiner Sicht ist diese Geschichte alleine das Geld für das Buch wert, vor allem, wenn man bedenkt, dass sie 1895 veröffentlicht wurde und auch heute noch eine leicht unheimliche Sogwirkung entfaltet. Für Genrefans interessant sind auch »Die Maske«, »Im Hof des Drachen« und »Das gelbe Zeichen«.

Die weiteren Geschichten, die vornehmlich in Frankreich spielen, können nicht das unheimliche und teilweise makabre Element der ersten Vier vorweisen. Sie sind mitunter eher etwas abgehoben und phasenweise sehr romantische Episoden, also das genaue Gegenteil von Horrorstorys. Freunde der klassischen Fantastik könnten sie als unnützes Beiwerk empfinden.

Deshalb könnte man behaupten, dass es auch die 2014 erschienene Edition des Festa Verlags tut, die ein tolles Covermotiv mit Hastur, dem König in Gelb, vorweist. Sie hat sich seit Veröffentlichung zu einem Festa-Evergreen gemausert. Zwar bietet diese Ausgabe Begleitmaterial in Form von zwei Sekundärartikeln über Leben und Werk von Chambers, aber sie ist eben nicht vollständig und versammelt »nur« die unheimlichen Geschichten.

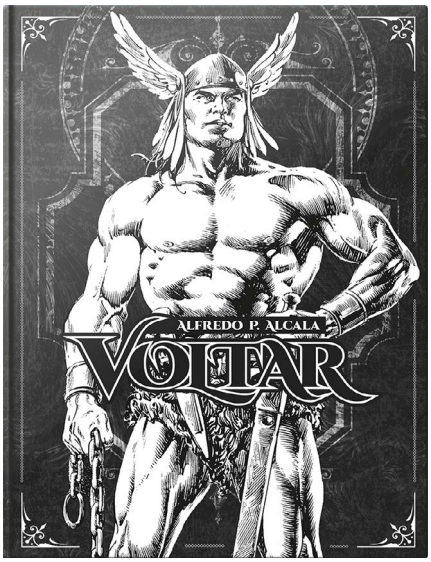
Hier kommt die neue Anaconda-HC-Ausgabe ins Spiel, die nicht nur günstiger ist, sondern neu übersetzt wurde und die Originalsammlung vollständig präsentiert. Wer also den kompletten Chambers will, kann hier beruhigt zuschlagen. Ebenso alle, die schon mal »irgendwo, irgendwie« vom »Gelben König« und seinem Zeichen gehört haben und schon immer wissen wollten, wo die Idee herkommt. Das sind wahrscheinlich alle, welche die erste Staffel der TV-Serie *True Detective* gesehen haben. Dort wird der Mythos kongenial thematisiert. ▪

Comic

Voltar

Text: Alfredo P. Alcala, Manuel Auad, Will Richardson, Zeichnungen: Alfredo P. Alcala, Deutsche Erstveröffentlichung, Verlag: Retrofabrik, Übersetzung: Nino Ade, Mustafa Ceyhan, HC, 182 Seiten, 2025, ISBN: 978-3-948648-07-7
Preis: € 49,90

von Matthias Hofmann



Die Historie kennt Barbaren wie Attila den Hunnenkönig oder Alarich I., jenen Heerführer, der Rom plünderte. Darüber hinaus gibt es, im Fantasygenre im Allgemeinen und den entsprechenden Comics im Speziellen, jede Menge muskelbepackte heldenhafte Krieger, die gerne mit Faust und Schwert kämpfen: Conan der Barbar, Kull von Atlantis, Taar, Fafhrd oder … Voltar.

Voltar? Den dürften in Deutschland die wenigsten kennen. Das ist kein Wunder, denn dessen Abenteuer hatten es bislang nicht nach Deutschland geschafft. Dabei gibt es die Figur des Wikingerkriegers schon seit 1963, als ihn der philippinische Comiczeichner Alfredo P. Alcala erschuf.

Alcala ist wohl einer der meist unterschätzten Comickünstler des 20. Jahrhunderts. Der 1925 geborene Alcala begann in jungen Jahren mit dem Zeichnen vom Comics in seinem Heimatland, den Philippinen, doch der internationale Durchbruch gelang ihm erst in den 1970er Jahren als Teil der sogenannten »Filipino Invasion«.

Ein paar Jahre zuvor schaffte der talentierte Tony DeZuñiga den Sprung auf den US-Markt, wo er für DC neue Helden wie *Jonah Hex* (mit John Albano) oder *Black Orchid* (mit Sheldon Mayer) erschuf. DeZuñiga war es auch, der die damaligen DC-Granden – Joe Orlando und Carmine Infantino – davon überzeugte, dass in seiner Heimat jede Menge Talente auf Entdeckung warteten, und so flogen Orlando und Infantino im Jahr 1971 in die Inselnation und »fanden« neben Ernie Chan, Alex Niño, Nestor Redondo, Gerry Talaoc und Romeo Tanghal auch Alfredo Alcala.

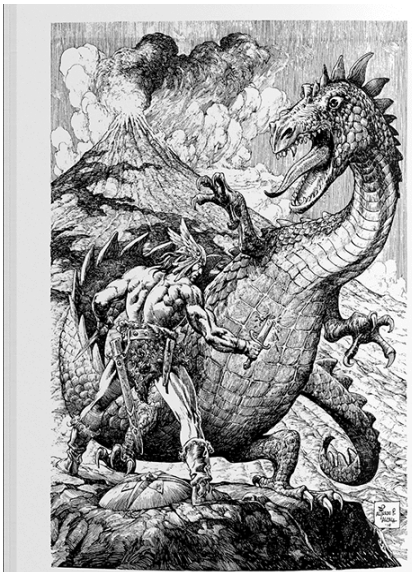
Alcala war auf den Philippinen bereits ein Star, nach dem sogar ein ganzes Comicmagazin benannt wurde (*Alcala Komiks Magasin*). Er konnte nicht nur begnadet zeichnen, sondern war auch unheimlich schnell. In den USA fand er schnell eine verlegerische Heimat bei DC, Marvel und Warren. Zu seinen bekanntesten Stationen zählen Serien wie *Savage Sword of Conan*, *Conan the Barbarian* oder *Swamp Thing*, aber er war auch an Bord von *The Rampaging Hulk* oder *Planet of the Apes*. Und vielen anderen mehr.

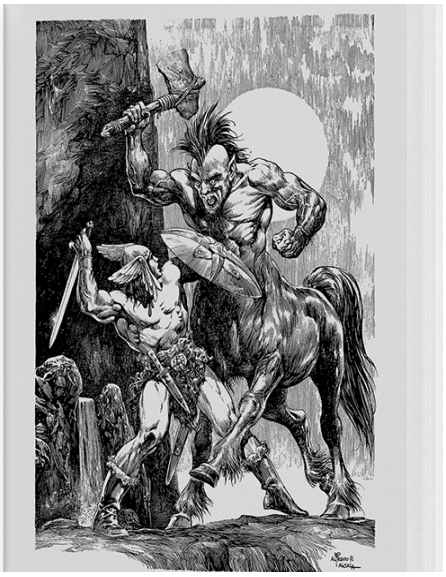
Was die deutschsprachigen Comicfans bislang verpasst haben, kann man in dem jüngst erschienen Prachtband *Voltar* bewundern. Die Jungs von der Retrofabrik, einem Verlag, der sich vor allem der Serie *Masters of the Universe* widmet, haben eine beeindruckende Sammlung vorgelegt.

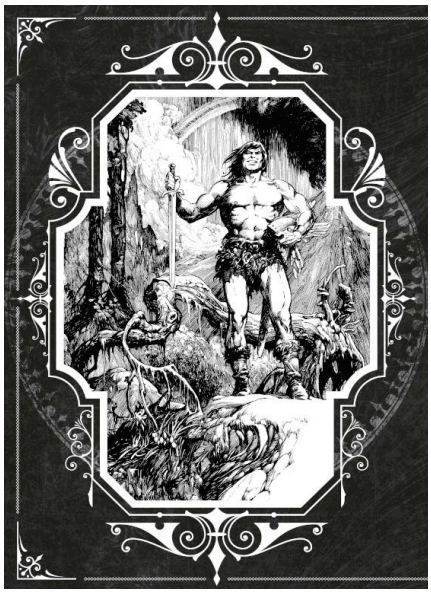
Alcalas Eigenkreation *Voltar*, mit ihrem genretypischen Schwert-und-Magie-Flair, kann in mehrere Phasen unterteilt werden. Das 182-seitige Album bringt die ersten Seiten von 1963, eine Auswahl von 1977, und von der US-Phase, als die *Voltar*-Comics Anfang der 1980er-Jahre im *The Rook* Magazine erschienen sind.

Die Zeichnungen sind teilweise wahre Augenweiden. Erkennbare Einflüsse gehen zurück bis auf Albrecht Dürer, aber besonders in den späteren Arbeiten kann man Franklin Booth, Hal Foster und immer wieder John Buscema erkennen. Zwar ist die Figur des *Voltar* älter als Buscemas Interpretation von Robert E. Howards Conan, aber Alcalas Tuschearbeit über Buscema Bleistiftzeichnungen war eine Art Blaupause für die späteren *Voltar*-Comics, die von der Panelaufteilung und den Motiven denen von *Savage Sword of Conan* aus den 1970er-Jahren ziemlich ähneln.

Inhaltlich ist *Voltar* ein Kind seiner Zeit. Er kämpft – meist mit dem Schwert – gegen böse Mächte in allen Inkarnationen: Drachen, Monster, Zauberer, Goblins und andere Kreaturen. Es gibt beeindruckende Splashpages und mitunter grandios dargebotene Doppelseiten. Es ist fast schon unglaublich, dass Alcala so eine hohe Qualität mit diesem filigranen Detailgrad halten konnte, wenn man bedenkt, dass er ein extrem schneller Vielzeichner war, der sowohl die Bleistift- als auch die Tuschezeichnungen meist selbst gestaltete.







Bei der Gestaltung und Umsetzung des *Voltar*-Hardcovers hat die Retrofabrik alle Register gezogen. Die 182 Seiten sind aus dickem 150-Gramm-Papier. Ein edler silberfolienkaschierter Buchdeckel ist umgeben von einem Schutzumschlag mit UV-Spotlackierung. Außerdem hat man dem riesigen Band im Überformat (35,9 × 26,6 × 2,5 cm) ein Lesebändchen und einen silberfarbigen Buchschnitt gegönnt.

Dadurch wird das rund 1,7 kg schwere Buch zum Monumentalwerk. Die filigrane Schwarzweißkunst von Alfredo P. Alcala kommt wunderschön zur Geltung. Abgerundet wird der Band inhaltlich durch Bonusmaterial in Form von einer Biografie und einer Galerie, die auch Farbillustrationen beinhaltet.

Das Gesamtpaket kann man wirklich nicht besser machen. Es ist perfekt und bietet einen würdigen Rahmen für die Kunst eines großen Comickünstlers, den man mit *Voltar* neu oder wiederentdecken kann. Der Preis von fast 50 Euro mag zunächst als hoch erscheinen, doch wenn man den Band, der vom Erscheinungsbild einem Kaffeetischbuch gleicht, in den Händen hält, wird klar, dass er jeden Cent wert ist. Chapeau, Retrofabrik!

Ich empfehle *Voltar* allen Fans von Fantasycomics, besonders von Marvels *Conan*, und allen, die vollendet akribische Schwarzweißcomickunst mögen.

Voltar – Das epische Fantasy-Meisterwerk erstmals auf Deutsch

Tauche ein in die faszinierende Welt von *Voltar*, der legendären Schwarzweiß-Comicserie des philippinischen Ausnahmekünstlers Alfredo P. Alcala. Dieses visuelle Epos begeistert mit einer außergewöhnlichen Zeichenkunst und einer Detailtiefe, die ihresgleichen sucht.

Erlebe eine Welt voller Schwerter, Mythen und uralter Dunkelheit, bevölkert von heldenhaften Kriegern und düsteren Legenden. Die kunstvoll gestalteten Panels beeindrucken durch ihre filigrane Ausarbeitung und die atmosphärische Dichte, die jede Seite zu einem visuellen Erlebnis macht.

Highlights:

- Erstmalige Veröffentlichung in deutscher Sprache
- Atemberaubende Schwarzweiß-Zeichnungen mit einzigartiger Präzision
- Epische Fantasy-Geschichte voller Spannung und Magie
- Ein Muss für Fans klassischer Comics und fantastischer Welten
- 182 Seiten auf 150g Papier
- Silberfolienkaschierte Buchdecke
- Schutzumschlag mit UV-Spotlackierung
- Lesebändchen
- Silberfarbiger Buchschnitt

Voltar ist mehr als ein Comic – es ist ein Kunstwerk, das die Fantasie beflügelt und Sammlerherzen höherschlagen lässt. ■

Horror

Monika Kim
Das Beste sind die Augen

OT: The Eyes Are the Best Part (2024)
Verlag: Kiepenheuer & Witsch,
Übersetzung: Jasmin Humburg
OC, 352 Seiten, 2025
ISBN: 978-3-462-00998-9
Preis: € 23,00

von Matthias Hofmann

Im Zuge der allgegenwärtig scheinenden »Verlabelung« und »Imprintisierung« bei den großen Buchverlagen hat 2025 der renommierte Verlag Kiepenheuer & Witsch ein neues Etikett geschaffen. Das erste Programm startete unter dem Namen ›kiwi sphere‹. Doch man musste aus markenrechtlichen Gründen umgehend für folgende Neuerscheinungen den Namen ändern und bringt neue Titel fortan unter »kiwi space« heraus.

Die New-Adult-Generation, die ihre Buchumschläge pastellfarben liebt, scheint sich etwas weiterentwickelt zu haben und braucht neue Imprints. Bei Kiepenheuer & Witsch steht »kiwi space« für ausgewählte Bücher aus verschiedenen Genres, von Romance und Romantasy über Horror bis hin zum populärem Sachbuch. Im Zeitalter von Social Media, spezialisierten Influencern und einer neuen »BookTok-Community« werden diese Titel »von der Zielgruppe für die Zielgruppe in ihren Zwanzigern und Dreißigern kuratiert«.

Ich bin nicht die Zielgruppe, verfolge aber Entwicklungen in der Buchbranche schon immer mit großem Interesse. In das Startportfolio des neuen Etiketts hat sich ein Roman eingeschlichen, der für Genrefans interessant sein dürfte. Es handelt sich hierbei um »Das Beste sind die Augen« von Monika Kim. Das Buch wird als »fesselnder feministischer Horrorroman über Wut, Obsession und die Grenzen der Moral« angepriesen.

Für so manchen alten weißen Mann, um ein Klischee zu bemühen, dürfte schon die Vorstellung der Lektüre eines feministischen Romans eine Art Horror sein. Mich jedoch haben die Werke von engagierten

intellektuellen Frauen, von Susan Sontag bis Siri Hustvedt, seit den Deutsch- und Englisch-Leistungskursen auf dem Gymnasium interessiert.

Die deutsche Ausgabe, zumindest die erste Auflage, glänzt als Schmuckausgabe mit Farbschnitt. Solche Äußerlichkeiten lassen mich zwar nicht meine Meinung über ein Buch ändern, aber ich muss sagen, dass diese ganzen Augen auf dem Umschlag und dem Buchschnitt wirklich ein Hingucker sind. Und deshalb sticht das Buch schon alleine deswegen aus dem Farbmustermeer heraus, das sonst geboten wird.

Aber wie steht es um den Inhalt?

Die Autorin Monika Kim ist eine Amerikanerin mit koreanischen Wurzeln, die im Stadtteil Koreatown in Los Angeles lebt. »Das Beste sind die Augen« handelt von der Philosophie-Studentin Ji-won, die mit ihrer 53-jährigen Mutter und ihrer jüngeren Schwester Ji-hyun (15 Jahre) zusammenlebt. Ebenfalls in Los Angeles.

Sie sind Immigranten, die sich in den USA ein besseres Leben aufgebaut haben. Ihre Eltern entkamen in den 1970er-Jahren der Armut eines kleinen Dorfes in der Nähe von Seoul. Doch in den Vereinigten Staaten von Amerika ist natürlich alles relativ und vieles oft rein materiell geprägt. Ihr Vater hat sich von ihrer Mutter getrennt (wegen einer anderen Frau) und damit auch von seinen Töchtern. Ist das nicht schon schlimm genug, findet die Mutter einen neuen Partner: einen arroganten, eigensinnigen weißen Mann, der die Praktiken eines Kuckucks beherrscht und sich einfach in der Wohnung und damit dem Leben der drei Frauen breit macht.

Das Verhältnis der Eltern war grundsätzlich in Schieflage: »Umma war eine zurückhaltende, umgängliche Frau. Sie wagte es sonst nie, mit meinem Vater zu diskutieren, denn bei uns zu Hause war er ein König und ein Gott. Sein Wort war Gesetz und wir drei, seine Untertaninnen, gehorchten«, erklärt Ji-won.

Ist der Neue besser? Er ist Amerikaner und heißt George. Kritik scheint er nicht gewohnt. Beim ersten Treffen im chinesischen Restaurant bestellt er für alle einfach mal mit und legt dadurch das Bezugssystem fest. Ji-won beschreibt ihn im Folgenden als »laut, egozentrisch, rüpelhaft«. Er behandele Frauen wie Objekte, nicht wie Menschen.

Das Horrorelement des Romans beginnt mit dem ersten Satz und eigentlich schon beim Titel: »Umma sagt, die Augen sind das Beste.«. Ji-wons Mutter isst gerne Fischhaut und Fischaugen. Die Augen zu essen, soll Glück bringen. Die kulinarische Begeisterung der Mutter löst eine stärker werdende generelle Reaktion in Bezug auf Augen bei ihrer Tochter aus.

So findet Ji-won die blauen Augen von George nicht nur faszinierend, sondern gar betörend. Diese Obsession mit dem wichtigsten Sinnesorgan des Menschen nimmt im Verlauf der Handlung immer stärkere Züge an und führt dazu, dass Ji-won zwanghafte Gelüste nach dem Verspeisen von Augen entwickelt. Besonders als ihre Mutter und George ankündigen, dass sie heiraten wollen ...

Das Beste sind die Augen wurde für den Bram Stoker Award nominiert in der Kategorie »Bester Erstlingsroman«. Was wie ein Psychogramm und die Beschreibung des Zerfalls einer vermeintlich intakten Immigrantenfamilie beginnt, entwickelt sich sukzessive zu einem dunklen psychologischen Horrorroman. Die Bandbreite des modernen Grusels geht von Rassismus über weibliche Rache bis hin zu Kannibalismus.

Geboten wird die Geschichte einer jungen Frau, die in gestörten Verhältnissen lebt und versucht, ihrem Trauma zu entkommen. Die asiatisch-koreanische Sichtweise ist eine interessante Facette. Aber: Stellenweise geht es explizit zu, weshalb alle mit einem empfindlichen Gemüt vorgewarnt sein sollten.

Unter dem Strich ist *Das Beste sind die Augen* ein flott zu lesender Stoff, der vielleicht etwas zu schwarzweiß daher kommt mit seinen Aussagen von »Frau vs. Mann«, aber durchaus auch für männliche Leser »augenöffnend« sein kann. ▪

Daisy Johnson
Das Hotel

OT: The Hotel (2024)
Verlag: btb; Übersetzung: Birgit Maria Pfaffinger, 192 Seiten, 2024
ISBN: 978-3-442-77504-0
Preis: € 13,00

von Matthias Hofmann

Vier Jahre nach dem ihrem zweiten Roman ist in England die zweite Kurzgeschichtensammlung von Daisy Johnson erschienen. Sowohl ihr vielbeachtetes Debüt »Untertauchen« (2018) als auch ihr morbider Horrorroman »Die Schwestern« (2020) liegen auf Deutsch bei btb vor. Nun ist ihre neueste Veröffentlichung beim selben Verlag erschienen.

Bei »Das Hotel« handelt es sich um 14 lose zusammenhängende Geschichten über ein ganz besonderes unheimliches Hotel. Sie wurden ursprünglich für den britischen Hörfunksender BBC Radio 4 geschrieben und 2024 gesammelt als gedrucktes Buch veröffentlicht.

Der zentrale Schauplatz dieser Storys ist ein altes Hotel in den Fens, einer sumpfigen Moor- und Marschlandschaft, die sich im Osten Englands befindet. Zu Beginn der Kollektion, bevor die eigentlichen Geschichten kommen, gibt es eine Einführung zu dem fiktiven Handlungsort. So ist das Hotel innen größer als außen. Das Hotel hört zu, wenn jemand spricht. Man soll nicht in Zimmer 63 gehen. Das Hotel weiß alles über seine Besucher. Und viele Eigenschaften mehr.

Im Internet findet man nicht viele Informationen über das Hotel. Und wenn, dann sind sie kompliziert und verwor-

ren. Fotos, die das Hotel zeigen, neigen dazu, zu verschwinden. Wo jetzt das Hotel steht, befand sich vorher eine Farm. Bis es schließlich erbaut wurde, lief vieles schief. 1919 wurde es schließlich fertiggestellt, im neugotischen Stil, mit hohen Schornsteinen, bunten Glasscheiben und einem Obstgarten.

Die Geschichten, die Daisy Johnson erspinnt, sind modern. Sie handeln von wechselnden Hotelgästen in verschiedenen Zeiten. Manche, besonders die Hotelangestellten, haben Auftritte in mehr als einer Erzählung.

Es beginnt mit »Die Hexe« und einer Episode aus der Zeit, als das Hotel noch nicht erbaut wurde. Eine Frau, die gut mit Kräutern umgehen und die Zukunft sehen kann, wird dort sterben, wo sich später Hotelzimmer 63 befindet. Dieser Raum spielt wiederholt eine Rolle in einzelnen Episoden.

Und dann ist da die Geschichte von Grace. Das Zimmermädchen erzählt in »Sauber« von ihrem schwierigen Leben und dem pflegebedürftigen Vater. Sie ist eine der Angestellten, die das gefürchtete Zimmer 63 reinigen muss. Es scheint, dass sie verdammt dazu ist, in dem Hotel zu arbeiten. Selbst als sie kündigen will, um ein neues Leben anzufangen, gelingt ihr das nicht.

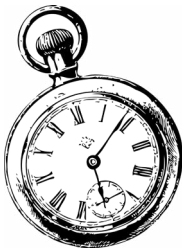
Die Geschichte »Die Hochzeit« beginnt amüsant wie eine Art Satire über Junggesellinnenabschiede. So hatte die Organisatorin jede Menge Stress und Streit, bis endlich die Location gefunden worden war. Erst wollte die Trauzeugin unbedingt nach Las Vegas. Und die Schwester der Braut wollte ihre beiden Hunde mitnehmen. Doch die Kosten liefen aus dem Ruder. Schließlich machte das Projekt eine Kehrtwendung und man landete in dem Hotel in den Fens. Für »Die letzte Nacht in Freiheit«.

Natürlich ist da viel mehr in dieser Collection: Kleine Mädchen spielen Streiche, indem sie Zimmerschlüssel (und andere wichtige Dinge) verstecken. Überraschungen gehen nach hinten los. Auf einer Konferenz mit übergriffigen alten weißen Männern hat die weibliche Teilnehmerin keine Chance, sich durchzusetzen. Eine Nachtschicht an der Rezeption wird zum unheimlichen Albtraum.

Die Stärke der Geschichten in dieser Sammlung liegt daran, dass nicht alles bis ins kleinste auserzählt wird. Allesamt haben sie eine unheimliche, teilweise verstörende Note. Nicht ganz so krass wie der Horror in Johnsons Roman »Die Schwestern«, aber stets so subtil, dass zarte Gemüter jeweils leichten Grusel verspüren dürften. Die starken Frauencharaktere, die differenziert erzählt werden, sind ein weiteres Plus.

Spätestens seit Stephen Kings »Shining« und dem Overlook Hotel ist klar, dass Gebäude Protagonisten sein können, die ein Eigenleben entwickeln. Das Haus in »Das Hotel« ist so ein Gemäuer. Daisy Johnson beweist mit diesem Buch erneut, dass sie zu den aktuell angesagtesten Stimmen der Schauerliteratur gezählt werden muss. ▪

Nostalgia



Iain Banks
Bedenke Phlebas

OT: Consider Phlebas,
Übersetzt von Rosemarie Hundertmarck, Heyne 4609, München 1989, 656 Seiten, TB,
ISBN 3-453-03479-1

von Uwe Lammers

Als Vorbereitung für die Leute, die »Bedenke Phlebas« noch nicht kennen: Dieses Buch ist eine typische Space Opera, jedenfalls enthält sie die klassischen Elemente. Hintergrund ist ein kosmischer Krieg, es gibt Verschwörungen, Intrigen, Duelle, gewaltige Raumschiffe und Raumstationen und fremdartige Völker etc. – also alles, was man sich wünscht, um eine Space Opera definieren zu können. Und natürlich gibt es eine zentrale Hauptperson exotischer Herkunft.

Bora Horza Gorbuchul ist eigentlich kein Held im üblichen Sinne, er hat nicht vor, irgendwie Partei zu ergreifen, aber er muss es schließlich doch tun, und zwar sehr nachhaltig.

Die Ausgangslage sieht folgendermaßen aus: Die Milchstraße ist im 13. irdischen Jahrhundert aufgeteilt in zwei Machtblöcke. Da gibt es einmal das Insektenvolk der riesenhaften Idiraner, die mit einem geradezu religiösen Eifer versuchen, die Galaxis zu missionieren und dabei unweigerlich in Konflikt mit einer zweiten Partei geraten, der so genannten KULTUR.

In der KULTUR sind menschenähnliche Völker zu einem gigantischen Staatsgebilde verschmolzen, das sich explizit als atheistisch versteht und weitgehende egalitäre Strukturen für ihre Mitgliedsvölker etabliert hat – der krasse Gegensatz zu den idiranischen Lebensformen. Man kann hieran durchaus einen aus dem Kalten Krieg stammenden Übertragungsversuch verstehen, wobei die Idiraner den Part einer religiös-fundamentalistischen Partei übernehmen und die KULTUR am ehesten Ähnlichkeit hat mit einem weltlichen kulturellen Expansionismus angloamerikanischer Kulturpolitik.

Als die Idiraner und die KULTUR nun unweigerlich zusammenstoßen, erkennen beide Parteien die Möglichkeit, einen Friedenszustand durch gewaltsame Mittel herzustellen. Folgerichtig tobt jahrelang ein erbitterter Kampf zwischen den Sternen, der hin und her wogt. Denn die KULTUR hat mit Hilfe ihrer überlegenen Hightech-Technologie und ihrer intelligenten Raumschiffe und Waffensysteme einen Pol geschaffen, der nahezu nicht zu überwinden ist. Die Idiraner indessen sind zahlenmäßig erdrückend und zeichnen sich überdies durch perfiden Einfallsreichtum aus und unglaubliche Zähigkeit. Diese wird insbesondere im vorliegenden Roman des Öfteren unter Beweis gestellt.

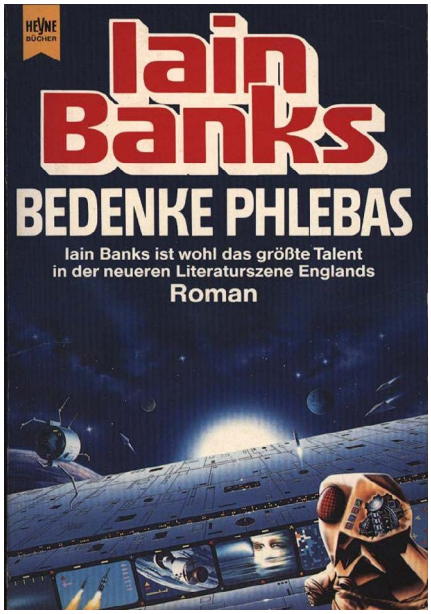
Bora Horza Gorbuchul, die zentrale Figur des Romans, in der weiteren Folge nur noch Horza genannt, ist ein Nachkomme eines früheren Krieges, in dem eine Spezies von Gestaltwandlern geschaffen wurde, die sich, als sie systematisch dezimiert worden ist, auf einen Asteroiden zurückgezogen hat. Die Wandler, wie man sie nennt, arbeiten im idiranisch eroberten Terrain gegen die KULTUR. Horza, ebenfalls ein Gestaltwandler, erhält den Auftrag, auf einem Planeten der KULTUR aktiv zu werden, wobei er allerdings in Gefangenschaft gerät und zum Tode verurteilt wird. Doch er kann der als sicher geltenden Todesmethode – Ertränkung in einem Verlies – entrinnen, als ein idiranischer Angriff stattfindet.

Die Idiraner haben ihn allerdings nicht aus Nächstenliebe gerettet, wie er noch im gleichen Sonnensystem erfahren muss. Sie haben vielmehr eine beunruhigende Neuigkeit für ihn: Ein KULTUR-Schiff, offenbar ein neuer Schiffstyp, hat sich mittels einer bis dahin unbekannten Technik auf SCHARS WELT zurückgezogen. SCHARS WELT aber ist eine Welt der Toten, das bedeutet, dort lebt eine geistige Intelligenz, die keine Fremden auf ihrer Welt duldet. Nur ein kleines Kommando der Wandler von Horzas Volk befindet sich dort. Horza aber ist der einzige Wandler, der im Dienst der Idiraner steht und dort Zugang haben wird. Sein Auftrag lautet, das Gehirn des gelandeten Schiffes zu bergen und es den Insektoiden auszuhändigen.

Ehe Horza sich darauf gescheit einstellen kann, wird jedoch das idiranische Schiff, auf dem er sich befindet, von KULTUR-Schiffen attackiert und er im Raumanzug ausgeschleust mit dem Versprechen, alsbald geborgen zu werden.

Das Schiff allerdings, das ihn auffischt, ist ein kleiner Raumvagabund, die CLEAR AIR TURBULENCE. Dabei handelt es sich um eine Einheit von Wrackplünderern, kann man sagen. Von Söldnern, die überall dort zuschlagen, wo es etwas zu holen gilt, und die oft nur knapp mit dem Leben davonkommen. Die Mannschaft besteht aus Exzentrikern, Verrückten und einigen religiösen Fanatikern, und Horza wird gezwungen, bei den Unternehmungen mitzumachen. Da er nun einmal am Leben hängt – der Tod wäre die Alternative –, hat er keine Möglichkeit, etwas anderes zu tun.

Er macht also einige ihrer Abenteuer mit und gelangt schließlich zum planetengroßen, künstlichen Vavatch-Orbital, das von der KULTUR im Zuge des Konflikts gesprengt werden soll. Von da an geht allerdings alles schief, was nur schief gehen kann, und er muss sich allein weiter durchkämpfen. Schließlich kann er einen Teil seines Auftrages erfüllen, aber es geschehen im Verlauf des Romans Dinge, die seine Ansichten über die Sinnlosigkeit des Krieges grundlegend verändern und die ihn von seiner eigentlich parteilosen



– man könnte auch sagen: opportunistischen – Sichtweise zu einer festen Position wechseln lassen.

In den Tiefen des Kommando-Bunkersystems von Schars Welt kommt es zu einem beispiellos grauenhaften Kampf, der in einem zumindest für mich schwer vorhersehbaren Ende gipfelt ...

Meiner Ansicht nach ist BEDENKE PHLEBAS insofern ein grandioser Roman, als es Banks tadellos geschafft hat, hier einen spektakulären Background des World-Buildings zu errichten und ihn von Anfang an auch logisch zu untermauern. Die zentralen Handlungscharaktere gerade an Bord der CLEAR AIR TURBULENCE sind hervorragend herausgearbeitet, und man spürt diese eindeutige Individualität der Personen, die konsistent durchgehalten wird. Auch die Handlungslogik der Geschichte, der legendäre rote Faden und die plausible Darstellung solch gigantischer Gebilde wie der Dutzende von Kilometer großen KULTUR-Raumschiffe wie auch des beeindruckenden Vavatch-Orbitals sind ebenfalls glänzend gelungen. Weiterhin vereint Banks eine fesselnde Spannung über mehr als 600 Seiten hinweg und flechtet dort immer wieder Zufälle ein, wo man sie absolut nicht erwartet. Es ist darum schier unmöglich, das Buch aus der Hand zu legen, wenn man erst einmal mit der Lektüre begonnen hat.

Am Ende hinterlässt der Roman einen gewissen bitteren Nachgeschmack, und man denkt nach über das, was Banks durch andere Handlungsträger ausdrücken ließ. Er beschränkt sich nicht darauf, zu sagen: »Der Feind ist böse!« und deshalb zu bekämpfen, sondern er erklärt, warum gerade DAS NICHT der Fall ist. Denn: Weder die Idiraner noch die KULTUR sind »böse« in unserem mitunter schlichten Weltverständnis, das nach Simplifizierung heischt, um klare Polaritäten zu haben und Partei ergreifen zu können. Beide Seiten sind eben nicht blindwütige, zerstörungswütige Aggressoren, die zu hassen leicht fiele – man kann, durch Banks' literarische Brille betrachtet, durchaus verstehen, warum sie tun, was sie tun, weshalb sie die Mittel wählen, die sie nutzen.

Und man kann sich daraufhin als Leser selbst befragen, inwiefern man diese Beweggründe für richtig oder verwerflich hält. Dadurch erreicht Iain Banks etwas, was andere Autoren kaum oder gar nicht berücksichtigen – er baut einen Roman auf, der von allen Seiten ausgeleuchtet werden kann und von dem man auf Geschehnisse in der Welt von heute reflektieren kann.

Ich denke, es ist ein Vergnügen, den Roman zu lesen, denn man kann einiges daraus lernen, wenn man ihn richtig und gründlich liest. Insbesondere aber, dass eben kein Feind nur deshalb ein Feind ist aufgrund der scheinbar klaren Tatsache, dass er dies IST, sondern dass alles und jedes Ding seinen Grund und seine Berechtigung besitzt. Was leider auch für Kriege gilt. Und man kann daraus auch lernen, dass eben nicht all das, was auf den ersten Blick verwerflich erscheint, auch wirklich verwerflich ist. Es ist zu wünschen, dass viele Leser die in diesem Buch steckende tolerante Geisteshaltung und Sicht von Iain Banks übernehmen.

Schlussendlich sollte ich nicht versäumen zu sagen, dass dieser Roman zugleich Iain Banks' KULTUR-Universum zu formen half, in dem er bis zu seinem viel zu frühen Ableben noch zahlreiche weitere Geschichten und Romane angesiedelt hat. Das KULTUR-Universum lohnt eine Wiederentdeckung, und mit diesem Roman fängt das Abenteuer an.

Auch wenn es inzwischen 35 Jahre her ist, dass ich den Roman erstmals gelesen habe, kann ich nach wie vor nur eine klare Leseempfehlung geben. ▪

© 1990 / 2026 by Uwe Lammers
Erstmals publiziert im TWILIGHT ZINE von Robert Iberl, Mai 1991

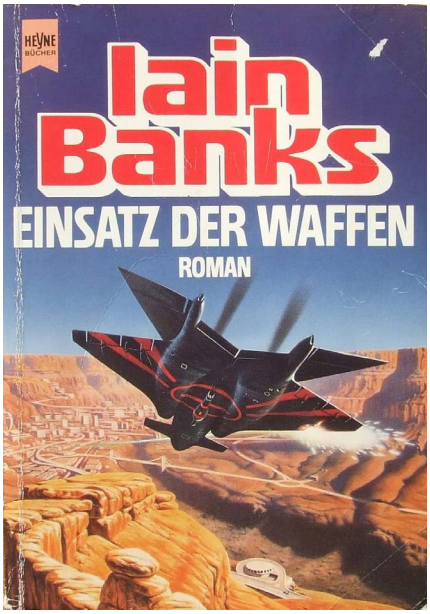
Iain Banks
Einsatz der Waffen
OT: Use of Weapons, Übersetzt von Irene Bonhorst, Heyne 4903, München 1992, 560 Seiten, TB, ISBN 3-453-05826-7.

von Uwe Lammers

Der Roman »Einsatz der Waffen« entführt den Leser auf ein Neues in die Welt des KULTUR-Universums, das Banks mit dem Roman »Bedenke Phlebas« (Heyne 4609) entworfen hat. Irgendwo in der Galaxis existiert seit geraumer Zeit ein von Humanoiden dominiertes, hochtechnisiertes Sternenreich »von absoluter Friedfertigkeit«, das dank seiner Technologie sogar empfindsame Roboter kennt, ihnen dieselben Grundrechte wie Menschen zusichert und sie als vollkommen gleichberechtigte Personen ansieht, und überdies über kein Geldwesen mehr verfügt.

Das KULTUR-Universum ist eine Welt der Dekadenz und schrulligen Roboter, könnte man sagen, denn die Technik ist so weit entwickelt, dass selbst der Tod keine Schranke mehr darstellt. Ebenso wenig das Anhalten des Alterns, Operationen in Stasisfeldern, das Nachwachsen und Klonen von Körpern ... all das ist für die KULTUR etwas Selbstverständliches, und ebenso ist ihr Sendungsbewusstsein ausgerichtet. Sie sind der festen Ansicht, dass ihr »way of life« der beste ist, den es gibt und dass es eigentlich alle Welten für erstrebenswert halten sollten, sich diesem Groß-Imperium anzuschließen.

Die KONTAKT-Abteilung, die sich um neu entdeckte Welten und deren Angliederung an die KULTUR kümmert, besitzt außerdem für besonders heikle Fälle – z.B. interstellare oder planetare Kriege – die Unterabteilung »Besondere Gegebenheiten« (BG), was eigentlich ein Euphemismus ist, wenn man weiß, dass diese Abteilung



für Spionage, Manipulation, Bestechung und ähnlich schöne Dinge existiert, die dort Alltag sind. In der Abteilung BG sind Abenteurer zuhause und Elitekämpfer, die von der KULTUR angeworben werden, um für die KULTUR in Konflikte einzugreifen, häufig mit einer Hightech ausgerüstet, mit der man problemlos ganze Armeen vernichten kann.

Cheradenine Zakalwe ist in dieser Hinsicht ein exzentrischer Kämpfer. Er neigt dazu, in Einzeleinsätze zu gehen und die Ausstaffierung mit Ultra-Hightech-Waffen der KULTUR (die sich beispielsweise auch selbst reparieren können, wodurch Verschleiß eigentlich ein völliges Fremdwort geworden ist) nicht in Anspruch zu nehmen. Sonst wäre es ja kein Abenteuer mehr, sondern mehr ein Spaziergang, nicht wahr?

Diziet Sma (mit vollem Namen heißt sie Rasd-Coduresa Diziet Embless Sma da'Marenhide), die KULTUR-Frau, die Zakalwe entdeckt hat, wird nun zu Beginn des Romans darüber informiert, dass an einem alten Kampfplatz Zakalwes, im Sternenhaufen Voerenhutz, nach 40 Jahren relativen Friedens nun wieder Krieg auszubrechen droht. Zakalwe soll Tsoldrin Beychae, einen alten Verbündeten im damaligen Kampf, der sich nun zur Ruhe gesetzt hat, allgemein aber ein anerkannter Politiker im Sternenhaufen ist, wieder aktivieren. Beychae aber ist in den Händen der so genannten »Humanisten«, die entgegen ihres Namens die schwarzen Schafe und Feinde in diesem Kampf sind.

Nur ... Zakalwe ist zunächst nicht aufzutreiben. Und als er dann endlich zusagt, gerät er umgehend ins Schussfeld der Humanisten. Zwar kann er Beychae befreien, sitzt dann aber in einer wenig beneidenswerten Lage fest, in der ihm auch die KULTUR nicht helfen darf, weil sonst der Krieg im Sternenhaufen tatsächlich ausbrechen wird ...

Parallel dazu baut Banks in den 13 Kapiteln, die countdownmäßig von XIII rückwärts gezählt werden, während die phasenverschobenen und »normal« nummerierten 15 Kapitel von vorne nach hinten verlaufen, Stücke aus Zakalwes bunter Vergangenheit ein, und dort durchziehen Schlachten, Identitätszweifel, Verletzungen, Enthauptungen, Liebesaffären und groteske Wortwechsel mit Maschinen und Menschen und anderen Lebensformen diese römisch nummerierten Kapitel.

Bizarrerweise spielen auch noch ein anfangs nebelhaft erscheinendes Schiff, der Name Staberinde und ein kleiner weißer Stuhl eine Rolle. Am Ende des Romans wird mit einer ungeheuerlich perversen Logik klar, warum diese Dinge durch Zakalwes jahrhundertelanges, mehrfach verlängertes Leben gewandert sind und ihn gemartert haben, aber mit der grauenhaften Wendung, die der Roman zum Ende hin nimmt, habe nicht mal ich gerechnet, obwohl ich Banks nun schon einigermaßen zu kennen glaubte.

Man lernt – finde ich – in diesem Buch sehr viel über Kämpfer im Allgemeinen und über die Motive, die Menschen dazu bringen können, in einem Krieg von unerbittlicher Härte zu kämpfen. Außerdem lernt man gut Machtpolitik kennen, und wenn man ein wenig geschichtlich geschult ist, kann man jede Menge Mustersituationen aus der menschlichen Historie hier abstrahiert wieder finden.

Es ist ein Buch, das sehr nachdenklich macht und überaus bedrückend wirkt (bis auf das Kapitel IX, das sich mit Shias Engin beschäftigt und das ich persönlich sehr schön finde), das sich aber nicht unbedingt nur jeder KULTUR- und Iain Banks-Fan antun sollte. Es handelt sich wirklich um einen guten Roman mit überaus innovativen Denkanstößen.

Allerdings sollte, wer sich wirklich voll mit den Personen identifizieren möchte, insbesondere mit Diziet Sma und ihrer Robotdrohne Skaffen Amtiskaw, zuvor die Kurzgeschichte »Der letzte Stand der Kunst« lesen, die über hundert Seiten lang ist und in dem Band »Ein Geschenk der Kultur« (Heyne 4904) enthalten ist. Die Hauptpersonen darin sind eben Diziet Sma und ihre Drohne Skaffen Amtiskaw. Es geht darin um die Entdeckung der Erde durch die KULTUR in den 80er-Jahren unseres Jahrhunderts. Und es ist wirklich ein Vergnügen zu lesen, was die KULTUR-Besatzung von der Abteilung KONTAKT so auf der Erde und in ihrem Raumschiff anrichtet (und die Story ist nicht zuletzt explizit etwas für Trekkies!).

Das Geld für »Einsatz der Waffen« ist sehr gut investiert.

Eine klare Leseempfehlung von meiner Seite! ▪

© 1994 / 2026 by Uwe Lammers
Gifhorn, den 27. April 1994

Philip José Farmer
Das dunkle Muster
OT: The dark design,Übersetzt von Ronald M. Hahn, Heyne 3693, München 1980, 544 Seiten, TB, ISBN 3-453-30613-9

von Uwe Lammers

Richard Francis Burton ist wie alle anderen Menschen, die jemals gelebt haben, nach seinem Tode auf der geheimnisvollen »Flusswelt« wiedererwacht, einem Planeten, der aus einem einzigen gewaltigen Flusstal besteht, flankiert von unbezwingbar hohen, undurchbrochenen Bergzinnen, die definitiv künstlichen Ursprungs sind. Für Nahrung wird in diesem Tal mit Hilfe von Gralsteinen gesorgt, die dreimal täglich Energie in Materie transformieren und den Menschen in Form von Lebensmitteln zugänglich machen.

Seit Burton erstmals ins Leben zurückkehrte, sind über dreißig Jahre vergangen. Fast ebenso lange liegt sein bislang einziger Kontakt mit einem fremdartigen Wesen zurück, einem Fremden, der sich maskiert als »Ethiker« zu erkennen gegeben hat. Das ist eins jener Wesen, die für die Wiederauferstehung der Menschheit verantwortlich sind. Und ebensoviel Zeit ist verstrichen, seit Burton auf der Flucht vor Ethiker-Agenten den »Suizid-Express« 777 Male benutzte und schließlich im geheimnisumwitterten Polarturm vor dem Zwölferrat der Ethiker wieder zu sich kam.[1] Er hat aber wider Erwarten – durch Manipulation seines mysteriösen Ethiker-»Freundes« X – die Erinnerung daran nicht verloren.

Nun ist er also erst recht auf dem Weg zu den Quellen des Flusses.

Es gibt noch einen zweiten Grund für ihn, doch den er erfährt er erst auf der Reise zur

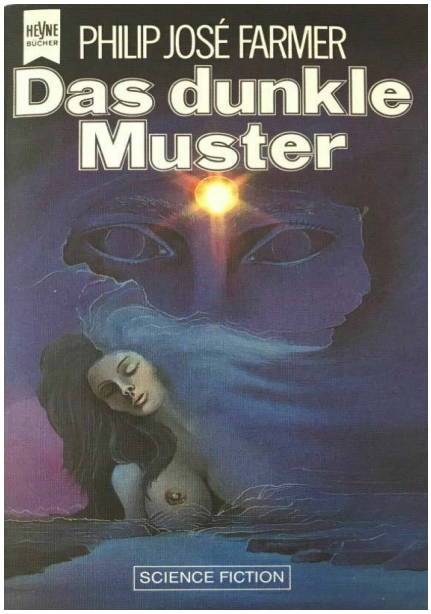
1 Vgl. dazu Band 1 des Zyklus: »Die Flusswelt der Zeit«, Heyne 3639, siehe Rezension AN 292, Seite 47ff.

legendären Quelle: Die Wiedererweckungen haben aufgehört. Anfangs hält man das für ein Gerücht, aber schon nach wenigen Jahren bestätigt sich diese Behauptung.

Anfangs war es so, dass jeder, der im Flusstal eines gewaltsamen Todes durch Mord, Krieg oder Unfälle starb, am nächsten Tag an anderer Stelle des Flusses zu neuem Leben wiedererweckt wurde. Burton praktizierte dies 777 Male. Jetzt scheint irgendetwas mit der Maschinerie nicht mehr zu stimmen. Dieser Funktionsausfall ist nicht nur für Burton wichtig, sondern auch für die Agenten der Ethiker, die im Flusstal verstreut sind – und auch für X, der sich dort aufhält.

Noch ist niemand in der Lage, zu überblicken, was noch alles ausgefallen ist, aber es wird rasch für die Eingeweihten deutlich, dass man sehr schnell den Polarturm erreichen muss, der in einem ringförmigen Gebirge verborgen ist, das Himalaya-Ausmaße besitzt. Nur: was heißt »schnell« in einer Welt, die kaum über Metalle verfügt? Die schnellste Fortbewegung scheint ein Segelboot zu sein …

Doch es gibt zwei Verkehrsmittel, die schneller sind, sogar unglaublich viel schneller: im Staat Parolando hat bekanntlich Mark Twain alias Samuel Longhorne Clemens sein eisernes Flussschiff mit Hilfe des Ethikers »X« geschaffen. Ein Schiff, das ihm dann von König John Lackland geraubt wurde.[2] Die »Nicht vermietbar« wurde von ihm in »Rex Grandissimus« umgetauft und fährt stromaufwärts. Mit ihr wäre es in wenigen Jahrzehnten möglich, die Quellen des Millionen Meilen langen Flusses zu erreichen.



Sam Clemens, hasserfüllt und begierig, sich an John zu rächen, hat mit der »Mark Twain« ein Schiff gebaut, das dem Johns technisch und besonders waffentechnisch überlegen ist. Mit ihm begibt er sich auf die lange Verfolgungsjagd. In Parolando bleiben unterdessen Milton Firebrass, ein weiterer Auserwählter des Ethikers »X«, und andere Freunde von Clemens zurück. Sie wollen ein Luftschiff bauen, um so auf direktem Weg zum Pol vorzustoßen.

Unter dem Kommando von Firebrass, der Australierin Jill Gulbirra und dem Haudegen Cyrano de Bergerac, einem weiteren von »X«' Auserwählten – dieser suchte angeblich zwölf Mitstreiter aus, die ihm assistieren sollten, den Plan der anderen Ethiker zu vereiteln und der Menschheit zu helfen – brechen sie schließlich auf, um den Polarturm zu erstürmen.

Sie erreichen ihn auch, müssen jedoch schockiert feststellen, dass sie von Agenten der Ethiker unterwandert wurden, die nun ihrerseits versuchen, in den Turm einzudringen, um die Weichen im Sinne ihrer Meister zu stellen.

Unterdessen hat auch Richard Burton erkannt, dass es sinnvoll ist, auf eins der legendären Schiffe zu gelangen. In Unkenntnis der Sachlage bewirbt er sich um einen Bordposten auf der »Rex Grandissimus« und wird Chef von König Johns Leibgarde. Dies führt später bei einem Kommandounternehmen des Luftschiffs »Parseval« dazu, dass sich de Bergerac und Burton duellieren – beides Auserwählte von »X« – in Unkenntnis ihrer eigentlich gemeinsamen Ziele.

Aber es kommt noch schlimmer.

Auch der Ethiker »X« und sein Gegenspieler, der so genannte »Operateur«, die im Flusstal gestrandet sind und nicht mit ihren überlegenen technischen Mitteln zurückkehren können, müssen auf die »Rex« und die »Mark Twain« zurückgreifen. Gleichzeitig geraten die Helfer von »X« in den Bann einer Verfolgungspsychose. Sie sehen auf einmal aus plausiblen Gründen überall Agenten der Ethiker, und ein komplexes Verwirrspiel beginnt, das einen Großteil des Romans einnimmt …

Eigentlich hatte Farmer vor, mit diesem Roman den Flusswelt-Zyklus abzuschließen, aber laut eigenen Worten im hier vorangestellten Vorwort wurde das Manuskript dafür jedoch zu lang. Was ich ausdrücklich für ein gutes Zeichen halte – wenn dem Autor der Roman aus dem Teig geht, kann man nicht davon reden, dass die Storyline zu dürftig ausfällt. Hier kann davon sowieso keine Rede sein.

Das bedeutet allerdings auch dies: Aufgrund der schieren Länge des Skripts bleiben viele der Handlungsstränge im vorliegenden Roman leider offen und müssen im nächsten Band fortgeführt und abgeschlossen werden. Die meisten Parteien erreichen diesmal also noch nicht das Gipfelmassiv der Polwelt, sondern bleiben auf dem Weg dahin. Es empfiehlt sich deshalb, den Anschlussband, »Das magische Labyrinth«, gleich darauf zu lesen. Damals, als ich die Bücher kaufte, habe ich das nicht getan, sondern im Abstand von fast einem Jahr weiter gelesen, was meine Lesefreude nachhaltig eintrübte.

Man kann bei diesem Band von »epischer Breite« sprechen, wobei Philip José Farmer manchmal wirklich zu langatmig schreibt und mitunter Schwierigkeiten nur der Schwierigkeiten halber auftauchen lässt. Vor allen Dingen aber lebt der Roman von der Vermischung altbekannter und neuer, farbig ausgestalteter Charaktere. Hier zeigt sich Farmers Meisterschaft als versierter Schriftsteller am besten.

Wer sich also für ein paar Stunden oder wahrscheinlich eher ein paar Tage lang aus der Realität ausklinken möchte, kann das mit diesem Band gut tun. Es empfiehlt sich aber, um die Gesamtzusammenhänge vollends zu begreifen, zuvor die ersten beiden Romane gelesen zu haben. ▪

© 1998/2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Juli 1998

2 Vgl. dazu Band 2 des Zyklus: »Auf dem Zeitstrom«, Heyne 3653, siehe Rezension AN 292, Seite 49f.

Robert E. Howard
Horde aus dem Morgenland
OT: Sword Woman And Other Stories, Übersetzt von Eduard Lukschandl, Terra Fantasy 37, Rastatt 1977, 162 Seiten, TB, keine ISBN.

von Uwe Lammers

Robert E. Howard, der amerikanische Fantasy-Autor, Brieffreund von Howard Phillips Lovecraft und Schöpfer solch noch heute bekannter Gestalten wie Conan dem Barbaren, ist für den Kenner der amerikanischen Phantastik aus der Frühzeit des 20. Jahrhunderts kein Unbekannter. Im deutschen Fantasy-Fandom kommt man wohl auch heute nicht an ihm vorbei, und die Vorbildfunktion, die er auf Heerscharen von Fantasy-Autoren und -autorinnen gehabt hat, kann unmöglich geleugnet werden.

Der 1936 durch Suizid vorzeitig aus dieser Welt geschiedene Howard hat jedoch nicht nur Fantasy geschrieben, sondern sich ebenso in einem Grenzbereich getummelt, den heutzutage die historischen Romane abdecken. Viele dieser Geschichten fanden ihren Platz in Abenteuer-Magazinen der 20er und 30er Jahre, doch mit den meisten Geschichten dieses Bandes verhält es sich anders,

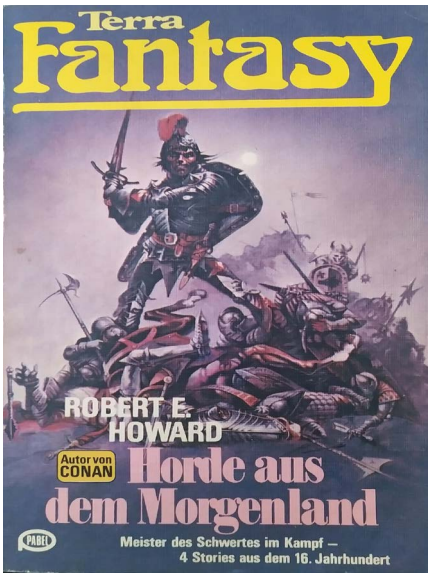
Drei der vier Erzählungen ranken sich um eine starke Frauenperson namens Agnes de Chastillon, auch »Schwarze Agnes« genannt (wiewohl rothaarig). Soweit man heute weiß, sind diese Geschichten von Howard vermutlich durch eine Brieffreundin und Schriftstellerkollegin inspiriert worden: Catherine Lucille Moore publizierte im Oktober 1934 in WEIRD TALES ihre erste Story um die Amazone Jirel von Joiry, und wer die Jirel-Geschichten kennt, wird hier unzweifelhafte Ähnlichkeiten entdecken. Keine der Geschichten um die Schwarze Agnes wurde je publiziert, und mit diesem Terra Fantasy-Band erschienen sie erstmals für die breite Masse auf Deutsch.

Die vierte Story des Bandes, mit Abstand die längste, ist die Titelgeschichte. Sie spielt – wie auch die Agnes-Geschichten – im 16. Jahrhundert und thematisiert eine Belagerung Wiens durch die Türken. Das ist nicht zuletzt für die Historiker unter den Lesern ein wahres Schmankerl.

»Die schwarze Agnes« (Sword Woman) führt uns, wie auch die übrigen Geschichten um diese Person, in die Regierungszeit des Kaisers Karl V. (1519-1556) und Franz I. von Frankreich (1515-1547). Interessanterweise spielt die Reformation hier überhaupt keine Rolle, aber wir sind ja auch in Frankreich. Agnes de Chastillon wird in einem kleinen Walddorf als jüngere Tochter eines gewalttätigen Vaters geboren, der schließlich ihre Hochzeit mit einem wenig ansehnlichen, lüsternen und feisten Dorfbewohner arrangiert. Agnes hasst sowohl den Vater wie auch den Bräutigam, sieht aber keine Möglichkeit zu entkommen ... bis ihre ältere Schwester ihr einen Dolch zusteckt, wohl in dem Wunsch, sie möge sich selbst entleiben. Stattdessen tötet Agnes ihren zukünftigen Ehemann und flüchtet aus dem Dorfdasein. Dabei stolpert sie unvermittelt über Etienne Villiers, einen gutaussehenden Reiter, der sehr von ihrem appetitlichen Äußeren angetan ist. Aber wer nun glaubt, es entspanne sich eine Romanze zwischen den beiden, hat wirklich gar keine Ahnung von der außerordentlich kämpferischen Agnes, deren Temperament es auf nachgerade tödliche Weise in sich hat ...

»Degen für Frankreich« (Blade for France) spielt etwas später. Agnes, durch die Kämpfe an Villiers' Seite inzwischen kampfgestählt – sie ist, was das Degenfechten und Schießen angeht, ein echtes Naturtalent, und wenn man sagt, Leichen pflasterten ihren Weg, so ist das durchaus nicht falsch –, hat sich von ihm inzwischen getrennt und befindet sich auf dem Weg zur Küste Frankreichs, wo sie beide sich ins Ausland einschiffen wollen. Denn Etienne wird, weil er zu viel über die dunklen Machenschaften des Duc d'Alençon weiß, von dessen Schergen unter der Leitung von Renault d'Valence verfolgt, der schon in der ersten Story für Mord und Totschlag sorgte.

Der Zufall will es, dass Agnes auf dem Weg zur Küste gezwungen wird, einen lüsternen Mann zu töten. Sie nimmt ihm dessen Mantel ab und gerät in der nächsten Schenke in die unangenehme Situation, mit ihm verwechselt zu werden (allein des Mantels wegen!) und sich auf einmal in einer Verschwörung wiederzufinden, die von niemand Geringerem als Renault d'Valence geleitet wird. Da sie nicht eben dumm oder feige ist, beschließt Agnes, die Verschwörung von innen her zu zerschlagen. Allerdings geht dabei einiges schief ...



In der dritten Agnes-Story, »Braut des Todes« (Mistress of Death), die nur als Fragment überliefert wurde (vervollständigt von Gerald W.Page, https://www.isfdb.org/cgi-bin/pl.cgi?623038), stößt der Leser zum einzigen Male auf ein übernatürliches Element. Diesmal werden Agnes und Etienne Villiers mit einem gehenkten Zauberer konfrontiert und mit unterirdischem, magischen Leben, das eine Rache zu vollenden sucht. Unnötig zu sagen, dass es auch hier wieder reichlich Degengefechte und Tote sowie Verletzte gibt. Diese Geschichte ist, wie ich finde, mit Abstand die schwächste dieses Zyklus und vielleicht einer der Gründe, warum Howard diese Geschichten generell nie einreichte.

»Horde aus dem Morgenland« (The Shadow of the Vulture) liefert uns über fast 60 Seiten hinweg ein farbenprächtiges, manchmal etwas sehr pompös geratenes Panorama der türkischen Welt unter dem Sultan Soliman (Suleiman) dem Zweiten. Die Geschichte beginnt mit der Audienz einer seit neun Monaten gefangenen österreichischen Delegation vor dem Sultan im Jahre 1529. Sie wird von dem orientalischen Herrscher arrogant entlassen mit der Bemerkung, der Sultan wolle dem Kaiser seine Aufwartung machen vor den Mauern von Wien.

Zu dieser Delegation gehört aber ein hochgewachsener, hünenhafter Mann mit wasserblauen Augen, den der Sultan erst zu spät als jenen einzelnen Überlebenden eines mörderischen Angriffs auf seine Person erkennt – Gottfried von Kalmbach. Er ist des Kampfes müde und froh, mit den Diplomaten bald darauf nichts mehr zu tun zu haben. Das hilft ihm nicht. Soliman schickt nämlich Mikhal Oglu, den Anführer der Akindschi, einer blutrünstigen Mördertruppe des Sultans, hinter ihm her und verlangt ultimativ, von Kalmbachs Kopf zu erhalten. Doch der Versuch misslingt. Der Deutsche rettet sich bis Wien, verfolgt von den Attentätern, und dahinter von den Heerscharen der bereits marschierenden Türken.

In Wien selbst ist er schließlich eingekesselt und muss nun, wiewohl unwillig, um sein Leben und das der anderen Eingeschlossenen kämpfen – an der Seite einer rothaarigen Furie, die man die Rote Sonja nennt und die von sich behauptet, die Schwester der Favoritin Solimans zu sein, einer Russin namens Roxelana. Und schließlich entscheidet sich durch diese Gemeinschaftsarbeit sowohl das Schicksal des belagerten Wien wie das Gottfried von Kalmbachs ...

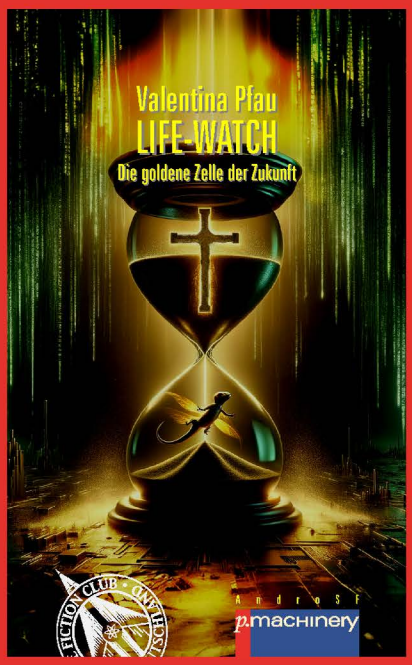
Diese Geschichten haben, es wurde oben angesprochen, in einer Reihe namens TERRA FANTASY eigentlich wenig zu suchen, weil es in ihnen nahezu keine Fantasy-Elemente gibt (außer eben in Mistress of Death). Natürlich wurden sie aufgenommen des Autors wegen, und das ist eine gute Entscheidung gewesen. Wer kraftvolle, wortgewaltige Fantasy mag und sich von einer gewissen Theatralik und Pathetik, was die Dialoge angeht, nicht abschrecken lässt (denkt einfach, es handele sich um Shakespeare-Dialoge, okay? Da hält das auch keinen Kenner vom Besuch des Theaters ab), der kann hier interessante Leseerfahrungen sammeln.

Der historische Kontext der Stories tut sein übriges dazu, den Leser zu faszinieren. Eduard Lukschandl gibt zu, dass Howard (zumal in der letzten Geschichte) sich so manchen Schnitzer erlaubt, zumal geografisch, da er nie in Wien war. Eine Anspielung entdeckt der Übersetzer zwar, aber er kann sie nicht entschlüsseln. Es geht um eine Person namens »Wulf Hagen«, die angeblich in der Story dafür verantwortlich ist, dass die schwere Artillerie der Türken in der Donau versenkt wird und nicht vor Wien zum Einsatz kommt. Wer sich ein wenig mit dem Nibelungen-Mythos auskennt, wird hier unzweifelhaft an Hagen von Tronje und seine Versenkung des Schatzes der Nibelungen erinnert, und ich glaube, daher hatte Howard seine Vorstellung entlehnt.

Für Leser, die die Comicversionen von Conan kennen – wie ich –, ist es wahrscheinlich irritierend, die Rote Sonja im irdischen Mittelalter agieren zu sehen, denn in den Comics wird sie an die Seite Conans transplantiert. Das ist eine Geschichtsklitterung, die die Comics vorgenommen haben. In diesem Buch ist Sonja an der richtigen Stelle.

Insgesamt ist zu sagen, dass mir das Buch, das geduldig 18 Jahre lang in meinen Bücherregalen verharrte, bis es gelesen wurde, ein paar angenehme Lesestunden im Zug verschafft hat. Und wie es bei guten Büchern so ist, wird einem Neugierigen die Zeit hier gewiss nicht lang werden. Wer es darum antiquarisch noch zu finden versteht und solche Geschichten schätzt, der sollte es sich zulegen. ▪

© 2006/2026 by Uwe Lammers
Braunschweig, den 23. Juli 2006



Valentina Pfau
LIFE-WATCH
Die goldene Zelle der Zukunft
AndroSF 211
p.machinery, Winnert, November 2024, 380 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 431 1 – EUR 23,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 712 1 – EUR 7,99 (DE)

Aurelia hat das Glück, in eine perfekte Zeit hineingeboren zu sein. Eine Zeit, in der die Menschheit friedlich und makellos ist und Maschinen den Menschen alle lästigen Arbeiten abnehmen. Sollten sie dennoch einen Fehler begehen, werden sie durch ihre hochintelligente Uhr, genannt »Life-Watch«, sofort darauf hingewiesen. Ihre Welt ist ebenso perfekt wie sie selbst, bis sie ein altes Tagebuch entdeckt, das alles, woran sie bisher geglaubt hat, auf den Kopf stellt.

»Hi, mein Name ist Marcello Martini, aber nennt mich doch einfach Cell. Es bedeutet Zelle, und das trifft den Zustand, in dem ich mich seit zehn Jahren befinde, ziemlich gut auf den Punkt. Nicht dass ihr jetzt etwas Böses denkt; es ist nur zu unserem Besten, sie wollen uns nur beschützen. Seit der Klimakatastrophe sind wir dazu verdammt, ein endlos langes Nichtleben auf neunzig Quadratmetern zu führen. Und das Einzige, was mich tagtäglich dazu motiviert, damit weiterzumachen, ist mein eiserner Wille, für etwas Sinnvolleres zu sterben, als für die Zeit, mit der ich nichts anfangen kann. Denn diesen Triumph gönne ich ihr nicht.«

Frank G. Gerigk (Hrsg.)
CAPRICE 01
Fantastische Kurzgeschichten
AndroSF 210
p.machinery, Winnert, April 2025, 314 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 449 6 – EUR 22,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 696 4 – EUR 16,03 (DE)

CAPRICE 01 ist die erste Anthologie dieser Art von Kurzgeschichten aus verschiedenen Bereichen der Fantastik, vor allem der Science-Fiction. Die Autoren ließen sich durch eine Auswahl an Grafiken inspirieren. Sie suchten sich eine aus, um hiermit eine ihrer besten Storys zu schreiben. So entstanden Geschichten von Axel Aldenhoven, Anja Bagus, Gabriele Behrend, Dieter Bohn, Maike Braun, Kris Brynn, Jan Gardemann, Gerry Hayalny, Uwe Hermann, Thomas Le Blanc, Michael Marrak, Jacqueline Montemurri, Alexander Röder, Danijela Rüppel, Friedrich Salzmann, Tamara Schinner, Regina Schleheck, Franck Sezelli, Arthur Gordon Wolf und Maximilian Wust.

Pete Farn
ARTEFAKTENJAGD
Navigatoren 2
AndroSF 212
p.machinery, Winnert, April 2025, 132 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 450 2 – EUR 18,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 695 7 – EUR 6,49 (DE)

Sabine und Ed werden bei einer Spritztour durch das Sonnensystem (siehe AndroSF 179 »Planet der Navigatoren«) von einer mysteriösen Weltraumkatastrophe überrascht, die sie Hunderte von Lichtjahren entfernt auf einem unbekannten Planeten stranden lässt.

Dort haben sich seltsamerweise nur niedrige Lebensformen entwickelt. Bei ihrer Robinsonade entdecken sie ein Artefakt, in dem scheinbar andere Naturgesetze vorherrschen. In letzter Sekunde werden sie gerettet.

Beim Versuch, hinter das Geheimnis des Planeten und des röhrenartigen Gebildes zu kommen, stößt man in anderen Teilen der Milchstraße auf weitere Fremdkörper.

Eine heiße Spur führt sie zu einem Asteroidenring. Dort erfahren sie von seltsamen Vorkommnissen. Sie finden heraus, was vor einer Million Jahren in diesem System geschah. Die Gefahr ist längst nicht gebannt. Ein Rennen gegen die Zeit beginnt …

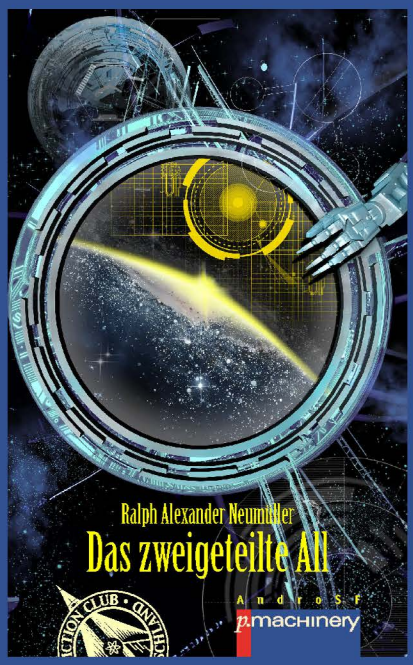
Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf www.booklooker.de/pmachinery.

p.machinery Michael Haitel
Norderweg 31 • 25887 Winnert
Fax 04845 3539956 • michael@haitel.de
www.pmachinery.de

p.machinery

Jörg Weigand (Hrsg.)
DIE WELTEN DES ULRICH HARBECKE
Die Welten der SF 4
p.machinery, Winnert, Februar 2025, 444 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 438 0 – EUR 24,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 705 3 – EUR 7,99 (DE)

Fernsehjournalist, Schriftsteller, Chronist der Bundesrepublik Deutschland, Programmgestalter, Reimeschmied, Komponist, Zeichner – Ulrich Harbecke ist ein Multitalent in Sachen Kultur. Diese multiplen Begabungen spiegeln sich auch in seinen Science-Fiction-Erzählungen wider, die – oft orientiert an unserem politischen und zwischenmenschlichen Alltag – jede Lektüre zu einem nachdenklichen Akt machen. Ohne dabei das Unterhaltende zu vernachlässigen. Was ihm dabei hilft, ist ein dezidiert innovatives Denken, das nicht nur seine journalistische Tätigkeit beim WDR nachhaltig geprägt hat.
Mit seinen Erzählungen hat der Autor eine eigene, in sich geschlossene Welt geschaffen, die innerhalb der deutschsprachigen SF einzigartig dasteht. Aber er ist ein Stiller im Lande, der nicht um Aufmerksamkeit heischt. Daher ist er einer der weithin unbekannten Meister der spekulativen Literatur. Aber nur dort, denn innerhalb der Mainstream-Kultur ist Harbecke ein wichtiger Name.
Es wird Zeit für die Erkenntnis: Ulrich Harbecke ist einer der prägenden SF-Autoren zeitnaher Erzählungen nach 1945. Die »Welten des Ulrich Harbecke« treten hierfür den Beweis an.



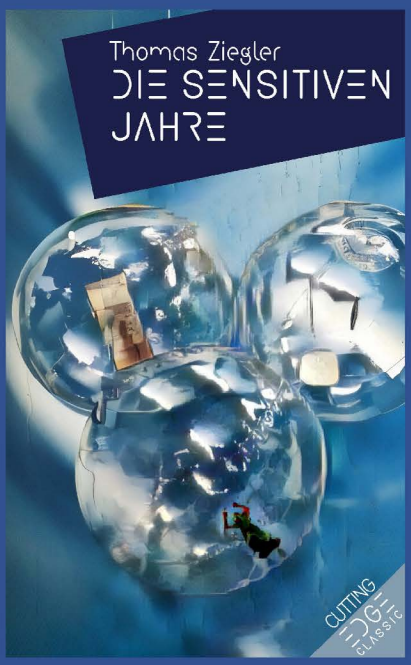
Ralph Alexander Neumüller
DAS ZWEIGETEILTE ALL
Roman
AndroSF 208
p.machinery, Winnert, Dezember 2024, 340 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 433 5 – EUR 21,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 710 7 – EUR 6,99 (DE)

»Der Mensch ist ein Seil geknüpft zwischen Tier und künstlicher Intelligenz. Ein Seil über einem Abgrund.«
[Frei nach Friedrich Nietzsche, »Also sprach Zarathustra«.]

Nora lebt in einem idyllischen Dorf, behütet von Maschinen, frei von Krankheit – eine letzte Bastion der Menschheit, umgeben von Wildnis. Doch als sie die Grenzen ihrer Welt überschreitet, erkennt sie, dass ihr Leben Teil eines gigantischen Experiments ist. Der einzige Weg zu Freiheit und Selbstbestimmung führt durch die Flucht vor ihrem vermeintlichen Beschützer.

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf www.booklooker.de/pmachinery.

p.machinery Michael Haitel
Norderweg 31 • 25887 Winnert
Fax 04845 3539956
michael@haitel.de
www.pmachinery.de



Thomas Ziegler
DIE SENSITIVEN JAHRE
Ausgewählte Erzählungen 1978–1990
Herausgegeben von Michael K. Iwoleit
Mit einem Nachwort von Ronald M. Hahn
Cutting Edge 5
p.machinery, Winnert, Juli 2025, 376 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 463 2 – EUR 27,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 685 8 – EUR 8,99 (DE)

Thomas Ziegler (bürgerlich Rainer Zubeil, 1956–2004) gilt allgemein als eines der größten Talente der deutschsprachigen Science-Fiction. Mit seinen Erzählungen, die ab Ende der Siebzigerjahre in Zeitschriften und Anthologien erschienen, gab er die Initialzündung zur Entwicklung einer neuen deutschen Science-Fiction, die sich durch aktuelle Themen, Lokalkolorit, regionale Schauplätze und politisch-soziale Brisanz auszeichnet. Auch als Chefautor der Perry-Rhodan-Serie, Übersetzer, Kritiker und Herausgeber sowie Krimi- und Fernsehautor hervorgetreten, verhinderte sein früher Tod ein Comeback in der Science-Fiction-Szene.

Die vorliegende Sammlung enthält eine sorgfältige Auswahl seiner besten Erzählungen, die seinen Werdegang von frühen vielversprechenden Magazinveröffentlichungen bis hin zu den Höhepunkten seines Schaffens an der Wende in die Neunzigerjahre dokumentiert. Erstmals nachgedruckt findet sich hier unter anderem die Urfassung seines preisgekrönten, von der Kritik hochgelobten

p.machinery

Sachbuch

Hrg. Stefan Riedl
Allgemeiner Roman-Preiskatalog 2026

Verlag Stefan Riedl
SC, 670 Seiten, 2025
ISBN: 978-3-947800-55-1
Preis: € 49,90

von Matthias Hofmann

Fünf Jahre sind vergangen, seit ein neuer Roman-Preiskatalog erschienen ist. Aber Ende 2025 war es wieder soweit. Die inzwischen 13. Ausgabe des Allgemeinen Roman-Preiskatalogs wurde ausgeliefert. Was hat sich seit dem verändert?

Rein äußerlich wurde das Referenzwerk größer. Mit einem Format von 23,6 x 17,1 cm hat man den Romanpreiskatalog dem Format des Comicpreiskatalogs aus dem gleichen Verlag angeglichen. Der Umfang wurde um rund 60 Seiten gesteigert von 612 auf 670 Seiten. Auch der Preis ist angestiegen. Mit 49,90 Euro kostet die Softcoverversion der »neuen, erweiterten« Auflage zehn Euro mehr. Das ist soviel wie die HC-Version von 2021. Eine solche Version, mit anderem Titelbild, gibt es ebenfalls wieder. Diese kostet nun 59,90 Euro.

Die Einstiegsfrage meiner Rezension der 2021er-Ausgabe lautete: »Gibt es noch die Sammler von alten Romanheften?« Das ist auch anno 2026 noch relevant, denn die Zahl der Liebhaber dieser schlabbrigen Heftchen, die in einem anderen Jahrhundert verächtlich »Groschenromane« genannt wurden, schrumpft kontinuierlich. Ebenso wie die Publikationsform selbst allmählich ausstirbt.

Doch auch 2026 gibt es sie noch: die Romanheftserie. Im Bereich der Science Fiction erscheint wöchentlich wie eh und je der ewige Perry Rhodan (im Januar 2026 erschien Band 3363!) bei Pabel-Moewig. Auch die Serie Maddrax (bei Band 680) von Bastei gibt es noch. Bastei scheint der letzte Verlag zu sein, der auch anno 2026 noch eine gewisse Anzahl von diversen Romanheften publiziert, wie z. B. John Sinclair (bei Nr. 2482), Professor Zamorra (Nr. 1348), Lassiter (Nr. 2794), Jerry Cotton (Nr. 3581) sowie eine ordentliche Zahl an Heimat-, Arzt- oder Liebesromanen.

Natürlich muss, wer sammelt, nicht nur wissen, was es alles gibt und ob die Sammlung komplett ist, sondern auch, was seine Sammlung wert ist. Diese Aufgabe erfüllt der Allgemeine Roman-Preiskatalog.

Auch die neuste Ausgabe beschäftigt sich nicht nur mit Romanheften. Wie der Untertitel verrät, ist es ein »umfassender Preisführer für deutschsprachige Romanhefte, Bücher von Karl May, Leihbücher, Jugend- und Musikzeitschriften«. An der inhaltlichen Zusammenstellung ist ansonsten alles beim Alten geblieben.

Der Katalog beinhaltet acht Kapitel. Nach dem Einstieg mit den Jugend- und Volksbibliotheken ab 1870 kommt mit Kapitel 2 und 3 der Hauptteil: die Auflistung der Romanhefte vor 1945 und denen, die seit 1945 erschienen sind. Aufgeführt sind auch Informationen zu Memorabilia und Zubehör wie Anstecknadeln oder Sammelmappen. Die weiteren Abschnitte beschäftigen sich mit DDR-Romanheften, Karl-May-Büchern (sehr umfangreich und detailliert), Büchern und Leihbüchern, Jugendzeitschriften wie Liliput und Rasselbande sowie Musikzeitschriften wie Bravo oder Pop Rocky. Eine Auswahl über wichtige Sekundärliteratur rundet den Inhalt ab.

Das Layout dieses Referenzwerks ist sehr übersichtlich gestaltet und bietet zusätzlich eine Fülle von Titelbildern, die einen schönen Eindruck der jeweiligen Hefte und Bücher vermitteln. Man hat sich auch die Mühe gemacht, die Abbildungen gegen andere auszutauschen, so dass es viel Neues zu entdecken gibt.

Zur Sammlerpreisgestaltung kann man sich vortrefflich streiten. Oftmals findet man Gesuchtes auf dem Sammlermarkt gar nicht, und schon gar nicht im sehr guten Zustand. Anderseits kann man stapelweise Schnäppchen machen, wenn man bei Auktionshäusern wie eBay sucht und starke Abstriche beim Zustand oder der Bandbreite von Konvoluten macht. Ehrlich gesagt ist es nicht so richtig nachvollziehbar, wie stark und weshalb sich manche Preise verändern. Das ist aber auch nicht tragisch, da man als Sammler stets den ideellen, nicht-materiellen Wert im Kopf haben sollte. Denn spätestens, wenn man seine

Sammlung verkaufen will, folgt ansonsten die Ernüchterung, da man in der Regel nur für ganz seltene Hefte den sogenannten »Katalogpreis« bekommt.

Wie beim Comic-Preiskatalog sind Sammlerpreise, die sich erhöht haben, grün und Preise, die gesunken sind, rot markiert. Eine sinnvolle Sache, um einschätzen zu können, wie gesucht eine Serie wohl ist.

Leider fehlen auch in dieser neuen Ausgabe umfassende Marktberichte oder zumindest Einschätzungen von Händlern. Immerhin wurde das Vorwort, wie schon 2021, erweitert um eine Art Marktbericht. Diesmal stammt der Text von Andreas Ecker, der das aktuelle Geschehen seit der 12. Auflage resümiert. Darüber hinaus versucht er sich in einer Einschätzung des Sammlermarkts, kommt aber stellenweise über allgemein bekannte Statements nicht hinaus, wie z. B. »Es wird immer schwieriger, den antiquarischen Romanheftbereich zu sammeln.«

Dennoch ist sein Text gelungen, da er den Status Quo schriftlich fixiert. Seinen Einschätzungen zu Bereichen wie »Vorkriegs-Romanhefte« kann ich nur zustimmen. »Die Sammler dieser Ausgaben dürften inzwischen ziemlich komplett, aus finanziellen Gründen abgesprungen oder oftmals leider verstorben sein«, so Ecker.

Als kleine »Specials« gibt es diesmal spezielle Texte zu folgenden besonderen Serien oder Sammlerfunden: Dick Turpin, Minx – Der Geistersucher, Dr. MC Ninaha,

Erber's Grusel Krimi Doppelband sowie eine wohl seltene Leseprobe von Der Landser aus den Anfangstagen dieser umstrittenen Kriegsromanserie.

Mein Fazit fällt ähnlich aus wie das zur vorigen Ausgabe: Insgesamt ist der neue Roman-Preiskatalog eine extreme Energieleistung. Besonders in einer Zeit, in der es immer weniger Sammler dieser Romanform gibt und dadurch der Käuferkreis für ein solches Buch wesentlich kleiner ist als noch vor 25 Jahren. Deshalb ist der Verkaufspreis absolut gerechtfertigt.

Der Roman-Preiskatalog ist als Nachschlagewerk für alle, die am Thema und dem Medium Romanheft mit angrenzenden Gebieten interessiert sind, sehr zu empfehlen. Oder, um es etwas liebevoller zu formulieren: »Lieber Roman-Preiskatalog! Schön, dass es Dich (noch) gibt!« ▪

Heinz J. Galle

Erlebte Vergangenheit und gestaltete Zukunft – Erinnerungen eines Freundes der populären Medien an seine Kindheit unterm Hakenkreuz und den Weg ins 21. Jahrhundert

3.überarbeitete Auflage, Dieter von Reeken, Lüneburg, SC, 216 Seiten, 2026
ISBN 978 3 911230 22 3

von Franz Hardt

Der Dieter von Reeken Verlag (DvR) hat sich einen Namen gemacht durch schöne Ausgaben klassischer SF–Romane und auch durch Sekundärliteratur insbesondere zur Science–Fiction. Ein Highlight des Verlags ist die 20 Bände umfassende Kurd–Laßwitz–Werkausgabe, die die Werke des Begründers der deutschsprachigen Science–Fiction wieder allgemein zugänglich gemacht hat. Zu den Stammautoren des Verlags gehört seit vielen Jahren Heinz J. Galle, der bei DvR unter dem Titel »Volksbücher und Heftromane« ein dreibändiges Werk veröffentlicht hat, das die Geschichte dieser Literatur seit 1855 erzählt. Galle besaß längere Zeit die alleinigen Rechte an den Schriften von Paul Alfred Müller und gab ungekürzte Nachdrucke der klassischen Heftserien »Sun Koh – Der Erbe von Atlantis« und »Jan Mayen« heraus, samt ausführlicher Kommentare und Hintergrundinformationen. Insbesondere »Sun Koh« hat K.H. Scheer und Clark Darlton beeinflusst, die Gründer der »Perry Rhodan«-Serie. Dazu erschien noch ein ganzer Schwung Einzelromane von Paul Alfred Müller alias Freder von Holk, der übrigens in den 1960ern fast bei Rhodan mitgeschrieben hätte.

Zum kommenden 90. Geburtstag von Galle erschien nun die dritte Auflage seiner Erinnerungen. Der größte Unterschied zu den ersten beiden Auflagen ist, dass der Kurzgeschichtenanhang der alten Ausgaben entfallen ist und dafür die Kindheitserinnerungen deutlich erweitert wurden. Diese Erinnerungen bis ins Jahr 1955 umfassen jetzt etwa drei Viertel des Buches.

Ich habe die Kindheitserinnerungen gern gelesen. Der Autor ist 1936 geboren, erlebte also den Krieg als Kind. Die ersten Jahre lebte er in Berlin, wurde aber, als immer mehr Großstädte bombardiert wurden, in die Niederlausitz evakuiert. Fast zwangsläufig erlebt ein kleines Kind Schreckliches im Krieg, es gibt aber auch unbeschwerte und glückliche Momente. Manche Umstände und Verhaltensweisen mögen aus heutiger Sicht erschrecken, andererseits arrangierten sich die Kinder mit der vorherrschenden Armut, denn den meisten anderen geht es auch nicht besser. Dieser Teil des Buches enthält kurze Geschichten, die Einblicke ins Alltagsleben bieten. So gibt es z.B. kleine Merkbüchlein mit Gedichten, die den Kindern das richtige Verhalten beim Luftangriff erklären oder praktische Ratschläge gegen Bombenschäden: Wenn das Haus total zerstört ist, soll man ein Brett mit Regenschutz vor den Trümmern aufstellen und darauf einen Zettel mit der neuen Anschrift befestigen. Nach Ende des Krieges zieht die Familie nach Niedersachsen. Schon in Berlin lebten sie in einfachen Verhältnissen, im Nachkriegsdeutschland sind sie arm.

Ab 1950 geht es im Buch um die Themen, über die Heinz J. Galle schon verschiedene Bücher geschrieben hat, nämlich um Leihbücher, Science–Fiction, »Groschenhefte« und Sammler. Zuerst liest er sich in Helmstedt durch ganze Leihbüchereien und schaut im Kino u.a. »Tarzan« und »Zorro«. In Braunschweig kommt dann ab Mitte der

50erJahre neben dem Rock 'n' Roll (Bill Haley) und dem Jazz auch die Science–Fiction hinzu. Der SFCD wird erwähnt und einige interessante Bilder von alten Conventions finden sich. Leider wurde in diesem Kapitel der Text nicht vollständig überarbeitet, denn die Seitenzahlen bei den Referenzen beziehen sich auf die alten Auflagen und die erwähnten Kurzgeschichten sind in der Neuauflage nicht mehr enthalten. Danach geht es reich bebildert um »Glückspilze, Käuze und Sammler«, nicht ohne Bilder des wohl größten SF–Sammlers Forrest J. Ackerman. Hier findet der Heftromansammler sicherlich einige interessante Anekdoten.

Für wen ist dieses Buch jetzt – neben den Freunden, Bekannten und Verwandten des Jubilars – eigentlich gedacht? Nun, man sollte schon ein größeres Interesse an der Person Heinz J. Galle mitbringen, sowie am Leben im Kriegs– und Nachkriegsdeutschland. Darüber hinaus an »populären Medien«.

Wer sich für die Entwicklung der Science–Fiction in Deutschland interessiert, der sollte natürlich »Wie die Science Fiction Deutschland eroberte« von Heinz J. Galle lesen und am besten dann gleich noch Rainer Eisfelds Buch »Die Zukunft in der Tasche« über »Science Fiction und SF–Fandom in der Bundesrepublik – Die Pionierjahre 1955-1960«. Beide sind im Dieter von Reeken Verlag (https://www.dieter-von-reeken.de/) noch erhältlich, Rainer Eisfeld ist auch ein Stammautor. ▪

Rainer Eisfeld
Sozialwissenschaft und Science Fiction
Dokumente eines »Doppellebens«.

Herausgegeben von Dieter von Reeken zum 85. Geburtstag des Autors (April 2026), SC, 303 Seiten, über 200 meist farbige Fotos und Reproduktionen
Verlag Dieter von Reeken, 27.50,
ISBN 978-3-911230-23-0

von Thomas Harbach

Zum 85. Geburtstag Rainer Eisfelds gibt Dieter von Reeken die Dokumente eines »Doppellebens" heraus. Das ist richtig und gleichzeitig auch ein wenig »falsch«.

Denn Rainer Eisfeld hat sich zwar auf den ersten Blick in zwei Welten – Forschung und utopische Literatur – bewegt, die aber viel enger miteinander verknüpft sind, als es viele der ewig gestrigen Forscher wahrhaben möchten. Hinzu kommt, dass diese Wechsel zwischen den »Fronten« in Schüben erfolgten und niemals mit einer vergleichbaren Intensität gleichzeitig stattfanden.

Die Beweise liefert Rainer Eisfeld in seinen einführenden Worten selbst, wenn er zum ersten Mal, aber nicht zum letzten Mal Wolfgang Jeschke dankt, dass er ihn wieder motiviert und animiert hat, aktiv für Science Fiction Veröffentlichungen nach einer langen Pause zu schreiben. Der zweite Motivator ist Dieter von Reeken, der unter anderem mit Rainer Eisfelds Erinnerungen an die Fandomzeit der fünfziger Jahre (»Die Zukunft in der Tasche«) dem Wissenschaftler die Möglichkeit gegeben hat, in die Vergangenheit zu schauen und gleichzeitig die Zukunft zu beschwören.

Aber auch der Politwissenschaftler Rainer Eisfeld hat Dieter von Reeken erschüttert, als dieser am Bahnhof in Hannover »Mondsüchtig« erworben und vor allem gelesen hat. Das ist Rainer Eisfeld spektakuläres Sachbuch über Wernher von Braun und seine Verbindungen nicht nur zu den Nazis, sondern auch über seine Kenntnisse von Zwangsarbeit bei der Produktion der V- Waffen.

Auch wenn in erster Linie der immer noch aktiv arbeitende Jubilar gefeiert werden soll, ist diese Dokumentation wieder so viel mehr. Rainer Eisfeld schreibt am Ende des ersten Abschnitts, dass seine frühesten Erinnerungen die Bombennächte während des Zweiten Weltkriegs sind, welche den dortigen Bahnhof vernichtet haben. Die gegenwärtige Zeit ist noch nicht so schlimm, aber die Tentakel der damaligen braunen Suppe greifen eifrig nach den Naiven. Noch hat sich der Kreis nicht geschlossen, doch die Demokratie muss wehrhaft sein – ein wichtiger Schwerpunkt im dritten Kapitel dieses Buches –, um nicht den Populisten und ihren dummen Thesen zum Opfer zu fallen. Dazwischen hat Rainer Eisfeld neben dem Kalten Krieg und der Angst vor der atomaren Vernichtung auch den Zusammenbruch Osteuropas, die Europäische Union und schließlich auch das kurzzeitige Zusammenwachsen vieler Teile der Welt dank oder wegen des globalen Handelns erlebt. Für einen Politikwissenschaftler im Grunde ein Paradies aus »Auf« und »Ab«, eine fast zu perfekte Petrischale der erfolgreichen oder gescheiterten sozialen Experimente wider Willen. Aber Rainer Eisfelds Ansichten gehen weit über die Gegenwart und damit auch die eigene Vergangenheit hinaus. Es ist verstörend, wenn er den damaligen Exilanten Thomas Mann zitiert, der vor der amerikanischen republikanischen Partei in den vierziger Jahren warnte. Die von Mann kritisierten Aspekte der Republikaner feiern keine Wiederauferstehung, sondern den machtpolitischen Durchbruch unter Donald Trump. Es kehrt nicht alles zurück, es ist niemals wirklich weg. Es schlief vielleicht nur.

Rainer Eisfeld hat trotz oder gerade wegen seiner zahlreichen Interessen nur ein Leben. Daher greifen seine eigenen Ansichten, aber auch die in den späteren Teilen abgedruckten einzelnen Artikel und Essays auf Veröffentlichungen zurück, die unter anderem schon einmal im Verlag Dieter von Reeken erschienen sind. Das lässt sich nicht ganz verhindern, wenn Rainer Eisfelds Leben und vor allem auch genretechnisches Wirken in vielen Facetten präsentiert werden soll. »Rock'n'Roll und Science Fiction« und »Als Teenager träumten« bilden die Grundlagen der ersten beiden Kapitel. Stark verkürzt, auch wenn der jugendliche Protest beim Kauf einer Hose – bitte mit Nieten – ebenso vertreten ist wie die Herausgabe einer Zeitschrift für die Jugend, die Gründung des Bonner Ablegers des Science Fiction Clubs Deutschland, die Vertretung Deutschlands auf dem Weltcon in London, aber auch die Auseinandersetzung mit der braunen Vergangenheit des im Zweiten Weltkriegs gefallenen Vaters; der Verdrängungskultur der fünfziger Jahre und die heimliche Rehabilitierung zahlreicher Verantwortlicher des Dritten Reichs durch das Einsetzen in wichtige Ämter. Rainer Eisfeld beschreibt diese Auseinandersetzungen aus der Perspektive eines Betroffenen – die Sarotti-Schachtel des Vaters enthielt keine Pralinen, sondern Fotos –, aber auch eines Studenten, der keine bessere Zukunft ohne die Aufarbeitung der Vergangenheit gesehen hat.

Eindrucksvoll wird das belegt durch die Diskussionen um den französischen Dokumentarfilm »Nacht und Nebel«, der sich mit dem brutalen Nazi Regime auseinandersetzte und kurzzeitig sogar die Bundesregierung zu einer beschämenden Replik animierte.

Daher bezieht sich der Begriff des Doppellebens nicht nur auf den Kontrast zwischen Wissenschaft und Science Fiction als bezahltes Hobby, sondern auch auf das seltsame Leben unter den Menschen, welche immer wieder Entschuldigungen für die Gräueltaten des Zweiten Weltkriegs

suchten und sich gleichzeitig durch das »Vergessen« reinwaschen wollten. Rainer Eisfeld wuchs in einer Zeit auf, in welcher Doppelleben keine Ausnahme, sondern Regel gewesen sind.

Auf der anderen Seite relativiert Rainer Eisfeld den Begriff selbst, wenn er davon spricht, dass er erst richtig mit Eintreten in den Ruhestand und dem Verfassen seiner persönlichen Memoiren »Die Zukunft in der Tasche« zurückgekehrt ist. Der Geburtstagsartikel für die SF-Times, die Herausgabe der A.E. van Vogt-Edition im Rahmen der SF-Bibliothek oder die Auseinandersetzung mit der Bundesprüfstelle hinsichtlich der Indizierung von »Der stählerne Traum« waren kurze Besuche in der »Heimat« … der Science Fiction Szene.

Im dritten Kapitel des ersten Abschnitts zitiert Rainer Eisfeld aus »Ein neuer Blick auf 1968: Impulse für eine engagierte Politikwissenschaft«. In diesem Kapitel verbinden sich die mühsam erlernte demokratische Vergangenheit der gerade volljährig gewordenen Bundesrepublik Deutschland mit der Notwendigkeit, stets und immer für mehr Demokratie zu arbeiten, wahrscheinlich zu demonstrieren. Auch wenn es sehr sachlich geschrieben ist und heutige Leser die Ereignisse des Jahres 1968 hinsichtlich ihrer Bedeutung in beide Richtungen schwer auf den ersten Blick einordnen werden können, bedeutet dieses Kapitel auch den Schwenk vom jugendlichen Science Fiction Fan, aber auch kritischen Geist seiner Zeit zum Sozialwissenschaftler, der durch Wolfgang Jeschkes Initiative hinsichtlich der Neuauflage der Romane Alfred Elton van Vogts, die Argumentation hinsichtlich der Indizierung von Norman Spinrads Satire »Der stählerne Traum«, aber auch dem gemeinsam gestalteten Bildband »Marsfieber« wieder zurück in den Bereich den Bereich der Phantastik gekommen ist.

Der zweite, noch reichhaltiger als Teil eins bebilderte Abschnitt »London 1957: Lauwarmes Ale, eine Rede – und die Folgen« handelt von, mit und über Rainer Eisfeld. Der Bogen spannt sich von Rainer Eisfelds Besuch auf dem Londoner Weltcon, auf dem er in unter anderem durch die Abwesenheit von Walter Ernsting, aber durch dessen Übersetzungsaufträge finanziert, das deutsche Fandom vertreten hat, bis in die Gegenwart mit der Verleihung des Bundesverdienstkreuzes an Thomas le Blanc für sein Wirken insbesondere in der Phantastischen Bibliothek Wetzlar.

Nicht alle Artikel stammen von Rainer Eisfeld, aber er steht mehr oder minder im Mittelpunkt aller Arbeiten. Gleich zu Beginn wird der bemerkenswerte Auftritt inklusive der leider nicht mehr vorhandenen Rede Rainer Eisfelds in London genauso erwähnt wie sein Wirken im Fandom. Nach dieser sachlichen Einleitung wird es persönlicher. Die Quellen sind bunt gemischt, von den bebilderten Artikeln in UTOPIA-Großbänden über Zeitungsartikel bis zu Interviews. Insbesondere die fünfziger Jahre mit dem mehrfach angesprochenen Weltcon in London, der Besuch beim in Deutschland weilenden Hugo Gernsback mit dem einzigen Foto sowie Klaus N. Fricks Interview – allerdings mit einem Schwerpunkt Fandom und Walter Ernsting – geben einen lebhaften, teilweise auch ein wenig kritisch kommentierten Überblick über das Fandom. Auch wenn Dieter von Reeken grundsätzlich die Artikel und Interviews chronologisch nach ihren Schwerpunktthemen geordnet hat, wird diese Ordnung zum Beispiel durch den Nachruf auf Wolf Detlev Rohr durchbrochen, der 1981 gestorben ist. Auch die Geschichte des Kurd-Laßwitz-Preises mit seiner kurzzeitigen Verleihung in den späten fünfziger Jahren und der Renaissance in den Achtzigern wird entsprechend platziert.

Auch viele der kleinen Artikel sind schon in den anderen Publikationen Dieter von Reekens erschienen. Aber in dieser Konzentration bilden sie noch einmal einen Streifzug durch das Fandom der fünfziger Jahre. Höhepunkt und Novum ist der Brief Edgar Hoovers auf einen Artikel, den Rainer Eisfeld in einem sehr kurzlebigen Fanzine veröffentlicht und dem Direktor geschickt hat.

An einer Stelle heißt es, nach seiner aktiven Zeit und mit dem Beginn des Studiums hat sich Rainer Eisfeld aus der Science Fiction-Szene zurückgezogen, auch wenn er niemals wirklich »Gafia« gegangen ist. Aus dem (vielleicht) passiven Blick hat er sie niemals verloren, die biographischen Lücken schließen in der vorliegenden Sammlung die Exkurse in Rainer Eisfelds berufliches Wirken als Sozial-, aber auch Politikwissenschaftler.

In den achtziger Jahren begann die zarte Rückkehr, die erst mit dem Eintritt in den Ruhestand und der Veröffentlichung seiner Erinnerungen »Die Zukunft in der Tasche« vollends aufblühte.

Wie umtriebig Rainer Eisfeld gewesen ist, zeigt unter anderem die Mitgründung der Science Fiction Times unter dem alten Titel »Blick in die Zukunft«. Für das damals im Corian Verlag publizierte Magazin schrieb Rainer Eisfeld einen langen Rückblick und verbindet mit diesem markanten Artikel im Grunde die eigene Vergangenheit mit der Gegenwart, um sich wieder mit der Zukunft auseinanderzusetzen.

Im Folgenden finden sich Nachworte zur Neuherausgabe von »Die Frau im Mond« oder der exzellenten Alfred Elton van Vogt-Edition in der »Heyne SF Bibliothek«, die wiederum positiv von Uwe Anton für die »Science Fiction Times« besprochen worden ist. Nicht umsonst ist Uwe Anton bekennender van Vogt-Fan, wie seine umfangreiche Monographie im Shayol Verlag unterstreicht und damit prädestiniert, Rainer Eisfelds hervorragende Arbeit einzuschätzen.

Rainer Eisfelds politikwissenschaftliches Engagement wurde wieder deutlich, als er zusammen mit Dietrich Wachtler gegen die Indizierung von Norman Spinrads »Der stählerne Traum« argumentierte und aus der Position eines Genre-Kenners zahlreiche Aspekte der Bundesprüfstelle zu widerlegen suchte. Anfänglich vergeblich. Auch diese Artikel sind in seiner Essaysammlung »Abschied von den Weltraumopern« bzw »Zwischen Barsoom und Peenemünde« erschienen. Beide Bücher sind nur noch antiquarisch erhältlich, so dass der Nachdruck in dieser kompakten Sammlung gerechtfertigt ist. Außerdem waren Rainer Eisfeld und Dietrich Wachtler die Stimmen der Vernunft in einer hysterische Züge annehmenden Diskussion um Spinrads Roman.

Die reichhaltige Tafel, welche der Herausgeber Dieter von Reeken für und über Rainer Eisfeld vor den Lesern ausbreitete, wirkt allerdings teilweise auch wie ein Mosaik, das nach Vervollständigung giert. Neben dem schon angesprochenen Nachruf auf Wolf Detlev Rohr schreibt Rainer

Eisfeld voller Herzlichkeit über Wolfgang Jeschke. In den größeren Abschnitten drei und vier finden sich weitere Nachrufe auf Politiker, welche den Sozialwissenschaftler Rainer Eisfeld geformt haben. Sie sind akademischer gehalten, aber trotzdem voller Respekt.

Das Spektrum im Bereich der Science Fiction vervollständigt ein Foto von Walter Ernsting bei der Lektüre von »Marsfieber«, dem Jeschke und Eisfeld den Bildband gewidmet haben. Dazu Lobpreisungen von Klaus N. Frick aus dem Jubiläumsband zum 80. Geburtstag, der bei p.machinery erschienen ist. Rezensionen gibt es unter anderem zu »Die Zukunft in der Tasche« oder »Als Teenager träumten«. Wunderbar ist der Zeitungsausschnitt, als Rainer Eisfeld und Chris Howland an der Uni Osnabrück die fünfziger Jahre Revue passieren ließen.

Neben diesen zahlreichen kleineren Artikeln stechen die verschiedenen farbigen Bilder – beginnend bei zahlreichen Aufnahmen vom Mars über Titelbilder der verschiedenen Rainer Eisfeld- Veröffentlichungen zu Urkunden hinsichtlich der Verleihung des Bundesverdienstkreuzes an Thomas le Blanc – hervor. Nicht selten tritt nicht nur in diesem Abschnitt der eigentliche Text einen Schritt zurück und macht Platz für einen optischen Exkurs. Auch die anderen Teile des Buches sind genauso großzügig, reichhaltig und qualitativ überzeugend bebildert. Als wenn Dieter von Reeken deutlich machen wollte, dass Rainer Eisfeld nicht nur ein Mann des Wortes ist, sondern wie oft sein Name plakativ erscheint.

Aber Rainer Eisfeld ist auch immer hilfsbereit gewesen. Als Karsten Kruschel für seine Promotion die Fachleute im Zuge des Zusammenbruchs der DDR ausgegangen sind, meldet sich Rainer Eisfeld als einer von drei Experten freiwillig. Karsten Kruschel musste – wie Wilko Müller berichtet – am eigenen Leib erfahren, dass er sich ausgesuchten Experten gegenüber sah.

Vielleicht hätten einige alte Bilder aus den Zeiten des Fandoms diesen Abschnitt noch ein wenig lebendiger gestalten können. In dieser Hinsicht finden sich nur wenige Fotos, wobei das Spektrum aus den fünfziger Jahren bis ins 21. Jahrhundert mit dem Oldiecon reichte.

Viel gewichtiger und auch politisch aktueller sind die großen Kapitel »Frankfurt 1968, Osnabrück 1974: Join ISPA und see the World« sowie »Mondsüchtig und andere Volltreffer«. Über den Sozialwissenschaftler und Politologen finden sich in den eigenen Publikationen innerhalb des Genres, aber auch dem Jubiläumsband zum 80. Geburtstag eher wenige Einträge. Dieses Manko gleicht Dieter von Reeken mit einer Vielzahl von Artikeln, Ausschnitten aus Reden, Berichten aus Fachjournalen, Rezensionen zu Rainer Eisfeld aktuellen Büchern und immer wieder den beunruhigenden Vergleichen Eisfelds zwischen der längst vergessenen Vergangenheit des Kalten Krieges und der gegenwärtigen antidemokratischen Strömungen selbst in den USA aus.

Mehr als sechzig einzelne Abschnitte umfassen die letzten beiden Abschnitte zusammen. Mehr als die ersten beiden Kapitel, welche neben den Erfahrungen im Bereich der Science Fiction auch die Jugend umfassten.

Nachrufe, Ehrungen, Fotos von den zahlreichen Auslandsaufenthalten unter anderem auch in Moskau, Ausschnitte aus seinen Büchern und Reden; Rezensionen und immer wieder Hinweise, dass die Vergangenheit und die Gegenwart eng miteinander verflochten sind. Nicht nur, weil im Rahmen des fließenden Verkehrs eine wichtige Straße nach Osnabrück zu einem Schandfleck geworden ist. Nicht nur, weil der Weg zu den Sternen durch die Abgründe der Konzentrationslager in Peenemünde und im Harz führte. Wernher von Braun ist nicht der einzige, aber vielleicht prominenteste Mitläufer/Handlanger und im Grunde auch opportunistische Täter, dessen Vergangenheit mittels minutiöser Recherche offen gelegt wurde. Weitere Beispiele nicht nur bei Akademikern und durch Erschaffung von nach ihnen benannten Preisen »geadelten« honoren Männern, sondern auch hinsichtlich der zahlreichen Arbeitslager, in denen die Zwangsarbeiter zu Tode gequält worden sind (Bersenbrück).

Dazu kommen zahlreiche Fotos, Abdrucke von unvollständigen Zeitungsartikeln oder Tagesabläufe von Seminaren oder internationalen Tagungen. Hinweis auf Rainer Eisfelds in den letzten Jahren veröffentlichte Bücher hinsichtlich einer streitbaren Demokratie oder des Scheiterns der Demokratie in den USA unterstreichen noch einmal die Mannigfaltigkeit, in welcher sich Rainer Eisfeld nicht nur während seiner Lehrjahre – die Verabschiedung findet sich natürlich auch in diesem Buch –, sondern vor allem auch der Zeit des »Unruhestandes« betätigt hat. Der rote Faden könnte tatsächlich sein, dass ohne eine überzeugende und ehrliche Aufarbeitung der Vergangenheit ein Leben in der Gegenwart und damit ein optimistischer Blick in die Zukunft nicht möglich ist.

Der Leser erkennt aus dem Buch auch, dass Rainer Eisfelds frühe Erkenntnisse über das Wesen seines Vaters während des Krieges – mehr kann ein Leser auch nicht angesichts der Informationen beurteilen – ihn geprägt haben und vielleicht auf diese gelehrte wie lehrreiche Reise geschickt haben. Nicht umsonst demontierte Rainer Eisfeld nicht nur die Legende um seinen Vater – noch eher schweigend –, sondern wie angesprochen auch Wernher von Brauns und anderer.

So oft Rainer Eisfeld auch mit seinen sozialpolitischen, aber auch linksorientierten Thesen recht hat, so selten hat ihm die Zeit auch ein wenig widersprochen. Der Nato-Doppelbeschluss hat zu anderen Ergebnissen geführt, als es die Demonstranten und vielleicht auch die ganze Welt gedacht haben, zumindest kurzzeitig. Und wenn es um Otto Schilys »Das Boot ist voll« – Äußerung geht, so gibt es auch hier zwei Seiten der Münze, wie die Gegenwart mit zahllosen Migrantenströmen zeigt. Damit soll Rainer Eisfeld als auch relativierendem Geist nicht gänzlich widersprochen werden, aber er nutzt auch die Polemik, um im Grunde einen wichtigen Gedanken anzustoßen: Demokratie lebt von der Tatsache, dass Einzelnen Verantwortung übertragen wird und diese damit auch sorgfältig umgehen. Ein wahrer Gedanke, der heute mehr denn je gilt.

Die Dokumente eines Doppellebens reichen in dieser fast erschlagenden Vielzahl für mehr als zwei Leben, egal in welchen Welten. Dieter von Reeken kann nur hinweisen, ein wenig die Hintergründe beleuchten und die Leser animieren, dieses

Buch noch mehr als zum Beispiel die in sich abgeschlossene »Zukunft in der Tasche« oder den Geburtstagsband zum 80. Jahrestag als Sprungbrett nehmen, um außerhalb von Rainer Eisfeld zum Genre gehörenden Artikeln – es gibt auch eine Kurzgeschichte, welche in der legendären Anthologie Bingenheimers erschienen ist – in seine sozialwissenschaftliche Gedankenwelt einzusteigen. Sie ist nicht weniger faszinierend als seine empfehlenswerten Artikel über Alfred Elton van Vogt oder die Argumentation gegen die Indizierung von Norman Spinrads »Der stählerne Traum«. Genrefans werden vielleicht ein wenig »enttäuscht« sein, dass der Soziologe mehr Raum erhält als der Science Fiction-Fan oder Kritiker. Aber angesichts von Rainer Eisfeld umfangreichen Werk ist diese nicht gleichmäßige Teilung absolut berechtigt und erweitert den Horizont ungemein.

Und damit hat das Buch – von einem Büchlein zu schreiben wäre vermessen – seine Pflicht erfüllt und dem Jubilar kein Denkmal gesetzt – das kann er schon selbst –, sondern ein Sprungbrett erschaffen, zu dessen Füßen so unendlich viel Neues, Anderes und Diskussionswürdiges in einem blauen, tiefen Wasser schwimmt, das man als erfülltes Leben betrachten kann. ▪

OUR GUESTS OF HONOR

Stjepan & Linda Šejić

Scan for more!

EUROCONBERLIN2026 METROPOLCON2026

Film

Avatar: Fire and Ash

Science-Fiction. USA 2025. 197 Minuten. Regie: James Cameron. Drehbuch: James Cameron, Rick Jaffa, Amanda Silver. FSK 12

von Michael Schnitzenbaumer

Dieser Film zeigt gleich in den ersten Minuten ein Problem, das viele moderne Blockbuster haben: Es gelingt ihnen nicht mehr, das Publikum (oder vielleicht auch nur mich) in ihre Welt hineinzuziehen.

Bei der ersten Sequenz von »Avatar: Fire and Ash« musste ich unweigerlich an einen mäßig erfolgreichen Klassiker von 1990 denken: »Bernard und Bianca im Känguruland«. »Jetzt ist er verrückt geworden!«, werdet ihr vielleicht denken.

Wartet! Wartet! »Bernard und Bianca im Känguruland« enthält die Szene, auch relativ am Anfang, in der der kleine Junge Cody den goldenen Riesenadler Marahute befreit. Während der Befreiung fällt Cody von einem hohen Felsen steil in die Tiefe, und wir fallen mit. Im nächsten Moment stürzt der Adler unter uns vorbei. Cody landet sanft auf seinem Rücken. Dann geht es mit Schwung hinauf in die Wolken. Cody durchstößt jauchzend die Wolkendecke. Der Adler macht Faxen, wirft den Jungen hoch, überschlägt sich und greift ihn mit den Fängen, während wir wieder in die Tiefe, direkt auf einen Fluss zu, fallen. Der Adler lässt Cody dicht über dem Fluss los, der Junge schlittert, von der Beschleunigung getragen, über das Wasser, und wir zischen mit ihm unter einer Wurzel vorbei und scheuchen kleinere Vögel auf. Dann schiebt Marahute den Jungen mit ihrem Schnabel an. Es ist, als würde Cody Wasserski laufen, bis der Fluss plötzlich abbricht und der Junge über den Rand eines hohen Wasserfalls hinausschießt. Cody breitet die Arme wie Flügel aus. Tief unter ihm gähnt das weite Land. Dann fängt der Adler Cody wieder auf, und die Kamera zeigt die Supertotale von Australiens Weiten, im Zentrum der in die Tiefe stürzende Wasserfall, während der Adler mit dem Jungen über den Wolken davonfliegt.

Die Szene dauert vielleicht zwei bis drei Minuten, aber danach hatte mich der Film für sich gewonnen, hatte es geschafft, mich in seine Welt hineinzuziehen. »Bernard und Bianca im Känguruland« ist dabei noch nicht einmal ein Meisterwerk. Aber die Macher wussten, wie man das Publikum für sich gewinnt.

James Cameron, einer der größten Regisseure unserer Zeit, hatte mit der ersten Szene von »Avatar: Fire and Ash« die Möglichkeit, einen todsicheren Elfmeter zu verwandeln, wenn es darum geht, das Publikum mitten in seine Welt zu ziehen. Hier sehen wir, wie Lo'ak mit seinem älteren (verstorbenen) Bruder Neteyam auf Ikranen um die Wette fliegt. In schwindelnden Höhen treiben sie ihre Tiere zu den schwebenden Bergen, unter ihnen die atemberaubende Landschaft von Pandora, aber ich sehe nur teilnahmslos zu, anstatt die beiden zu begleiten.

Die Kameraeinstellungen ändern sich zu schnell. Die Bilder sind zu verwackelt oder zu ungenau. Ich habe überhaupt keine Möglichkeit, das alles auf mich wirken zu lassen und beim Flug dabei zu sein. Die Leinwand wurde nicht zur Tür, durch die ich hindurchgleiten konnte. Sie glich eher einem verschlossenen, milchigen Fenster.

Dieses Gefühl ist sinnbildlich für mein gesamtes Filmerlebnis. Mich stört weniger, dass der Film so gar nichts Neues erzählt, oder die generischen Dialoge. Das alles ist mir nicht so wichtig, wenn es der Film trotzdem versteht, mich von meinem Hier und Jetzt abzulenken. Doch der aktuelle Teil von Avatar schafft das zu keiner Zeit. Fast könnte man glauben, das Publikum sei Cameron egal geworden. Der Film ist ein Zirkus ohne Manege, dessen Artisten nur sich selbst zujubeln. Weiter unten greife ich das noch einmal auf. Erst einmal, worum es diesmal geht:

Achtung! Hier wird es zu Spoilern kommen!

Handlung

Die Sullys leben immer noch bei den Wasser-Na'vi und sind in tiefer Trauer wegen des Verlustes von Neteyam. Besonders Neytiri kommt kaum über den Tod ihres

ältesten Sohnes hinweg. Voller Abneigung blickt sie auf Spider, jenen Menschenjungen, der der Sohn des Mörders ihres Sohnes ist. Dass die anderen Sullys sich mit Spider so gut verstehen, akzeptiert sie kaum. Nicht nur, dass der jüngste Sohn, Lo'ak, ein guter Freund von Spider ist, auch die Tochter Kiri pflegt eine tiefe Verbindung zu ihm. Trotzdem hält sich Neytiri mit ihrer Ablehnung ihm und den Menschen gegenüber zurück, auch deshalb, weil Jake ein Mensch gewesen ist. So führt Spider ein harmonisches, fröhliches Leben bei den Na'vi. Die Sullys sieht er als seine Familie an.

Das ändert sich, als seine Atemschutzmaske versagt und er beinahe stirbt, aufgrund der für Menschen tödlichen Atmosphäre von Pandora. Jake erkennt, dass Spider nicht bei ihnen bleiben kann. Er möchte ihn mit den vorbeifliegenden Windhändlern zurück zu den Menschen schicken. Jake handelt mit den Windhändlern aus, Spider aufzunehmen. Dafür beschützen die Sullys deren Himmelskarawane.

Die Reise bleibt nicht lange unbemerkt. Die militärische Organisation der Menschen, die Resources Development Administration, die seit dem Endkampf von Teil 2 auf der Suche nach den Sullys ist, entdeckt die Familie bei den Windhändlern. Jakes alter Widersacher, der Avatar von Col. Miles Quaritch, verfolgt sofort die Spur.

Doch bevor er zuschlagen kann, wird die

Karawane angegriffen von den Mangkwan, dem Asche-Volk der Na'vi. Bei dem Angriff werden die Sullys getrennt, und während Jake die Angreifer stellt, und Neytiri von Varang, dem Oberhaupt des Asche-Volkes, verwundet wird, müssen sich Lo'ak, Kiri und Spider durch den Dschungel schlagen, verfolgt von feindlichen Kriegern. Als Spiders Sauerstoffvorräte zu Neige gehen, scheint er unrettbar verloren …

Dieser Film beweist, dass Kinos immer noch eine Daseinsberechtigung haben

Abermals können wir uns an den spektakulären Bildern des Mondes Pandora erfreuen. Zwar ist die Artenvielfalt nicht mehr so ausgeprägt wie im Vorgänger, aber es gibt immer noch genug Eindrücke, die ausschließlich auf der großen Leinwand richtig zur Geltung kommen. Dazu gehören u. a. die Luftwesen der Windhändler, deren Form dem Aussehen von Quallen auffallend ähnelt. Die Karawane macht den Eindruck, als würden uralte, transparente Segelschiffe über einen Wolkenozean treiben. Es ist, als hätte Cameron die See in die Lüfte erhoben.

Camerons Interpretation des Feuers ist dagegen eher spärlich ausgefallen. Die Aufnahmen von dem Vulkan waren kurz und haben mich nicht vom Hocker gerissen.

Trotzdem kann man sagen: »Avatar: Fire and Ash« kommt nur im Kino so richtig zur Geltung, aber leider nur wegen der dargebotenen Impressionen. Die Handlung wiederum ist dünn und auch nicht neu. Daher ist die Gefahr, später bei einem Rewatch im Heimkino, vor dem TV oder dem Tablet einzuschlafen, sehr groß, denn er ist …

Unterhaltsam, aber nicht mehr

Wollte Cameron die Zuschauer begeistern? Oder geht es ihm nur darum, seine eigenen Visionen umzusetzen, unabhängig davon, was wir davon halten?

Schon beim oben aufgeführten Filmbeginn habe ich mir diese und andere Fragen gestellt. Vielleicht ist James Cameron zu sehr verliebt in seine eigene Geschichte? Für einen Mann seines Könnens sollte es eigentlich kein Problem sein, mich auf seine fantastische Reise mitzunehmen. Denn Cameron kann seine Zuseher mitreißen. Inszenatorisch wäre es für ihn kein Problem gewesen, mich sofort in diese Welt eintauchen zu lassen. Das hat er in der Vergangenheit auch bewiesen. Himmel! Selbst bei »Titanic« hatte ich das Gefühl, den Untergang selbst mitzuerleben, obwohl ich bei weitem nicht zur Zielgruppe für diese Schiffskatastrophe gehöre, die in das rote Herzchen-Bonbonpapier eines Liebesdramas eingewickelt ist. »Avatar« hingegen müsste eigentlich Menschen wie mich einsaugen wie ein Schwarzes Loch.

Auch in »Avatar: Fire and Ash« beweist Cameron, dass er es immer noch versteht, Actionsequenzen packend miteinander zu verknüpfen. Darum begreife ich nicht, warum ihm scheinbar nicht mehr daran gelegen ist, uns seine Welt mitfühlen zu lassen.

Teile der Handlung sind einfach nur schludrig umgesetzt und von Zufällen geprägt: Jake kann fliehen, weil ein Wissenschaftler ihm hilft. Gleichzeitig gelingt auch Spider die Flucht, während Neytiri unabhängig davon die Militärbasis angreift. Natürlich ist das jetzt nicht unbedingt ausschlaggebend für meinen Filmgenuss, weil für mich der Action-Aspekt bei solchen Filmen überwiegt, aber ich traue Cameron eigentlich zu, dass er das professioneller inszenieren könnte.

Manche Beziehungen sind interessant, werden aber nicht weiter ausgeführt, weil man zu viel erzählen möchte. So bahnt sich zwischen Kiri und Spider mehr an als eine stiefgeschwisterliche Verbindung.

Auch die Chemie zwischen der etwas verrückten Asche-Klan-Anführerin Varang und Quaritch ist für mich absolut okay. Sie geben ein gutes Team ab und werden sogar intim miteinander, obwohl Quaritch die Na'vi eigentlich als Feinde betrachtet. Das ist doch interessant. Beide Beziehungen werden aber nicht weitererzählt. Schade!

Zumindest wird Quaritch bewusst, dass in den Na'vi mehr steckt als dumme Wilde, weil er das Na'vi-Leben durch den Avatar am sprichwörtlich eigenen Leib erfährt. Das sollte auch seine Beziehung zu Jake beeinflussen. Und manchmal, wenn die beiden miteinander reden oder sie Spider gemeinsam aus den Fängen des Asche-Klans befreien wollen, wird so ein Funke der Veränderung spürbar. Jedoch bringt man den Funken nicht zum Lodern. Die Figuren entwickeln sich kaum weiter.

Von den edlen Wilden zu den Wildwest-Wilden

Den Stamm des Feuers wollte uns Cameron diesmal näherbringen. Kennengelernt haben wir ihn kaum. Es gibt eine kurze Erklärung, wie der Stamm entstanden ist und warum er einen Groll gegen die anderen Stämme hegt. Aber ein tieferes Eintauchen in die Kultur und deren Rituale findet nicht statt. Wir lernen nur einen Charakter näher kennen, nur Varang, die Anführerin. Ihr Stamm selbst ist ein tobendes Gewusel aus mit Asche überzogenen Leibern. Varang hätte einen interessanten Antagonisten abgegeben, wenn wir mehr über sie erfahren hätten.

So erinnert der gesamte Feuerstamm an die Hollywoodindianer der 50er/60er Jahre. Es sind dumme Wilde mit monströsen Absichten, gepaart mit dem Größenwahn eines Volkes, dass sich über allen anderen Na'vis sieht. Begründet wird ihre Abneigung zu den anderen Na'vi-Stämmen damit, dass diese ihnen damals nicht zu Hilfe gekommen sind, als der Vulkan ausgebrochen war. Jetzt verbünden sich die Feuer-Na'vi mit den Menschen, gegen ihre eigene Art. Zwar erhalten sie dafür kein Feuerwasser *Zwinker*, aber sie bekommen moderne Gewehre, zum »Donner machen«. Das ist mir zu wenig. Wenn ich so etwas Plattes sehen möchte, sehe ich mir einen US-Western aus oben genannter Zeit an. So eine Geschichte muss dann für mich auch nicht mit modernen Bildern aufgepeppt sein.

Fazit

Es mögen vielleicht nur Kleinigkeiten sein, aber all das nährt in mir den Verdacht, dass Cameron Pandora eigentlich nur noch für sich selbst bereist. Pandora bleibt liebevoll gestaltet, das Geschehen aber ist nur Mittelmaß. Mehr als schlichtes Popcorn-Kino wird hier nicht geboten.

Da »Avatar: Fire and Ash« von der Geschichte her den anderen Teilen ähnelt, ist er im Prinzip entbehrlich. Wenn man ihn nicht im Kino gesehen hat und kein Fan der Reihe ist, versäumt man nichts, wenn man auf den Film verzichtet. Ob ich den vierten Teil noch im Kino sehen möchte, sollte es ihn geben, kann ich noch nicht sagen.

Sie ist ja ganz nett, die Welt von Pandora, mehr aber nicht. ▪

Ungekürzte Erstveröffentlichung: März 2025, BWA 510 und auf https://blog.phantasaria.de/

Good Luck, Have Fun, Don't die!

USA, Deutschland 2025, Länge: 135 Minuten, Altersfreigabe: FSK 16, Regie: Gore Verbinski, Drehbuch: Matthew Robinson, Produktion: Denise Chamian, Robert Kulzer, Oliver Obst, George Parra, Erwin Stoff, Musik: Geoff Zanelli, Kamera: James Whitaker, Schnitt: Craig Wood

von Michael Baumgartner

Kommt ein verrückter in einen Diner und sagt, er käme aus der abgefuckten Zukunft und er sucht ein Team, um die Welt zu retten. Er weiß überraschend viel über die Gäste, von denen er ein paar herausgreift. Als die Polizei eintrifft, fliehen sie mit ihm, um zu einem 8-jährigen Wunderkind zu gelangen, das dabei ist, eine Super-KI zu programmieren, die allen Menschen ihre Freiheit nimmt. Aber nicht, um das zu verhindern, sondern um dort ein Kontrollprogramm zu installieren.

Dann lernen wir zuerst zwei befreundete Lehrer kennen, die an diesem Tag vor zu Smombies mutierten Schülern geflohen sind, und im Diner das Erlebte zu verdauen suchen. Hier sehen wir, dass die Zukunft schon begonnen hat.

Es stellt sich heraus, dass der Mann es schon mehr als 100-mal versucht hat, in diesem Diner seine Truppe zu rekrutieren, und er gescheitert ist.

Ein weiterer Gast ist eine Mutter, die ihren Sohn bei einem Schulmassaker verloren hat Sie will ihn unbedingt wieder zurück und lässt sich auf ein Klon-Programm ein, das zum Teil auch vom Staat bezahlt wird. Es gibt aber noch andere Wege, das geliebte Kind zurückzuholen.

Die finstere Zukunft hat schon begonnen, das erkennen wir sofort, denn man trachtet der Truppe auf dem Weg durch die albtraumhafte Nacht nach dem Leben.

Die letzte Rückblende erzählt von einer jungen Frau in einem verranzten Prinzessinnen-Kostüm, die der Mann aus der Zukunft zuerst nicht mitnehmen will. Sie ist gegen Smartphones allergisch, und bei ihren Auftritten als Prinzessin bei Kindergeburtstagen lernt sie die Liebe ihres Lebens kennen, einen jungen Typen, der nichts für die neue Informationstechnologie übrig hat, bis er einer virtuellen Welt verfällt, die er in einer mysteriösen VR-Brille entdeckt.

Der Film ist keine realistische Science Fiction, sondern eine mit Ideen nur so vollgestopfte fantastische Satire. Die ist manchmal komisch und manchmal grausig, in den besten Momenten beides zusammen. Es geht um die Macht der Smartphones und der KIs über unser Leben, über Gamifizierung und Künstliche Menschen. Andere hätten eine ganze Miniserie aus dem Stoff gemacht. Es passt bei weitem nicht alles zusammen, die Stringenz geht gegen Ende verloren, Family Values schlagen mit Rührseligkeit zu, und es gibt Längen und Plotholes. Bei aller Schrill- und Schrägheit ist auch die Sorge um gegenwärtige Entwicklungen zu erkennen. Die Form des Filmes ist durchaus angemessen, mit Bierernst kann man den Verlockungen der Technologie schon längst nicht mehr begegnen. Da muss man gegen den Irrwitz der Realität den Irrwitz der Fantasie setzen. So sieht der Film aus wie ein im doppelten Sinne abgedrehtes Videospiel, mit steigendem Schwierigkeitsgrad und Herausforderungen, immer mit der Möglichkeit, noch mal von vorne zu beginnen. Im Mittelpunkt steht der schratige Zeitreisende, der von Sam Rockwell als Mischung zwischen Don Quijote und abgebrühtem Söldner gespielt wird. Zu einer ganzen Reihe von Filmen gibt es Reminiszenzen, von den »Stepford Wives« bis hin zu »12 Monkeys«.

Zweifelsohne ist Verbinski ein Risiko mit diesem Film eingegangen. Aber eines, das sich gelohnt hat. Der Film ist bei allen Schwächen ein unvergleichliches Erlebnis.▪

Lisa Frankenstein

Lisa Frankenstein, USA 2024, Länge: 101 Minuten, Altersfreigabe FSK 16[1], Produktions unternehmen: MXN Entertainment, Regie: Zelda Williams, Drehbuch: Diablo Cody, Produktion: Diablo Cody, Mason Novick, Musik: Isabella Summers, Kamera: Paula Huidobro, Schnitt: Brad Turner

von Michael Baumgartner

Der Teenager Lisa Swallows ist traumatisiert durch die brutale Ermordung ihrer Mutter, dessen Zeugin sie war. Aber ihr Vater heiratete und zog um. Nun ist sie auf einer anderen Highschool und hat eine Stiefmutter und eine Stiefschwester. Lisa spricht seither wenig und zieht sich gerne auf einen alten Friedhof zurück, wo die Büste eines frühverstorbenen Mannes es ihr angetan hat. Eines Tages wird sie von ihrer hübschen, aber oberflächlichen Stiefschweser zu einer Party mitgenommen Dort wird sie, die Außenseiterin, zwar von einem

attraktiven Typen wegen ihrer Gedichte gelobt, aber auch betrunken gemacht und dann noch von einem anderen begrapscht. Sie nimmt Reißaus zum Friedhof, während ein gewaltiges Gewitter aufzieht. Benebelt hängt sie der Büste eine Metallhalskette um und weiß danach von gar nichts mehr. Von ihrer bösen Stiefmutter wird sie aber am anderen Morgen gescholten, weil sie in ihrer Wut den Badezimmerspiegel kaputt gemacht hat. Die Stiefmutter hält sie für undankbar und einen Psychiatriefall. Aber ihr gutmütiger Vater und ihrer Schwester nehmen sie in Schutz.

Ich muss das so ausführlich schildern, denn das ist die Exposition bzw. der erste Akt des Films, in dem alle wichtigen Figuren vorgestellt werden. So weit, so gut oder so schlecht, denn realistisch will der Film nicht sein. Bewusst auf 80er-Jahre getrimmt, in der solche Stoffe um Teenager-Probleme in spießiger Umgebung noch realistisch abgehandelt wurden. Aber das ist nur das Fundament, die heile Welt gibt es durch einen axtschwingenden Mörder längst nicht mehr. Und als ein Zombie bei Lisa auftaucht, wird klar, worauf der Film abzielt, nämlich ein lustig-gruseliges Spiel mit den Genres zu treiben. Der Zombie ist durch einen Blitzschlag - siehe Lisas Kette - zum Leben erweckt worden und ist nun auf sie fixiert. Als sie merkt, dass er ihr nicht nach dem Leben, sondern nach ihrer Liebe trachtet, freunden sie sich langsam an. Zudem wird er durch Stromschläge des defekten Solariums immer heiler. Aber es fehlen ihm noch ein paar wichtige Körperteile. Lisa selbst geht immer mehr aus sich heraus, plappert und kleidet sich, als wäre bei ihr ständig Halloween. Sie muss ihren wiederbelebten Freund aber verstecken. Zuerst tötet er versehentlich ihre Schwiegermutter, von der er ein Ohr nimmt. Ihre Beziehung wird langsam gefährlich für das Vorstadt-Idyll, denn der Jüngling dringt auf seine Komplettierung. Am Ende gibt es für Lisa nur einen Weg, um mit ihrer Liebe vereinigt zu sein.

Die ganze Story ist überdreht und nicht ernst zu nehmen. Es ist im besten Falle grotesk. »Edward mit den Scherenhänden« mag Pate gestanden haben und vielleicht auch »Blue Velvet« von David Lynch, aber die Fähigkeiten von Regisseur und Hauptdarstellern reichen nicht an diese Filme heran. Es ist ein Spiel mit Genre-Versatzstücken und Schock-Elementen, zusammengehalten gerade noch von dem 80er-Jahre Appeal, so dass der Film gerade noch als schräge Reminiszenz oder Kommentar an eine vergangene Zeit mit ihren Filmen durchgeht. Ich konnte es nicht so richtig goutieren, denn der stumme Tote und Lisa waren zu oberflächlich angelegt, als dass mich ihr Schicksal berühren konnte. Allein die hübsch-naive Stiefschwester wurde von der Schauspielerin sehr gut verkörpert. Körper ist das richtige Stichwort ...

Es wurde offensiv geworben, dass Diablo Cody das Drehbuch geschrieben hat. Sie hatte nach dem Oscar für das Drehbuch zu »Juno« einen Hang zum Gore und Grusel entwickelt, vermischt mit einer komischen, satirischen Haltung. Aber wie das ursprüngliche Drehbuch aussah, das wissen nur die Götter. Es gibt eine Menge Ungereimtheiten und Plotholes. Stimmungsvoll ist der scherenschnittartige Vorspann, der die Lebensgeschichte des wiederbelebten jungen Musikers erzählt. Fazit: Nicht richtiger Trash, aber auch kein gelungener Genremix in persiflierender Absicht. Die Frankenstein-Variation ist nicht unorginell und auch das künstliche Setting passt dazu, aber es kommt in dem grotesk-komischen Vorstadt-Theater nicht richtig zum Zuge. ▪

Mercy

USA 2026, Länge: 100 Minuten, Altersfreigabe: FSK 12, Regie: Timur Bekmambetow, Drehbuch: Marco van Belle, Produktion: Timur Bekmambetow, Majd Nassif, Robert Amidon, Charles Roven, Musik: Ramin Djawadi, Kamera: Khalid Mohtaseb, Schnitt: Austin Keeling, Lam T. Nguyen

von Michael Baumgartner

Todesstrafen-Drama mit KI in L.A. in naher Zukunft. KI »Mercy« ist eigentlich nur eine Alibi-Funktion für die neue alte Abschreckungsmethode Todesstrafe, bei der sich der Delinquent selbst verteidigen kann, in dem er die Wahrscheinlichkeit, dass er der Täter ist, mit seinen Argumenten reduzieren kann und so der Bestrafung durch den (in diesem Fall mit Schall tötenden) Stuhl entgehen kann. Aber das ist bisher nicht geschehen. Todeskandidat und Polizist Chris, der wegen Mordes an seiner Frau verurteilt wurde, weiß seine Fähigkeiten jedoch zu nutzen. Er durchforscht alles relevante digitale Material, um sich zu entlasten. Er hat nur 90 Minuten. Es gelingt ihm, zuerst Zweifel am Motiv zu wecken, dann daran, dass er den Mord selbst begangen hat. Er stand vor einer Scheidung und hatte einen Rückfall bei seiner Alkoholsucht, doch das taugt alles nicht als

Mordmotiv. Schlimmer noch, er kommt einer Manipulation auf die Spur. Einige seiner Freunde scheinen etwas zu verbergen zu haben. Und seine Tochter wird mit hineingezogen. Alles endet an dem Ort, an dem Chris hingerichtet werden soll.

Der Mensch im digitalen Zeitalter ist gläsern. »Mercy« ist ein Film über die Rolle der KI. Sie ist hilfreich, wenn sie von den richtigen Leuten benutzt wird, aber andererseits auch immer von den Daten abhängig ist, mit denen sie gefüttert wird.

Das Kinoplakat suggeriert, dass der Film für IMAX gedreht worden sein soll. Ich sah ihn jedoch in einem kleinen Saal.

Bekmambetov kenne ich durch die »Wächter«-Duologie, »Abraham Lincoln – Vampirjäger« und »Wanted«, seinen bisher kommerziell erfolgreichsten Film. In diesen Filmen verstand er es, phantasievolle Over-the-top-Action zu inszenieren. Er liebt rasante Kamerafahrten und schnelle Schnitte.

Auf der anderen Seite gilt er laut deutscher Wikipedia als Pionier des Filmgenres Desktop-Filme, das er selbst als Screenmovies (»Bildschirmfilme«) bezeichnet. Er schrieb ein Manifest für das Genre, das beschreibt, welche Aspekte auf einen solchen Film zutreffen sollen: Die gesamte Handlung sollte sich stets auf einem Bildschirm abspielen. Weiterhin sollte die Handlung in Echtzeit stattfinden. Und auch der gesamte Ton kommt aus dem Computer. D.h., es gibt keine zusätzliche Musik durch einen Komponisten.

In »Mercy« hat er wieder dieses Konzept umsetzen können. Die Szenen sehen wie Footage aus dem täglich anfallenden digitalen Material aus, das produziert wird. Die Handlung ist recht spannend, aber überkonstruiert. Dennoch empfand ich ihn nicht als zu schnell und damit als zu oberflächlich.

Aber warum heißt die KI Mercy (und bekommt hier ein weibliches Gesicht)? Der Elektrische Stuhl heißt in den USA Mercy Seat. Es gibt einen Song von Nick Cave gleichen Titels, der durch die Cover-Version von Johnny Cash viel bekannter wurde. ▪

40 Jahre

BuCon

www.buchmessecon.de

Deutschlands großes Treffen für phantastische Literatur

10. Oktober 2026

Bürgerhaus Sprendlingen

Vorverkauf (online): 12 € • Tageskasse: 15 €

Öffnungszeiten: 10:00 - 20:00 Uhr

Adresse:

Fichtestraße 50

63303 Dreieich-Sprendlingen

Veranstalter:

Jugendclub WIRIC im

Bürgerverein Buchschlag e.V.

WIRIC

Perry Rhodan

SOL 121

76 Seiten DIN A4, geheftet,
ISSN: 1439–2453, Auflage: 1200

von Franz Hardt

Die neue SOL ist die erste Ausgabe nach dem 30–jährigen Jubiläum, sie hat 76 Seiten und ist vollgestopft mit interessanten, teilweise längeren und detailverliebten Artikeln. Es hat Spaß gemacht, auch wenn ich manchmal schräg gelesen habe.

Alexandra Trinley bespricht auf zwölf Seiten das abschließende Drittel des »PHOENIX«–Zyklus. Das ist schon ordentlich viel Text und eine beeindruckende Arbeit. Ich bin dabei vor allem an den Meinungen zu den Romanen interessiert, weniger an den detaillierten Inhaltsangaben. Am Schluss kommt noch ein kurzes Resümee zum ersten Ben Calvin Hary–Zyklus und das hätte ich mir tatsächlich ausführlicher gewünscht.

Es gab ja zuletzt immer wieder Änderungen in der PR–Redaktion und ich kannte Adnan Turan, »den Neuen« dort, noch gar nicht. Christina Hacker hat ihn interviewt und er gibt einen guten Einblick in seine Arbeit und seine ersten Begegnungen mit dem »Ozean aus Geschichten«, wie er es nennt, im Perryversum.

Andreas Gruber hat dieses Mal nur einen Silberband geschafft, nämlich die Nummer 50 und so wird die Inhaltsangabe etwas ausführlicher. Seinen persönlichen Erkenntnissen als Autor kann ich natürlich nicht widersprechen, nämlich, dass ein mieses Ende einen gelungenen Roman ruinieren kann und umgekehrt – wie bei diesem Silberband – ein grandioses Ende einen mäßigen Roman rettet.

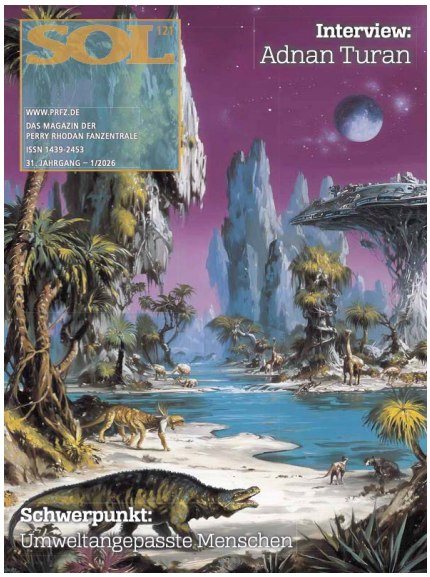
In einer sehr schönen Arbeit beschreibt Frank G. Gerigk die neuesten astronomischen Erkenntnisse zu den Plejaden, genauer zum »Greater Pleiades Complex«. Dann vergleicht er diese mit der Darstellung der Plejaden in der Serie und macht einige Verbesserungsvorschläge. Ich fand das spannend und ich wünsche mir natürlich auch, dass die Serie nicht im Widerspruch zu aktuellen astronomischen Erkenntnissen steht. Man muss hier aber vorsichtig sein, denn diese Erkenntnisse können sich schon mal ein wenig ändern. Ein Beispiel dafür ist der wissenschaftlich anerkannte Abstand der Andromeda Galaxie von der Milchstraße, der sich seit 1965, als der MDI–Zyklus geschrieben wurde, deutlich verändert hat (von den Erkenntnissen zur Venus ganz zu schweigen). Diese Veränderungen dann wieder in die Serie einzubauen ist schwierig bis unmöglich. Passend zum Artikel wird direkt im Anschluß das »Plejaden« Hörspiel besprochen.

Der »Weltenbau«, also die Schilderung neuer Welten mit komplexer fremdartiger Ökologie und Soziologie, ist ein wichtiges Thema der SF und der etwas arg faktenbesessene Rainer Castor war ein großer Meister im Erschaffen neuer Welten. Stefan Wepil hat sich nun der Welt Zhygor angenommen, die Castor für seine Arkon–Trilogie erdacht hatte und die mir bisher unbekannt war. In seinem Artikel ergänzt Wepil die Schilderungen der Welt mit selbstgemalten Bildern und erlaubt uns so einen tiefen Einblick in die Detailfülle, die Castor hier wieder einmal in sein Werk hat einfließen lassen. Ob man so viele Details liest und braucht, ist natürlich Geschmackssache, es bleibt aber eine faszinierende Arbeit.

Ich hatte mich sehr gefreut, als ich erfuhr, dass der tolle Bildband »Zeitsplitter« mit Texten von William Voltz zu Bildern von Alfred Kelsner nach über vierzig (!) Jahren jetzt endlich seine schon damals geplante Fortsetzung erfährt. Thomas Harbach setzt sich mit dem Buch auseinander, das trotz einiger Schwächen eine Anschaffung wert ist.

Das ist noch so ein typischer Nerd–Artikel: Norbert Fiks hat sich damit beschäftigt, wie die Serie mit den Nachbarsternen unserer Sonne umgeht. Es ist schon erstaunlich, dass der sonnennächste Stern Alpha Centauri erst in Band 504 zum ersten Mal erwähnt wird. Ohnehin spielen die »Nachbarn« von Sol, bis auf die Wega, kaum eine Rolle im Perryversum.

Uff: Christina Hacker bespricht die gesamte NEO–Staffel PULSAR, und da ist vieles drin, von einem »NEO zum Abgewöhnen« über einen »Roman ohne Ausweg« bis schließlich zu einem »starken Schlussstrich«. Ich denke, auch für Nicht–NEO Leser wie mich könnte Band 369 eine Lektüre wert sein. Ansonsten gilt ihr Fazit: »Es kann nur besser werden«.



Gibt es Gataser humanoider Abstammung? Ja, natürlich, Andreas Eschbach hat erst kürzlich in seinem großartigen Band 3297 einen beschrieben. Dieter Bohn greift diese Thematik in seiner STELLARIS Kurzgeschichte auf und ergänzt sie um ein Thema, das tief in der Serienvergangenheit irgendwo im Posbi–Zyklus verankert ist. Richtig überzeugt hat mich die Geschichte allerdings nicht.

Im Schwerpunkt der Ausgabe geht es um »Umweltangepasste Menschen«. Von der Besprechung zweier alter Kneifelscher Planetenromane durch Thomas Harbach geht es zu einer allgemeinen und ziemlich treffenden Kritik an der Beschreibung der Umweltangepassten im frühen Perryversum. Senex (ich weiß nicht, wer sich dahinter verbirgt) legt den Finger auf viele Ungereimtheiten bei der Beschreibung der Überschweren, der Ertruser und der Oxtorner. Hat PR–NEO das besser und logischer hinbekommen? Zumindest konsistenter, wie ich der Beschreibung des »Variable Genome Projects« durch Christina Hacker entnehme. Allerdings bin ich den Details nicht mehr gefolgt und fand nur die juristischen Konsequenzen wieder interessant, wenn es darum geht, wem die eigenen Gensequenzen eigentlich gehören.

Diese Aufzählung zeigt schon, dass es eine gute Ausgabe geworden ist, mit viel Lesestoff und einigen Artikeln voller Details für echte Perry–Nerds. ▪

P.S.: Auf nach Braunschweig zu den 6. PR–Tagen vom 4.9.26 bis zum 6.9.26.!

Der PEGASOS-Zyklus: Die Suche nach dem Sternwürfel und nach drei Ilt-Mumien

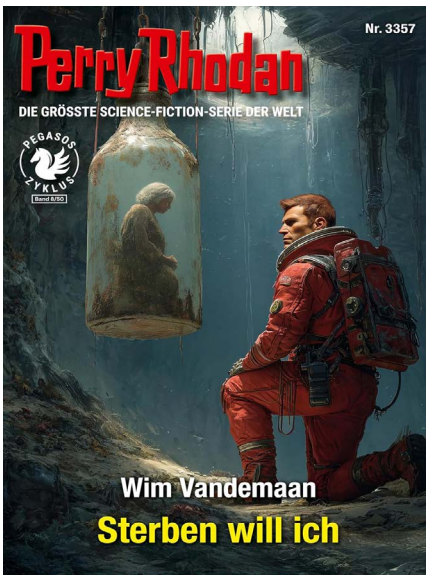
(PR 3357 - 3369)

von Robert Hector

Bull und der PHOENIX auf der Suche nach dem Sternwürfel

Der PHOENIX mit seinem künstlichen Bewusstsein Sky ist unter dem Kommando von Reginald Bull auf der Suche nach dem Mausbiber Gucky. Diesen hat es mit dem Sternwürfel in unbekannte Fernen verschlagen. Bull hat einen Hinweis auf die *Legende* erhalten, die entscheidend zur Entstehung des Sternwürfels beigetragen hat und stößt dabei auf eine statische Welt im Nichts, umgeben von einer Wolke aus Maschinen.

Die *Legende* war vor 50.000 Jahren hoch genug entwickelt, um Architekt solcher planetaren und stellaren Konstruktionen zu sein. Die Entität sinnierte (Band 3357/58): »Ich verfüge über nennenswerte Fähigkeiten. Aber ich bin fern einer gewissen Vollkommenheit. Es gibt da den einen besonderen Zustand, der über den Horizont meines Daseins hinausgeht. Um diesen Zustand zu erleben, benötige ich einen Beistand.«



Bull hatte ein Gespür dafür, dass sie an einem Wendepunkt von großer, womöglich kosmischer Bedeutung standen und fragte die *Legende*: Wobei können wir helfen? Was willst du? Die Entität antwortete: Sterben will ich.

Bull zur Entität: Wir wollen den Sternwürfel finden. Wir wissen, dass du das System der Steuerwelten erfunden und dem Gebilde damit die Transition ermöglicht hast.

Bedauerlicherweise ist der Sternwürfel von einer nicht autorisierten Person gekapert worden. Diese Person nennt sich Aelor. Dem ist es gelungen, den Sternwürfel transitieren zu lassen. Damit hat er sich der Kontrolle entzogen. Einem Missbrauch des Sternwürfels steht damit nichts mehr im Wege. Die *Legende* ist zwar gefunden und der Preis für ihre Hilfe bekannt, doch ist der Weg damit längst nicht zu Ende.

Milchstraße: Brennpunkt Topsid und die Halbraumenklave

In der Milchstraße hat sich herausgestellt, dass es sich bei John Wylon, Gründer eines Megakonzerns und mittlerweile gesuchter Verbrecher auf der Flucht, um einen Topsider handelt, der auf der Erde aufgewachsen ist. Seine Pläne zielen darauf ab, die Kulturen der Milchstraße zu destabilisieren. Eines der dazu eingesetzten Mittel sind die Reproiden, die nichts anderes tun, als jegliche Materie aufzulösen und in Duplikate ihrer selbst zu verwandeln. Rhodan hofft auf Hintergründe für die Aktion, und sucht im kosmischen Bermuda-Dreieck

Die HELIOS ist ein Duplikat der SOL. John Wylon befindet sich auf der HZ-2. Die HELIOS-Zelle 2 ist immer noch im Besitz des topsidischen Widersachers. Er hatte die HELIOS nach Originalplänen vollenden lassen, aber sie beinhaltet eine zwei Jahrtausende alte Schiffstechnik.

In dieser Raumregion ändern sich die hyperphysikalischen Verhältnisse alle paar Augenblicke. Wie in einem schwachen Hypersturm, nur dass der Sturm nicht abflaut.

Sie suchten eine mysteriöse Fundsache: Eine 50.000 Jahre alte Iltmumie mit immer noch aktiven Hirnströmen wird von den beiden topsidischen Wissenschaftlern Phat-Chrik und Koor-Chrik zur Erde gebracht und dort den Leuten von John Wylon übergeben. Dabei war die Mumie falsch behandelt worden, hatte ein Psi-Signal abgestrahlt und sich selbst vervielfältigende Roboter aktiviert, die bei ihrer ungebremsten Vermehrung beinahe das gesamte Solsystem aufgefressen hätten: die Reproiden.

Das Problem dieser Reproiden war gelöst. Man wusste inzwischen, dass es drei Mumien gab und dass diese drei zusammen irgendeine besondere Fähigkeit hatten. Die erste Mumie hatten die Terraner Wylon abgenommen, sie lag im Solsystem. Aber John Wylon suchte nach den beiden anderen.

Ein Hinweis auf das Versteck der beiden anderen Mumien befand sich angeblich am Grab des ersten. Dieses hatten Phat-Chrik und Koor-Chrik im Tetkra-Sektor gefunden, einem kaum erforschten Raumareal in der Einflusssphäre des topsidischen Sterngeleges. Das wussten sie von ZENON, dem Bordgehirn der erbeuteten HELIOS. Es stand inzwischen voll und ganz unter Kontrolle NATHANS. Was ZENON nicht verraten hatte, war, wo genau die beiden Topsider die erste Mumie entdeckt hatten. Auf einem Planeten, Mond, Asteroid oder einem im All treibenden Sarkophag.

Das kosmische Bermuda-Dreieck lag in einer schwierig zu navigierenden Raumregion und war berüchtigt. Es sollen mehr Raumschiffe verloren gegangen sein als Schiffe im Bermuda-Dreieck auf der Erde.

Dort herrschte ein nicht abflauender Hypersturm. Der Topsider Phat-Chrik hat ein Exemplar eines Buches, eines originalen Kodes, gefunden, das fast tausend Jahre älter ist als alles bisher Gefundene. Und das sich in wesentlichen Passagen unterscheidet. Der Erstkontakt zu den Besatzern, der Widerstand, die Schlachten. Diese Entdeckung wird das Verständnis der Terraner von der topisidischen Geschichte auf ein ganz neues Fundament stellen.

Der Wissenschaftsmarschall Chir-Wrem wurde gefragt: Du stehst für den Schutz der topsidischen Kultur. Warum hast du den 14.000 Jahre alten und unersetzlichen Tetkra-Kodex vernichten lassen? Chir-Wrem: Vom Kodex existieren Dutzende Exemplare.

Die Sonnen Topsids hießen auf arkoidisch Treftor-A- und B, auf topsidisch Yicca-Chren und Yicco-Chren. Zusammen bilden sie Chren-Char, das himmlische Paar. Zum Tetkra-Kodex sprach Targ-Oun. Die These ist, dass Targ-Ouns Schiff nicht zerstört, sondern in ein anderes Kontinuum versetzt wurde und dort in einer stabilen Halbraumtasche weiterexistierte. Hier in der starken Hyperverwerfungszone wäre das möglich. Das ständige Abfeuern von Konverterkanonen hat die Barriere zwischen den Kontinua geschwächt. Es war ein Ort, um mysteriöse Ilt-Mumien mit mysteriösen Fähigkeiten zu verstecken.

Um die Blase zu öffnen, wird ein Paratronwerfer und eine weitere Komponente benötigt: Die Waffenwirkung muss nach der Individualsignatur eines Ilts polarisiert werden. Phat-Chrik und Koor-Chrik sind an eine Aufzeichnung von Guckys Signatur gelangt. Die ÜBSEF-Konstante der Fundsache und die von den beiden Sonnen geschaffenen Kristallisationspunkte überlagern einander. Kommt dann der Paratronwerfer hinzu, öffnet sich der Durchgang.

Rhodan sah Raumschiffe, die durch die Farbschlieren der Hyperraumtasche drifteten. Größtenteils topsidische Einheiten, lang gestreckte Spindeln mit der Kugel in der Mitte. Daneben viele arkonidische Einheiten, vereinzelt Schiffe anderer Völker: terranisch, tefrodisch, swoonisch, Jülzish. Es waren Tausende, dazu eine Kogge der Kosmischen Hanse. Ein Keilschiff mit rostbraunem Rumpf, seit Tausend Jahren hier drin.

Die topsidischen und arkonidischen Kriegsschiffe trugen vor 14.000 Jahren eine Schlacht um den Tetkra-Kodex aus. Die Schiffe sind also mindestens so lange im Tetkra-Sektor verschollen. Möglicherweise 50.000 Jahre, so alt schätzte man das Alter der Fundsache.

Die Suche nach den Ilt-Mumien führt Rhodan an unbekannte Orte und an bekannte Schauplätze, wie es das Beispiel Topsids zeigt. Was geschieht, wenn er alle drei Mumien in den Händen hielte?

Auf Topsid finden sich überall Relikte aus der Jahrtausende alten Kultur: Ausgrabungen, uralte Maschinen, Wohn- und Tempelanlagen und Kunstwerke.

Die Neue Varität greift nach der Macht auf Topsid, und Atlan ist auf verbotener Rettungsmission. Rhodan ist in der Nähe des Orion-Delta-Systems aktiv und muss miterleben, was geschieht, wenn Topsid fällt. Chir-Wren ist kein Bewahrer, er ist ein Zerstörer topsidischer Kultur.

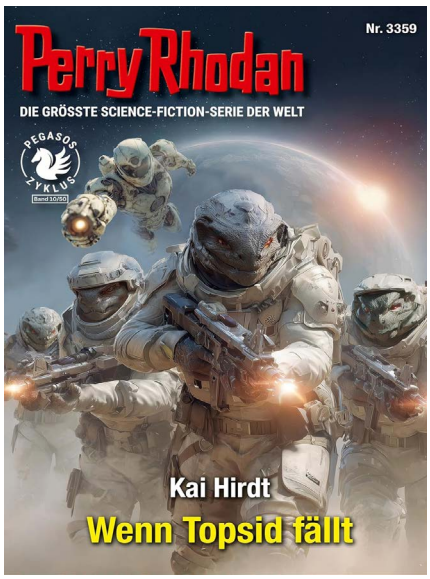
Der Tetkra-Sektor ist der Bereich, wo Sichu Dorksteigers SHIKARI und die HELIOS sich aufhielten. Die gesamte Raumregion war geprägt von den beiden Sonnen Ulios und Hrakkatur. Beides starke Hyperstrahler, die durch Interferenzen mit ihren unberechenbaren fünfdimensionalen Emissionen einzigartige Bedingungen schufen. Es gab eine Vielzahl changierender Punkte im 5-D-Raum, mit sechsdimensionalen Entsprechungen, als Kristallisationspunkte für Hyperphänomene im Einsteinraum. An diesen Stellen hatten sie den Übergang in die Halbraumtasche öffnen können.

Die Krise auf Topsid und seiner interstellaren Umgebung ist für Rhodan nur eine lästige Begleiterscheinung, die Suche nach den uralten Ilt-Mumien ist ihm viel wichtiger. Doch die Krise zwischen Topsidern und Terranern spitzte sich zu. Rhodan wurde in einer halsbrecherischen Aktion aus dem Universum gebombt und sitzt nun samt Raumschiff und Mannschaft in einer Raumzeitfalte fest, wo sich die Mumien angeblich verbergen sollten.

Rhodan trifft in der Nähe des Orion-Delta-Systems auf das Sternengrab. Das Unepal ist in Rhodans Hand, das ist aber nicht das Ende der Suche. Im Tetkra-Sektor ist ein neuer Machtblock entstanden. Die neue Varietät ist eine Protestbewegung.

Die Ilt-Mumien: Unepal, Antepal und Ekapal

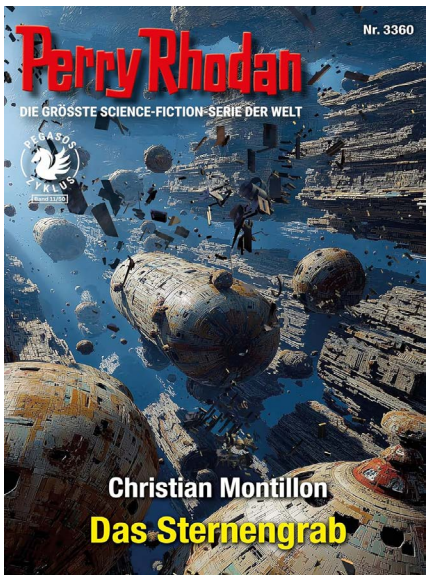
Chrexelchoom: Jahrzehntelang war das Unepal in mir verborgen und in Sicherheit. Nur im Zusammenspiel mit meinem Körper hat das Unepal die Vitalstrahlung abgegeben, eine einmalige Symbiose. Die Hegemonie des Guten war erstaunlich. Ich war vor rund 500 Jahren einer der ersten topsidischen Raumfahrer, als die Nachkommen der ILTEG im Chren-Char-System auftauchten. Ich trat damals in den Dienst der Yuit. Sie haben mich zum Wächter des Unepal gemacht. Die Triade war da-



mals schon lange tot und mumifiziert. Es waren drei Mumien, das Unepal, das Antepal und das Ekapal. Sie mussten getrennt werden. Die Triade musste aufgebrochen werden, in Sicherheit gebracht an drei Orten. Ich war für das Unepal zuständig, wir haben einen Weg in die Halbraumtasche gefunden. Dort war sie vor jedem Zugriff verborgen, und ich war einsam. Alle, die vorher dort gestrandet waren, sind an Vitalentzug gestorben, aber dank des Unepal konnte ich weiterleben. Wir lebten zusammen. Nach Jahrtausenden wählten sie mich zum Hegemon.

Die Yuit haben nie verraten, vor wem sie das Unepal verstecken mussten und warum die Triade getrennt wurde. Die zweite Mumie hat die ILTEG nie verlassen. von der Dritten weiß ich nichts. Die zweite befindet sich noch immer an Bord der Arche, mit der die Yuit aus Weltraumfernen in die Milchstraße gekommen sind, aus der Agolei. Und wo befinde sich die ILTEG? Chrexelchoom hatte Rhodan die Koordinaten hinterlassen, als er mit der SHIKARI verbunden war. An diesen Koordinaten war die ILTEG einst. Aber die Yuit sagten, das Schiff werde in Ewigkeit dortbleiben.

Die SHIKARI und die HELIOS versuchten, zu den von Chrexelchoom übermittelten Koordinaten vorzustoßen. Die Flotte der Hegemonie des Guten zeigte sich erstmals gebündelt. Viele tausend Schiffe standen gegen die topsidische Flotte.



Weltraumtiefen, Galaxis der Portuu: Die Suche nach Gucky und dem Sternwürfel

Der PHOENIX ist mit Bull auf der Suche nach dem Mausbiber Gucky, den es mit dem Sternwürfel in weite Fernen verschlagen hat. Von den Wycondern weiß Bull, dass am Bau des Sternwürfels ein unsterblicher kosmischer Problemlöser beteiligt war, der womöglich die Option hat, den Sternwürfel aufzuspüren. Bull bewegt den Problemlöser zur Mitarbeit. Die *Legende* ist ein Technokonstrukt, das nur einen Wunsch hat: den Tod erleben zu dürfen. Nur wenn der PHOENIX ihm dabei hilft, wird die *Legende* auch bei der Suche nach dem Sternwürfel helfen. An Bord des PHOENIX ist jemand, der das Problem von einer ganz anderen Seite kennt: Anzu Gotjian befindet sich in Suspension und hat dennoch den Tod vor Augen.

Die *Legende* ist ein uraltes Wesen, das am Bau des Sternwürfels beteiligt war. Die *Legende* ist ein Technokonstrukt. Es ist eine Technowolke oder Technoballung aus Abermilliarden kleiner Maschinen, die im All treiben. Diese Technowolke ist durch natürliche Evolution entstanden. Die Wolke in ihrer Gesamtheit bildet eine technische Kollektivintelligenz. Die Portuu sind ein Volk, das aus dem Hintergrund heraus die ganze Galaxis Grasoci beherrscht. Die Macht dazu gibt ihnen ein Handelsgut, auf das sie ein Monopol haben: der Stellare Hauch, eine Art unzerstörbarer Werkstoff, aus dem sie Hüllen ihrer Raumschiffe fertigen, ähnlich wie Molkex. Anzu Gotjian wurde im zweiten Zweig des Dyoversums geboren und war Transmittertechnikerin. Nach dem Kontakt mit dem Staubfürsten und dem Staub-Faktotum im Erdinnern entwickelte Anzu die Fähigkeit, feste Materie zu durchdringen. Während der Rückführung Terras vom zweiten Zweig ins Standarduniversum wandelte sich ihre Paragabe: sie wurde zunächst zur Telekinetin, dann Telepathin. Schließlich entwickelte sie dem Fernblick, mit dem sie Dinge außerhalb normaler Sichtweite beobachten konnte. Sie erkannte als erste die Ankunft von Schiffen des Chaoporters FENERIK.

Die *Legende* wird helfen, den Sternwürfel zu finden. Die Wolke hat einst das Problem gelöst, dass sich der Sternwürfel fortbewegen können soll, indem sie das System der Transmittersprünge und der Steuerwelten entwickelt hat. Umgekehrt verlangt die *Legende*, dass die Besatzung des PHOENIX ihr helfen soll, sterblich zu werden. Dies sei die einzige Erfahrung, die ihr noch fehle: sterblich zu sein, zu altern und zu sterben.

Milchstraße: Die Nargan und die Ilt-Mumien

Milchstraße: Das Elysion, ein kühnes Friedensprojekt im Rahmen von San, wird aufgebaut. Gleichzeitig sucht der flüchtige Verbrecher John Wylon nach uralten Mumien, die er für eine finsteren Pläne einsetzen will. Tolmenur ist eine Nargan. Die Nargan sind auf das Feindbild Terraner eingeschworen worden, um John Wylon zu unterstützen. Doch nun erreichen Menschen den Planeten. Eine Konfrontation droht und Rhodan soll die Intrige aufdecken und Frieden mit den Nargan schließen.

Planet Gren Gor im Gorganat-System. Ein Kontinent ist vollständig urbanisiert, eine planetare Stadt. Das Alter der Stadt: 50.000 Jahre. Das ist 6.000 Jahre, bevor die frühesten anatomisch modernen Nargan im Fossilienbefund auftauchen. Die Stadt wurde wahrscheinlich von einem früheren ausgestorbenen Volk erbaut. Die Evolution hat die Nargan in den Ruinen und Straßen dieser einstigen Zivilisation hervorgebracht. Von den ursprünglichen Erbauern hat man nie Spuren entdeckt.

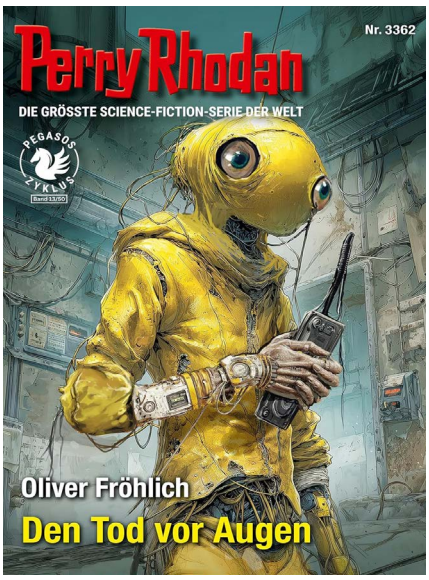
Rhodan zur Reproiden-Gefahr: Nach Auslösung eines zweiten hypermagnetischen Pulses durch John Wylon wurde ein erneuter psionischer Schock gemessen. Mit einem Ausbruch noch unerkannt gelagerter Reproiden in der Milchstraße ist nicht zu rechnen. Das Hyperspektrum unterscheidet sich von den bislang bekannten Einzelspektren.

Das Unepal steckt in einem Kokon aus Psi-Materie fest. Die HELIOS wird den Kokon nach PEGASOS bringen.

Das Hantelschiff HELIOS ist wieder vollständig zusammengesetzt. In ihrem derzeitigen Zustand ist es ein veraltetes Museumsschiff. Der Kommandant ist Atlan. Er hat einen Nargan namens Velmorin gefunden, der nach Gren Cor gebracht wurde.

Gren Cor: Das Volk der Nargan, das auf Gren Cor wohnt. wurde von Wylon nachhaltig beeinflusst und ist misstrauisch gegenüber den Terranern. Die Nargan an Bord der SHIKARI sind zurückgebracht worden. Wylon zerstörte die heilige Heldennadel der Nargan und es gab viele Todesopfer unter den Nargan. Eine Nargan namens Tolmenur verfluchte Wylon. Mit ihrer Hilfe konnten die Terraner mit den Princidenten verhandeln, dass sie einen Scan der Überreste der Heldennadel vornehmen durften.

Das Galaktikum sollte eine Quarantäne über den Planeten verhängen, damit die Nargan sich entwickeln können, um später in die galaktische Völkerfamilie aufgenommen zu werden.



Ergebnis des Scans: In das Metall der Heldennadel ist Raumschiffstechnik eingebettet. Es gab winzige Hohlräume im Innern, wie Kapillaren. Es handelt sich um ein Erbgut-Lager. Wobei die einst eingelagerte DNA längst zerfallen ist. Es handelt sich um Yuit- oder Ilt-DNA.

Drei größere Hohlräume wurden entdeckt. Zwei dieser Hohlräume sind seit Langem leer. Das Dritte enthielt bis vor kurzem das Ekapal, das Wylon ans sich bringen konnte.

Der 20 Meter hohe Obelisk war die vollständige ILTEG. Es wurde nicht ein ganzer Volkszweig transportiert, sondern nur das eingelagerte Erbgut. Die drei ausgewachsenen Yuit dienten als Piloten. Sie waren etwas Besonderes, keine Normalsterblichen. Waren die drei schon bei Antritt der Reise mumifiziert? Wie gelangte die ILTEG nach Gren Cor, wie gerieten die Ilts nach Tramp?

Zum Verbleib des Antepals könnten die Koordinaten Hinweise liefern. Diese weisen den Aufenthaltsort der Mumie als auf Tramp befindlich aus. Wurde die Mumie mit Guckys Heimatplanet vernichtet? Tramps Trümmer gehören zu den von Archäologen und Techno-Grabräubern am gründlichsten untersuchten Gebilde der Galaxis. Es ist unwahrscheinlich, dass die Mumie in all den Jahrtausenden, in denen gezielt nach organischen Resten, nach Ilt-DNA gesucht wurde, nie entdeckt wurden.

Das Projekt San, das Elysion, PEGASOS und die Shinobi

Das Elysion - ein kühnes Friedensprojekt im Rahmen von San - entsteht mithilfe der Raumplattform PEGASOS. Beauftragte und Wächter des Friedens sollen unter anderem Jasper Cole und Antonya Bancroft werden. Doch zuerst müssen sie in einen Einsatz gehen - als die Ersten Shinobi. In der Großen Magellanschen Wolke hat der Gurrad Throyn das Shinobi-Auswahlverfahren durchlaufen. Das Auswahlverfahren für die Milchstraße berücksichtigt Mitglieder aller Völker, aktuell sind es Jasper Cole und Antonya Bancroft, beide terranischer Abstammung. Hohe Anforderungen an Loyalität, Moral und Ethik werden gestellt, sowie eine hohe Entschlusskraft. Die Ernennung findet auf der Plattform PEGASOS statt. Die Kandidaten müssen noch vom Elysischen Rat ratifiziert werden.

Den Posten des ersten Jonin (Koordinator, der als Mittelsperson zwischen den Shinobi und dem Elysischen Rat dient) übernimmt der ehemalige USO-Lordadmiral Monkey.

Auf der Suche nach der Steuerwelt des Sternwürfels

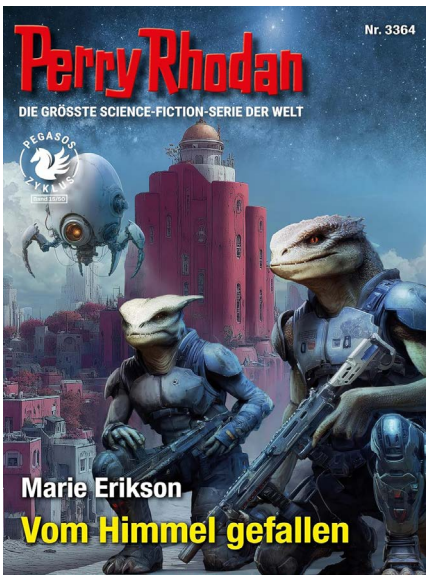
Gucky ist unterdessen mit dem Sternwürfel auf dem Weg zu einem unbekannten Ziel. Der Ilt und seine Gefährten bewegen sich zwischen fremden Sternen. Yilad und Coyn - die Yuit wollen als Mutter und Sohn in Frieden leben. Gucky ist mit seiner kleinen Patchworkfamilie auf dem Weg nach Hause. Bull ist zwischen den geheimnisvollen Portuu unterwegs, um den Sternwürfel zu finden. Der Terraner und seine Begleiter finden seltsame Spuren, die sich langsam zu einem Bild formen

Womöglich wird Aelor die Schäden am Sternwürfel beheben, auf den Kurs der Raum-Zeit-Furche zurückkehren und seine rätselhafte Mission fortsetzen. Aelor will sich entlang der Hyperfurche bewegen, mit hoher Wahrscheinlichkeit bis zu deren Ende. Sein Zeitplan wurde sabotiert, gleichwohl wird er alle Kraft daransetzen, den ursprünglichen Kurs wieder aufzunehmen, egal welche Schäden der Sternwürfel davongetragen hat. Aber wenn Aelor gescheitert wäre, dann wäre das Gebilde wieder in der Hand der Leun.

Die *Legende*: wir sollten der Kosmischen Trasse folgen. Als Transportmittel steht uns nur der PHOENIX zur Verfügung.

Der Sternwürfel ist ein künstlich erschaffener Sternhaufen in der Art eines Sternenschwarms, ist mit den Schwärmen kosmokratischer Bauart jedoch bestenfalls konzeptionell verwandt. Der Würfel ist weitaus komplexer. Der ursprüngliche Existenzzweck des Sternwürfels ist die psionische Stabilisierung des Kontinuums jenseits des Zyklonwalls, also des Brennenden Nichts, um das geistige Überleben der in diesem aufgegangenen ÜBSEF-Konstanten und damit die Entstehung der Superintelligenz LEUN als Kollektivintelligenz (der Gleichklang) zu ermöglichen. Der Sternwürfel enthält 728 Sterne, einer fehlt: der Stern im Zentrum. An seiner Stelle befindet sich der Zyklonwall. Hierbei handelt es sich um ein Brennendes Nichts - und zwar das ursprüngliche Nichts, das die Yuit dem Ennu Malor Aelor gestohlen haben. Der Sternwürfel erzeugt einen physischen Hohlraum innerhalb dieser Anomalie, der mit normaler physikalischer Raum-Zeit gefüllt ist. Innerhalb dieses Innenraums befindet sich 5-5-5, jene Steuerstation, von der aus der Sternwürfel zu seinem Ursprungszweck gesteuert wurde.

Die Yuit-Leun sind das zahlenmäßig schwächste Leun-Volk Die Yuit sind Urväter aller Ilt-Völker - und das Leun-Gründervolk, da sie den ursprünglichen Raub des Brennenden Nichts an Aelor begingen,



die Wyconder mit dem Bau des Sternwürfels beauftragten und die Leun-Völkergemeinschaft zusammenriefen, um mit deren Hilfe die zur Entstehung einer Superintelligenz notwendige mentale Masse zu erreichen. Bei den Yuit-Leun handelt es sich um Vorfahren der Ilts der Milchstraße. Die Leun sind ein zu einer Gesamtzivilisation gewachsener Verbund Hunderter Völker in der Agolei sowie innerhalb des Sternwürfels.

Die Milchstraße und NATHAN

In der Milchstraße sind Perry Rhodan und die Terraner mit verschiedenen Bedrohungen konfrontiert. Nach wie vor besteht die Gefahr, dass das Fressmetall erneut aktiv wird und sich rasend schnell verbreitet. Das Sternenreich der Topsider ist zum politischen Krisenfall geworden, und die Lage im Solsystem bleibt angespannt. Bisher herrscht auf der Erde und den anderen Welten der Ausnahmezustand, aber gewünscht ist von vielen der Status quo.

Rhodan sucht nach zwei NATHAN-Sprechern.

Der NEXUS hatte nur als Keimzelle von NATHAN gedient. Von dort hatte sich NATHAN mittels seines Splitter-Programms auf unzählige Positroniken verteilt und war zum systemumspannenden Netzwerk geworden. Jeder Rechner stellte einen Knoten dieses Systems dar. Die Gesamtheit all dieser Knoten bildete den Guten Geist Terras zusammen mit der ÜBSEF-Konstante des ursprünglichen NATHAN. Letztere lebte in zwei getrennten Zellplasma-Haufen, von denen sich einer im NEXUS befand. Der andere war an einem geheimen Ort verborgen.

Kommentar

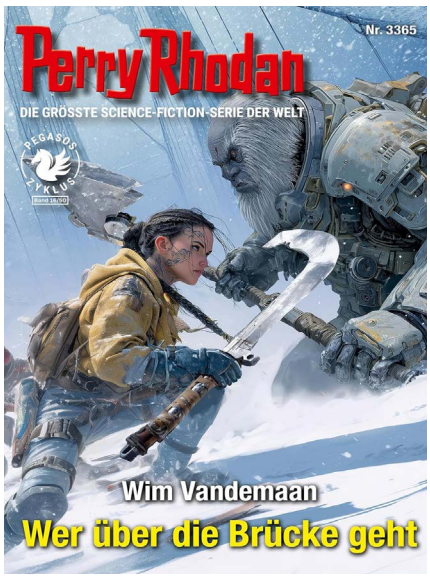
Der Elysion-Zyklus hat zwei Hauptthemen: Die Milchstraße mit den Topsidern und der Suche nach drei Ilt-Mumien, und die Tiefen des Weltraums mit der Suche nach dem Sternwürfel. Dieser ist ein künstlich erschaffener Sternhaufen in der Art eines Sternenschwarms. Der ursprüngliche Existenzzweck des Sternwürfels ist die psionische Stabilisierung des Kontinuums jenseits des Zyklonwalls.

Das retrochrone Gewirr seit Band 2700 um die Atopen und Thez, mit Jenzeitigen Landen, multilokalen Wesen wie den Atopen und einer transkosmokratischen Entität namens Thez, alles gekennzeichnet durch einen kausalitäts- und logikfreien Beliebigkeitscharakter.

Später eine nie realisierte Genesis um Adam von Aures und einer potenziellen Maschinenzivilisation, garniert mit einem mickrigen Weltenbrand, der Eiris von ES, und den Nanogenten von Aures.

Dann im Mythos-Zyklus die Cairanische Epoche und das Dyoversum. Die Cairaner hatten sich nach dem Weltenbrand zu Herrschern der Milchstraße erhoben (Cairanische Epoche) und befanden sich auf der Flucht vor der Kandidatin Phaatom, einer Materiequelle in spe. Ihr endgültiger Fluchtort war das Zwillingsuniversum.

FENERIK war dabei ein mobiles Werkzeug der Chaotarchen, das dem Serendipitätsprinzip gehorchte (was immer dieser Begriff den Lesern auch sagen wollte). Der Chaotarch Zou Skost war in FENERIK »gelöst«, der Chaotarch Fenetay Rik, der Initiator FENERIKS, war in seine Aspekte zersplittert. Der Chaoporter wurde von fünf Quintarchen gesteuert, die nach und nach entmachtet wurden. Schließlich übernahm Reginald Bull das Steuer. FENERIK beherbergte Chaofakta, unkontrollierbare und zerstörerische Gebilde aus verschiedenen Chaoversa, die fürchterliches Unheil anrichten konnten. Und weil sich ES dem Wunsch von Kosmokraten wie Mu Sargai widersetzte, zu einer polyversalen



Entität zu werden, zersplitterte sich ES in vier große Fragmente, die von Terranern eingesammelt werden mussten und sich in der Yodor-Sphäre der Milchstraße wieder vereinigten.

Danach folgen Brennende Nichtse, ontologische Hypervakua., die Bewusstseinsspeicher waren und in denen die Superintelligenz LEUN in der Agolei entstehen sollte.

Aktuell stehen der Sternwürfel, die Suche nach drei Ilt-Mumien und das Projekt San im Mittelpunkt.

Dies sind alles fantasievolle Abenteuer, die aber mehr an die Fantasy im Stil von Harry Potter und weniger an Science Fiction erinnern. Die Zyklen umfassen immer 100 Bände, und am Schluss ein Happy End, aber in letzter Zeit ohne große Wow-Momente oder gar thematische Innovationen. ES gibt es schon seit Beginn der Serie, die Chaotarchen und Kosmokraten seit den 1100er Bänden.

Diese Themen sind aufgebraucht. Im heutigen KI-Zeitalter wirkt NATHAN wie ein böser HAL.

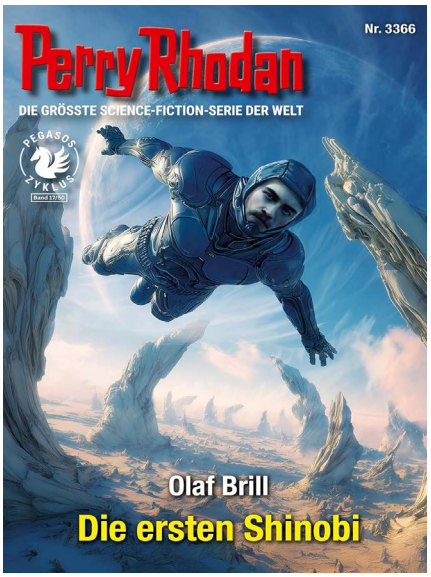
Die PR-Hauptserie benötigt dringend einen Neustart.

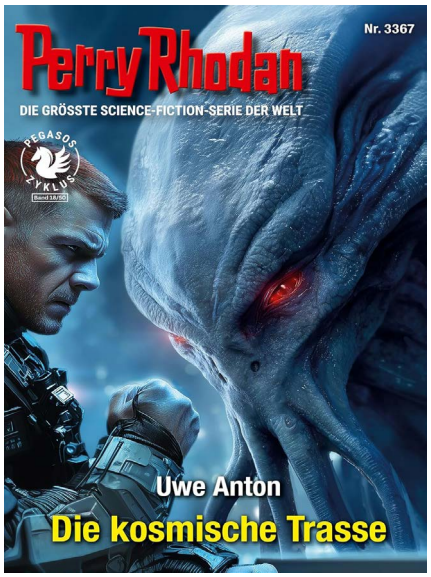
Einige allgemeine Anmerkungen zur Rhodan-Serie:

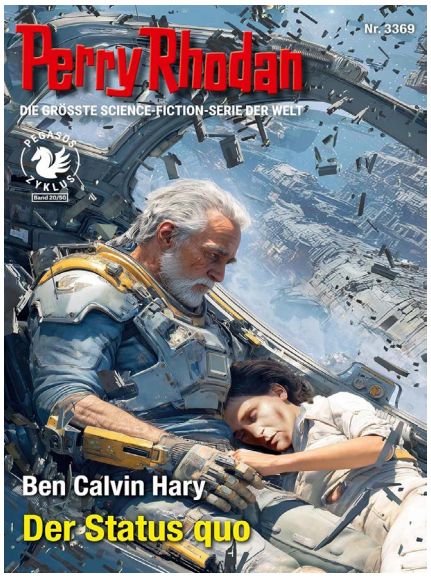
Die 12-bändigen Mini-Serien sind eingestellt, Perry Rhodan NEO steht wohl auf der Kippe, und die Abo-Zahlen für die PR-Silberbände sollen abnehmen. Die PR-Cons entwickeln sich zu Ü60-Retro-Veranstaltungen. Robert Corvus, Michael Marcus Thurner und Susan Schwartz schieden aus dem Team aus und es gibt nur noch einen Titelbildzeichner, der nicht selten seine Bilder mit Hilfe von KI generiert.

In seiner derzeitigen Form wird PERRY RHODAN zu einem Dinosaurier. Was sich in jedem Fall überlebt hat, ist die Konzeption der Serie. Seit den 1200er-Bänden gibt es nichts Innovatives mehr. Karl-Herbert Scheer, Willi Voltz und Kurt Mahr hatten ein Gerüst geschaffen, das auch für naturwissenschaftlich interessierte Leser ansprechend war.

Es begann spätestens mit der Expokraten-Ära Vandemaan / Montillon ab Band 2700, in der die Serie immer fantasy-lastiger präsentiert wurde. Der absolute Tiefschlag war dann die Handlung um Thez.







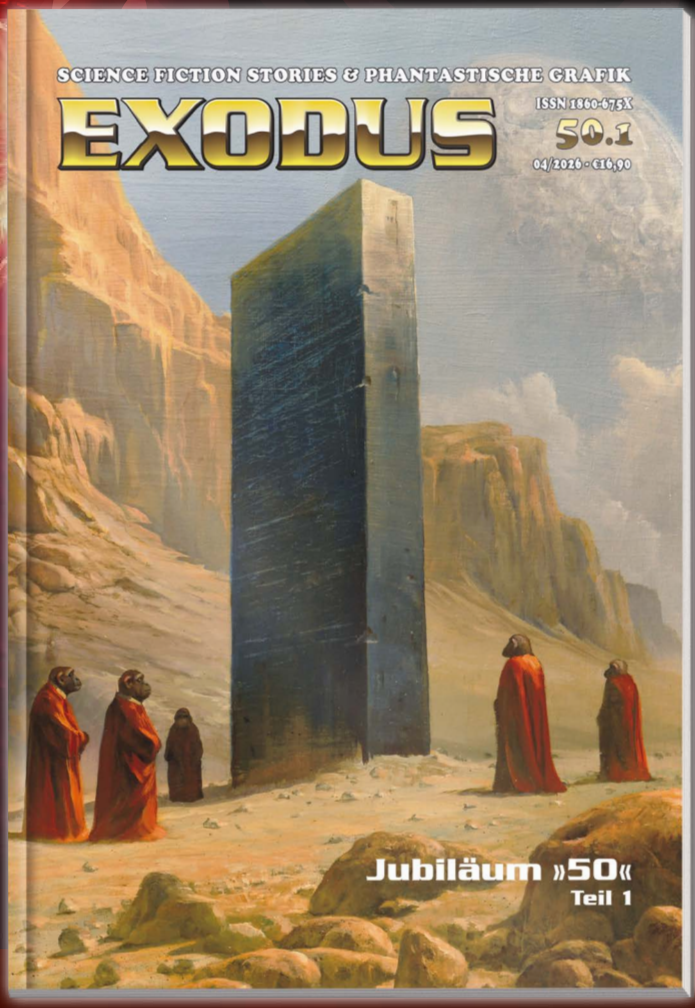
Mit der gegenwärtigen Konzeption hat die Serie keine Zukunft mehr. Dabei gäbe es serienimmanent eine elegante, logische und faszinierende Möglichkeit, sie auf ein höheres Niveau zu heben und dem Label Science Fiction gerechter zu werden.

Wichtig ist dabei der Inhalt, sind die Ideen, die sich mehr um Naturwissenschaft und Technik und deren Auswirkungen auf die Gesellschaft drehen sollten. Eine andere Sicht auf die Kosmologie und neue innovative Weltbilder wären ein lohnendes Ziel, das die Leser wieder fesseln würde. ▪

Science Fiction Stories & phantastische Grafik

Jubiläum »50«

Zeitgemäße deutsche Science-Fiction-Literatur in zwei Bänden.



Über zwanzig Erstveröffentlichungen von

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

in herausragender grafischer Gestaltung!

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

Pierangelo Boog · Thomas Franke · Franz Miklis · Thomas Thiemeyer

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

EXODUS 50.1 und 50.2
Das grandiose Jubiläum in zwei Bänden!

SC, jeweils 116 S., farbig, 16,90 €
zusammen: 30,00 € (Ausland zzgl. Versand)

www.exodusmagazin.de

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

eGames

Moderne Plattformer: Mehr als nur Hüpfen und Rennen

von Gerd Frey

Computerspiele haben längst bewiesen, dass sie weit mehr sein können als bloße Unterhaltung. Sie erzählen Geschichten, die berühren, erschaffen Welten, die zum Staunen einladen, und fordern uns heraus, auf neue Weise zu fühlen, zu denken und zu spielen. Besonders deutlich wird das bei einigen modernen Plattformer-Titeln, die mit künstlerischem Anspruch, präzisem Gameplay und erzählerischer Tiefe überraschen. Zwei aktuelle Titel verdeutlichen diese Entwicklung besonders eindrucksvoll: *Planet of Lana II: Children of the Leaf* und *Reanimal*.

Während *Planet of Lana II* seine Spieler erneut in eine malerische, fast schon poetische Sci-Fi-Welt entführt, überzeugt es vor allem durch seine ruhige Erzählweise, seine handgezeichnete Ästhetik und die enge Verbindung zwischen Figur, Umgebung und Musik. Das Spiel setzt weniger auf Spektakel als auf Atmosphäre.

Reanimal hingegen wählt einen anderen, aber ebenso faszinierenden Ansatz. Der Titel kombiniert dynamisches Plattforming mit einer ungewöhnlichen und düsteren Spielwelt, in der surreale Protagonisten, abstrakte Umgebungen und Albtraumkreaturen aufeinandertreffen. Die Stärke des Spiels liegt in seiner spielerischen Freiheit, seinem experimentellen Design und der Art, wie es klassische Plattformer-Elemente mit modernen Ideen verwebt.

Beide Spiele zeigen, wie unterschiedlich das Genre interpretiert werden kann und wie viel kreatives Potenzial in ihm steckt. Sie sind Beispiele dafür, dass Plattformer längst nicht nur nostalgische Rückblicke auf frühere Zeiten sind, sondern lebendige, innovative Kunstwerke, die neue Wege gehen und den Spieler auf ganz eigene Weise berühren.

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

Routine
(2025)

Routine ist ein atmosphärisch dichter Horrortitel, der vor allem durch sein konsequent durchgezogenes Retrodesign punktet. Die Ästhetik erinnert an analoge Zukunftsvisionen der späten 70er und frühen 80er Jahre: flackernde CRT-Monitore, klobige Terminals, Röhrenrauschen und eine Raumstationsarchitektur, die auf unheimliche Weise an Alien oder Outland erinnert. Diese Welt wirkt nicht wie ein Hochglanz-Science-Fiction-Setting, sondern wie ein tatsächlich gealtertes, funktionierendes System, inklusive all seiner technischen Schrullen. Gerade dieses geerdete Design verleiht dem Spiel eine unverwechselbare Identität.

Spielerisch setzt *Routine* stark auf Atmosphäre und Spannung. Die Station wirkt verlassen, aber niemals sicher, und die Begegnungen mit den Robotern und anderen Kreaturen erzeugen ein stetiges Gefühl der Bedrohung. Das langsame Erforschen, das Lauschen auf Geräusche im Metall der Wände, das Verstecken in schwach beleuchteten Räumen – all das funktioniert hervorragend. Die gelegentlich eingestreuten Rätsel erweisen sich zum Teil etwas sperrig und verzögern so das Weiterkommen in unnötiger Weise.

Als recht generisch erweist sich leider die Hintergrundgeschichte. Zwar erfüllt sie ihren Zweck, um die Umgebung und die Bedrohung einzufangen, doch bleibt sie insgesamt etwas schematisch und vorhersehbar. Hier hätte dem Spiel ein ori-

ginellerer erzählerischer Kern gut getan, der über gängige »KI-läuft-Amok«-Storys hinausgeht.

Trotz dieses erzählerischen Mankos bleibt *Routine* ein intensives, stilistisch beeindruckendes Horrorerlebnis, das vor allem durch seine audiovisuelle Umsetzung in Erinnerung bleibt.

Genre: Horror-Adventure
Entwickler: Lunar Software
Publisher: Raw Fury
Systeme: PC, Xbox Series, Xbox One, Mac OS
Wertung: 4,0

Cloudheim
(2025)

Cloudheim ist eine wilde Mischung aus Action-RPG und Kampfspiel (noch im Early Access), welches nordisch inspirierte Fantasy mit Koop-Action, Erkundung und einem ungewöhnlichen Management-System verbindet. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von sogenannten »Runari« (hier stehen vier Klassen zur Auswahl), die nach dem Untergang der Welt auf schwebenden Inseln unterwegs sind, um die Verderbnis zu bekämpfen, Ressourcen zu sammeln und schlafende Gottheiten zu erwecken.

Im Zentrum des Gameplays stehen temporeiche physikbasierte Kämpfe. Gegner reagieren dabei durchaus komplex auf Angriffe. Kombiniert mit Ausweichrollen, Spezialfähigkeiten und variabler Waffenauswahl entsteht ein Kampfsystem, das besonders Freunden schneller Action gefallen dürfte. Erkunden heißt jedoch nicht nur Kämpfen: Höhlen, Ruinen und Biome verbergen Geheimnisse, Plattform-Rätsel und seltene Ressourcen.

Ein zentrales Element von *Cloudheim* ist die Verbindung zur eigenen fliegenden Schildkrötenbasis »Odins Panzer«. Gesammelte Rohstoffe werden dort verarbeitet, Ausrüstung verbessert und Waren für den eigenen virtuellen Shop hergestellt und angeboten. Preise festlegen und Nachfrage beobachten sind Teil des Spiel. Die erzielten Erlöse fließen wiederum in Upgrades für Charaktere und die Basis.

Das Koop-Spiel verbessert das Erlebnis: Bis zu acht Mitspieler können gemeinsam auf Expedition gehen.

Grafisch überzeugt *Cloudheim* mit einem farbenfrohen Comic-Look. Die Umgebungen sind detailreich angelegt, die Animationen flüssig. Die musikalische Untermalung und die Soundeffekte sind okay, setzen jedoch keine besonderen Akzente.

Balance und Komfortfunktionen sind jedoch noch nicht überall ausgereift. Die Mischung aus Action, Erkundung und Management kann mitunter stressig wirken. Dennoch zeigt *Cloudheim* ein frisches, ambitioniertes Konzept, das mit weiterer Optimierung ein sehr vielschichtiges und motivierendes Spielerlebnis verspricht.

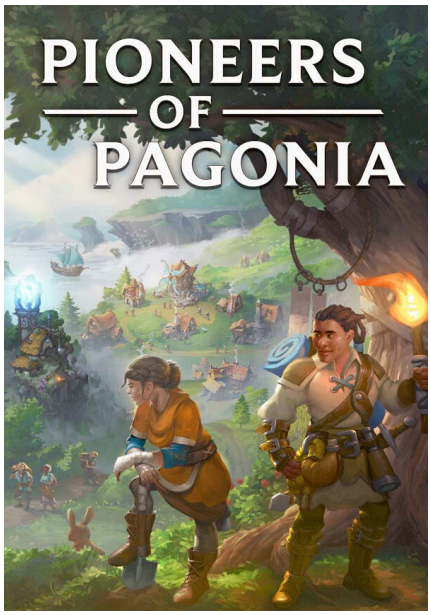
Genre: Rollenspiel, Action-Adventure, Koop
Entwickler: Noodle Cat Games
Publisher: Noodle Cat Games
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4,0

Pioneers of Pagonia
(2025)

Die Kultserie *Die Siedler* zählt bis heute zu den bekanntesten und erfolgreichsten Aufbauspielen der Computerspielgeschichte. Ihr Reiz lag stets in einer bewusst überschaubaren Wirtschaftssimulation, kombiniert mit leichten militärstrategischen Elementen. Besonders prägend war der sogenannte »Wuselfaktor«: Kleine Siedler verrichten emsig ihre Aufgaben – von Nahrungsbeschaffung über Forst- und Landwirtschaft bis hin zum Bau verschiedenster Gebäude – und vermitteln dabei das Gefühl, einer lebendigen Welt beim Entstehen zuzusehen. Im Laufe der Zeit wird unberührtes Land erschlossen, urbanisiert und schließlich in eine florierende Siedlung verwandelt.

Mit späteren Serienteilen verlor dieses klare Konzept jedoch an Fokus; die Qualität schwankte, die Spielmechaniken wurden zunehmend verwässert.

Über Jahre hinweg blieb es auffällig ruhig im Segment vergleichbarer Aufbauspiele. Zwar existierte mit Anno eine erfolgreiche, historisch geprägte Reihe, diese setzte jedoch andere Schwerpunkte (z.B. Makroökonomie) und war deutlich komplexer angelegt als *Die Siedler*. Eine



echte inhaltliche oder spielmechanische Fortführung des klassischen Konzepts ließ lange auf sich warten.

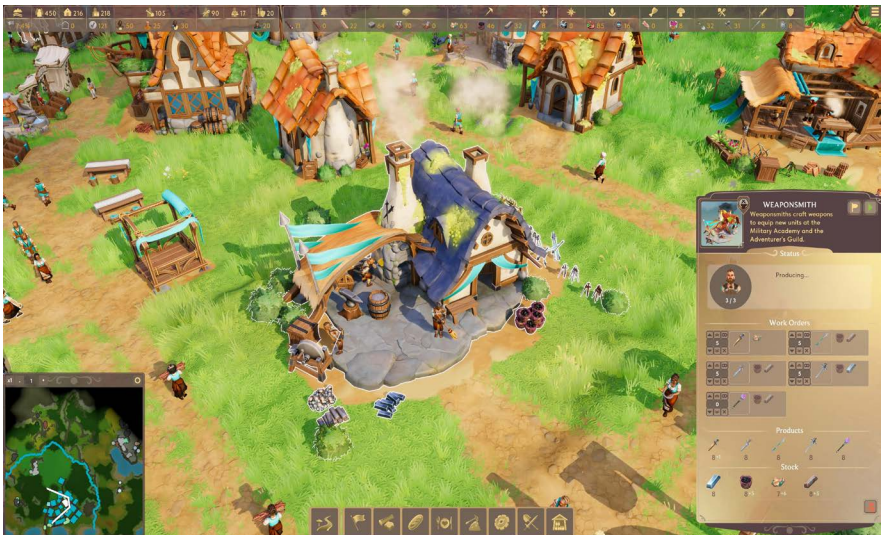
Mit *Pioneers of Pagonia* erschien nun ein Titel, der sich unverkennbar als geistiger Nachfolger versteht. Entwickelt unter anderem von Volker Wertich, dem Schöpfer der ursprünglichen *Siedler*-Spiele, knüpft das Spiel bewusst an alte Tugenden an, ohne sich als bloße Kopie zu begreifen.

Die Handlung führt in die Fantasywelt Pagonia, die durch eine mysteriöse Katastrophe in zahlreiche Inseln zersplittert wurde. Dichter Nebel verhüllt große Teile der Welt und verbirgt sowohl Gefahren als auch Geheimnisse. Als Erkunder reist man mit dem Schiff von Insel zu Insel, gründet neue Siedlungen, erschließt Ressourcen und versucht, die Ursache der weltverändernden Katastrophe aufzudecken.

Die rund 30 Stunden umfassende Storykampagne setzt auf handgefertigte Karten und eine klare narrative Struktur. Ergänzt wird sie durch frei spielbare, prozedural generierte Karten, die immer neue Landschaften und Herausforderungen bieten. Neben der friedlichen Expansion stellen Banditen, sogenannte Scavengers und mystische Kreaturen im Nebel eine stetige Bedrohung dar und verlangen vorausschauende Planung. Die Kampagne lässt sich wahlweise allein oder im Koop-Modus mit bis zu vier Spielern bestreiten.

Spielmechanisch präsentiert sich *Pioneers of Pagonia* als anspruchsvoller Aufbau- und Wirtschaftstitel im Fantasygewand. Im Mittelpunkt stehen Siedlungsplanung, Ressourcenmanagement und effiziente Produktionsketten. Das Spiel richtet sich damit klar an Fans klassischer Aufbaustrategie, bietet durch Koop-Optionen und zufallsgenerierte Karten aber auch genügend Freiraum für experimentierfreudige Spieler.

Grafisch setzt der Titel auf einen detailreichen Comic-Look mit klaren Farben und gut lesbarer Darstellung. Für mich persönlich wirkt dieser Stil stellenweise etwas zu »kindlich«, was jedoch letztlich eine Frage des Geschmacks ist und der spielerischen Tiefe keinen Abbruch tut.



Genre: Aufbausimulation
Entwickler: Envision Entertainment
Publisher: Envision Entertainment
Systeme: PC, GeForce Now
Wertung: 4,0

Of Ash and Steel
(2025)

Liebhaber der *Gothic*-Spiele sollten dem kürzlich erschienenen Oldschool-RPG *Of Ash and Steel* unbedingt eine Chance geben. Ähnlich wie einst im Klassiker von Piranha Bytes wird der Spieler in eine mittelalterlich geprägte Spielwelt geworfen, die sich alles andere als freundlich präsentiert. Auch hier gilt: Die Welt will er-

arbeitet werden. Das bedeutet zunächst, sich eine mentale Karte der Umgebung anzulegen, denn über lange Zeit verzichtet das Spiel bewusst auf eine klassische Kartenfunktion. Orientierung findet man stattdessen durch Hinweise, Wegmarken und Schilder in der Spielwelt.

Dieses Prinzip erstreckt sich auch auf die Quest-Struktur. Aufgaben werden nicht über Marker oder Checklisten verteilt, sondern ergeben sich organisch aus Gesprächen, Beobachtungen und Begegnungen. So erfährt man Stück für Stück von den Geschehnissen der Welt und erhält seine Aufträge auf natürliche Weise. Durch Kämpfe und abgeschlossene Quests sammelt man Erfahrungspunkte, die anschließend in die Weiterentwicklung des eigenen Charakters investiert werden können.

Problematisch zeigen sich jedoch die teilweise hakeligen Kämpfe. Ob Nahkampf, Fernkampf mit dem Bogen oder Magie – das Balancing ist nicht immer gelungen. Zwar traf man auch in *Gothic* früh auf übermächtige Gegner, doch in *Of Ash and Steel* wirkt deren Platzierung mitunter weniger stimmig. Hier besteht noch deutlicher Nachbesserungsbedarf seitens der Entwickler.

Grafisch überzeugt vor allem die weitläufige Spielwelt mit dichten Wäldern, verzweigten Höhlensystemen und atmosphärischen Burgen. Die Grundstimmung passt und trägt wesentlich zur Immersion bei. Protagonist des Abenteuers ist der Kartograf Tristian, der nach einem Schiffbruch ums Überleben kämpft und in die dramatischen Ereignisse auf der Insel Grayshaft hineingezogen wird.

Genre: Action-Rollenspiel
Entwickler: Fire & Frost Studios
Publisher: tinyBuild
Systeme: PC
Wertung: 3,5

Simon the Sorcerer Origins
(2025)

Die ersten beiden Teile der *Simon the Sorcerer*-Reihe gelten bis heute als Klassiker des Grafik-Adventures und mussten sich zu ihrer Zeit hinter den großen LucasArts-Produktionen keineswegs verstecken. Handgezeichnete Hintergründe, pointierte Dialoge und oft herrlich respektloser Humor sorgten dafür, dass Simon schnell Kultstatus erreichte. Die späteren Remaster konnten diesen Ruf nur bedingt bewahren: Ein unglücklicher Pixelfilter verschlimmbesserte die Optik spürbar, und selbst der optional wählbare Original-Look wird im ersten Teil durch ärgerliche Bugs in den deutschen Sprachdateien getrübt, die den Spielfortschritt blockieren können.

Mit *Simon the Sorcerer Origins* liegt nun, über 30 Jahre nach dem Serienstart, ein neuer Ableger vor, der sich als Vorgeschichte versteht. Erzählt wird, wie Simon erstmals in die magische Welt gerät und welche Ereignisse ihn zu dem spöttischen

Abenteurer formten, den die Fans kennen. Inhaltlich setzt das Spiel stark auf Nostalgie und bekannte Motive.

Grafisch orientiert sich Origins an einem modernen, stark vereinfachten Zeichenstil, der stellenweise fast kindlich wirkt und nicht immer zur ironischen Grundhaltung der Serie passt. Der Humor ist weiterhin präsent, erreicht jedoch selten die bissige Treffsicherheit der frühen Teile und wirkt stellenweise etwas aus der Zeit gefallen.

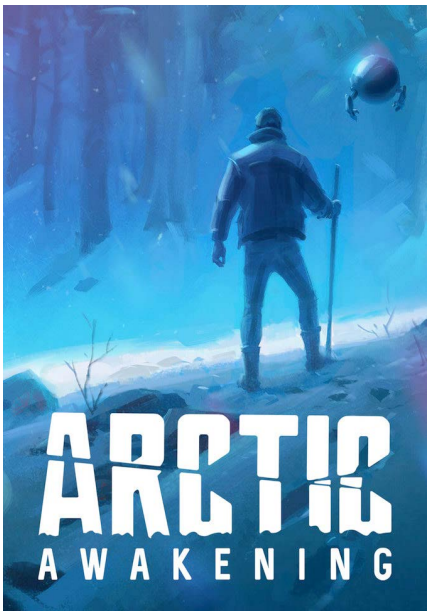
Simon the Sorcerer Origins ist damit vor allem ein Spiel für langjährige Fans, die bereit sind, stilistische und erzählerische Schwächen zugunsten eines Wiedersehens zu akzeptieren. Neue Spieler hingegen könnten Schwierigkeiten haben, den besonderen Charme der Reihe nachzuvollziehen.

Genre: Adventure
Entwickler: Smallthing Studios
Publisher: ININ Games, United Games Entertainment
Systeme: PC, PlayStation 4/5, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series, Linux, Mac OS
Wertung: 3,0

Arctic Awakening
(2025)

Arctic Awakening erweist sich als narratives First-Person-Adventure, das die lebensfeindliche Einsamkeit der Arktis mit einer geheimnisvollen Sci-Fi-Erzählung verbindet. Der Spieler übernimmt die Rolle des Piloten Kai, der nach einem Flugzeugabsturz in der Eiswüste landet. Sein einziger Begleiter ist der Therapie-Roboter Alfie, dessen nüchterne Kommentare einen spannenden Kontrast zur bedrohlichen Situation bilden. Was zunächst wie ein klassisches Survival-Szenario wirkt, entwickelt sich bald zu einer Mystery-Geschichte rund um eine geheime Forschungseinrichtung unter dem Eis.

Die verlassenen Laborkomplexe bilden das narrative Herz des Spiels. Aktive Terminals, unvollständige Akten und die Spuren gescheiterter Experimente deuten auf Forschungsziele hin, deren Konsequenzen weit über die persönliche Notlage des Protagonisten hinausgehen. Viele Antworten bleiben bewusst vage, was einerseits die



Atmosphäre stärkt, andererseits aber auch das Gefühl hinterlässt, dass erzählerisches Potenzial nicht vollständig ausgeschöpft wird.

Problematisch ist vor allem die Orientierung. Trotz klar gestalteter Umgebungen verliert man häufig den Überblick, da visuelle Hinweise und Wegführung unzureichend sind. Das ständige Suchen nach dem nächsten Interaktionspunkt wirkt weniger wie beabsichtigte Entschleunigung und mehr wie ein Designmangel, der den erzählerischen Fluss wiederholt ausbremst. Gerade in den weitläufigen Außenarealen entsteht so Frust, der die ansonsten dichte Stimmung untergräbt.

Spielmechanisch bleibt *Arctic Awakening* bewusst schlicht: Erkunden, Dialoge und leichte Rätsel stehen im Vordergrund, klassische Survival-Elemente fehlen weitgehend. In der Summe ist das Spiel ein atmosphärisch starkes, aber spielmechanisch unausgewogenes Erlebnis, das vor allem Story- und Mystery-Fans anspricht, denen erzählerische Ambition wichtiger ist als präzise Navigation oder spielerische Tiefe.

Genre: Adventure
Entwickler: GoldFire Studios
Publisher: GoldFire Studios
Systeme: PC, PlayStation 4/5, Xbox One, Linux, Xbox Series, Mac OS
Wertung: 4,0

Star Trek: Voyager – Across the Unknown
(2026)

Mit *Star Trek: Voyager – Across the Unknown* wagt sich erneut ein Lizenzspiel daran, die Faszination des Serienklassikers in ein interaktives Format zu übertragen. Das Ergebnis ist ein ambitioniertes Strategie-Adventure, welches erzählerisch überzeugt, spielmechanisch aber nicht immer sein volles Potenzial ausschöpft.

Das Spiel startet so wie die Fernsehserie vor über 25 Jahren. Die Voyager strandet im Delta-Quadranten, ist schwer beschädigt und benötigt dringend umfangreiche Reparaturen. So muss der Spieler zerstörte Räume und Decks wieder instandsetzen und sich um das einwandfreie Funktionieren der Lebenserhaltungssysteme und

Energieversorgung kümmern.

Die Entwickler treffen den Ton der Serie erstaunlich gut: moralische Entscheidungen, Crew-Interaktionen und wissenschaftliche Dilemmata gehören zum Kern der Erzählung.

Spielerisch setzt *Across the Unknown* auf eine Mischung aus Basenverwaltung, taktischen Gefechten, Puzzle-Elementen und Ressourcenverwaltung. Die Voyager dient dabei als zentraler Hub, von dem aus Missionen gestartet und Crewmitglieder eingebunden werden.

Die KI agiert solide, aber selten überraschend. Die wissenschaftlichen Minispiele – Sensoranalysen, Energieumleitungen, Logikrätsel – sorgen für Star-Trek-Atmosphäre. Unterm Strich bietet das Spiel Vielfalt, kämpft aber mit einem ungleichmäßigen Rhythmus: Manche Missionen ziehen sich, andere enden abrupt. Die Hauptmechanik dreht sich ums Überleben, Ressourcenmanagement, Forschung und Entscheidungen, die den Verlauf der Reise beeinflussen. Bisweilen nervt unnötiger Zeitdruck durch zu knapp verfügbare Ressourcen, wie das zum Überleben notwendige Deuterium.

Halbwegs aktiv steuern kann man im Spiel jedoch nur die Weltraumkämpfe. Doch auch hier ist man mehr damit beschäftigt, darauf zu warten, dass sich die entsprechenden Waffensysteme wieder aufladen.

Optisch präsentiert sich das Spiel zwiespältig. Die Innenräume der Voyager sind detailreich und liebevoll rekonstruiert, während Charaktermodelle und Animationen sichtbar hinter aktuellen Genre-Standards zurückbleiben. Dafür sind wieder die Zwischensequenzen hervorragend inszeniert.

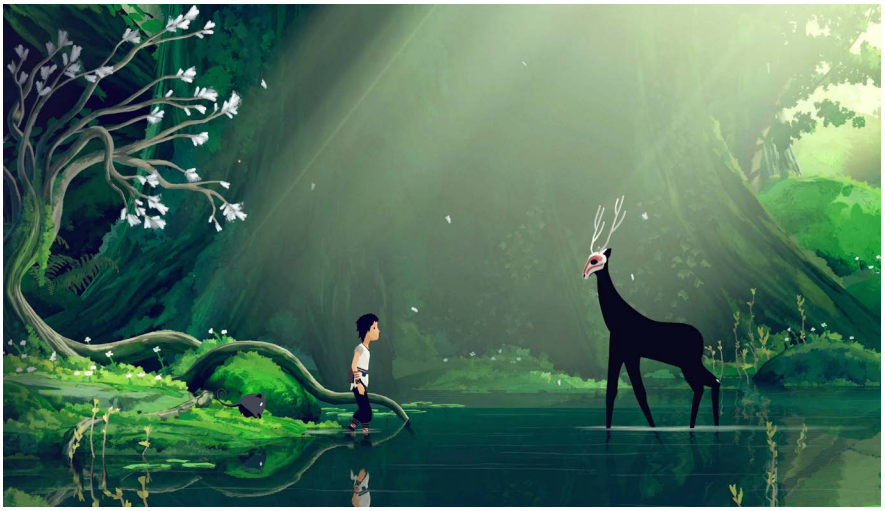
Akustisch hingegen überzeugt *Across the Unknown* fast durchgehend. Die Musik orientiert sich eng an der Serie und erzeugt sofort vertrautes Trek-Feeling. Besonders die authentische Geräuschkulisse der Voyager trägt viel zur Immersion bei. Leider blieben die ausführlichen Dialoge während der eigentlichen Spielhandlung unvertont.

Across the Unknown richtet sich klar an Fans der Serie, die Wert auf Story, Atmosphäre und Crew-Dynamik legen. Auch Spielerinnen und Spieler, die narrative Sci-Fi-Abenteuer bevorzugen, finden hier ein solides Erlebnis. Die Entscheidungen des Spielers haben zudem merkbaren Einfluss auf den Verlauf der Geschichte. Dies erhöht den Wiederspielwert deutlich.

Weniger geeignet ist der Titel für jene, die schnelle Shooter-Action oder eine offene Spielwelt erwarten. Das Gameplay ist klar strategisch ausgerichtet und auf Story-Missionen fokussiert. Viele Managementaufgaben sind zu bewältigen, das muss man mögen.

Genre: Strategie-Adventure
Entwickler: Gamexcite
Publisher: Daedalic Entertainment
Systeme: PC, PS 5, Nintendo Switch 2, Xbox Series, GeForce Now
Wertung: 4,0

Planet of Lana II: Children of the Leaf
(2026)



Planet of Lana II baut die Stärken seines Vorgängers konsequent aus und liefert ein filmisches Rätsel-Abenteuer mit größerem erzählerischem Gewicht. Nachdem Lana und Mui ihren Heimatplaneten vor einer einfallenden Roboterarmee bewahren konnten, setzen sie ihre Reise fort und tauchen tiefer in dessen rätselhafte Vergangenheit ein. Sie erkunden gebirgige Eiswelten, die Tiefe der Ozeane und längst vergessene Ruinen.

Mui ist Lanas katzenähnliche außerirdische Begleiterin und zentraler Bestandteil des Gameplays in *Planet of Lana II*. Sie unterstützt nicht nur beim Lösen von Rätseln, sondern reagiert auf Umgebungen, Kreaturen und Gefahren, die Lana allein nicht bewältigen kann. Die enge Bindung zwischen den beiden Figuren steht sowohl spielmechanisch als auch gefühlsmäßig im Mittelpunkt des Abenteuers und verleiht vielen Situationen zusätzliche erzählerische Tiefe und emotionalen Fokus.

Spielerisch überzeugt der Titel durch abwechslungsreiche Rätsel (oft physikbasiert) und die weiterentwickelte Zusammenarbeit mit Mui, im Vergleich zum Vorgänger nun präziser und strategischer eingebunden ist. Ergänzt wird dies durch ausgereiftere Schleichmechaniken und dynamischere Actionsequenzen, die mehr Tempo ins Gameplay bringen, ohne den ruhigen, atmosphärischen Kern zu verlieren.

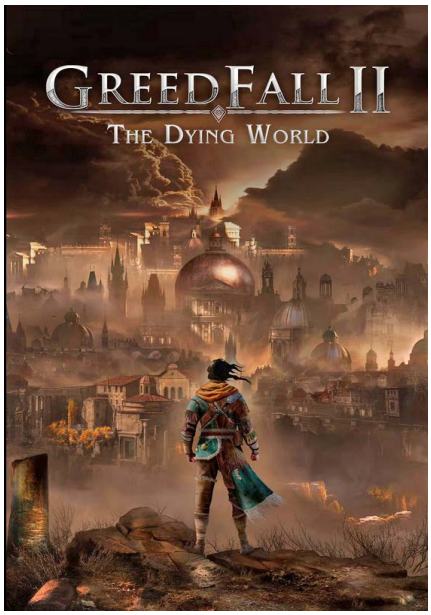
Visuell bleibt das Abenteuer beeindruckend inszeniert, während der stimmungsvolle Soundtrack von Takeshi Furukawa die Handlung und die Spielwelt wirkungsvoll unterstreicht. Insgesamt präsentiert sich der Nachfolger als größere, erzählerisch tiefere Weiterentwicklung, die vor allem Fans des ersten Teils und Liebhaber atmosphärischer Rätselspiele überzeugen dürfte. *Planet of Lana II* erweist sich als cineastisches Puzzle-Abenteuer, eingebettet in eine weitreichende Science-Fiction-Saga.

Spieler durchleben, wie sich Lana ihren inneren Konflikten stellt, und lüften die dunkelsten Geheimnisse des Planeten. All dies in beeindruckenden und abwechslungsreichen Schauplätzen.

Genre: Sidescroll-Rätsel-Adventure
Entwickler: Wishfully Studios
Publisher: Thunderful
Systeme: PC, PS4/5, Xbox Series, Switch, Switch 2
Wertung: 4,5

REANIMAL
(2026)

Reanimal ist ein weiteres düsteres Horror-Adventure von den Tarsier Studios (Little Nightmares I und II), in dem man ein Geschwisterpaar durch eine albtraumhafte Welt steuert, um Vermisste zu retten, um schließlich – mit den Geretteten – der mörderischen Spielwelt zu entkommen. Spielerisch verbindet es Schleich-Passagen, einfache Plattform-Elemente und kooperative Rätsel, wobei direkte Kämpfe keine Rolle spielen und Überleben vor allem durch Ausweichen und Zusammenarbeit erreicht wird. Das Spieltempo ist



bewusst ruhig und spannungsaufbauend, unterstützt durch eine kinematische Kameraführung, die Enge und Bedrohung betont. Stilistisch dominiert eine dunkle, reduzierte und surreal verzerrte Bildsprache mit verletzlich wirkenden Figuren und grotesken Kreaturen. Der eindrucksvoll inszenierte Klangkosmos setzt stärker auf Umgebungsgeräusche, Stille und subtile Effekte als auf dominante Musikuntermalung. Dadurch entsteht eine konstante, unterschwellige Spannung. Grafisch wirkt die Welt von *Reanimal* bedrohlich und lebensfeindlich, aber auch geheimnisvoll und mystisch. Die Schauplätze sind oft dunkel verschattet und schwer überschaubar, was zur Atmosphäre beiträgt.

Die Steuerung funktioniert meist recht gut, ist jedoch, gerade bei Fluchtsequenzen etwas unpräzise, was das Spielgefühl manchmal eher stressig als actionbetont werden lässt. Im Vergleich zu ähnlichen Horror-Adventures hebt sich *Reanimal* vor allem durch seinen klaren Koop-Fokus, die konsequent auf Atmosphäre ausgerichtete Präsentation und den Verzicht auf spektakuläre Action zugunsten von Stimmung und Erkundung hervor.

Genre: Horror-Adventure
Entwickler: Tarsier Studios
Publisher: THQ Nordic
Systeme: PC, PS5, Xbox Series, Switch 2
Wertung: 4,0

GreedFall: The Dying World
(2026)

Mit *GreedFall 2: The Dying World* kehrt das Rollenspielabenteuer mit einer erzählerischen Umkehrung zurück. Statt als Vertreter einer Kolonialmacht aufzutreten, erlebt der Spieler die Handlung aus der Perspektive einer indigenen Figur, die gewaltsam verschleppt und auf den alten Kontinent gebracht wird. Dieser Perspektivwechsel verschiebt den moralischen Fokus deutlich: Die Welt erscheint nicht mehr als exotisches Ziel, sondern als konfliktreicher Raum, in dem Selbstbestimmung erst erkämpft werden muss. Entsprechend wirken die Schauplätze, von vom Krieg gezeichneten Regionen bis zu dicht bevölkerten Metropolen, größer, heterogener und stärker von Umbruch geprägt als im Vorgänger. Das Spiel ist dabei vor den Ereignissen des Vorgängers angesiedelt.

Im Zentrum steht die Erkundung des Kontinents, dessen Gestaltung gezielt mit Gegensätzen arbeitet: abgelegene Inseln, urbane Machtzentren und zerstörte Grenzgebiete formen ein Panorama politischer und sozialer Spannungen. Die Musik von Olivier Derivière (Komponist) und Linda Olàh (Sängerin) trägt diese Atmosphäre mit einer melancholischen Klangsprache, die zugleich an die Tonalität von *GreedFall* anknüpft. Während der erste Teil vor allem die koloniale Dynamik zwischen Naturraum und Zivilisation inszenierte, richtet die Fortsetzung den Blick stärker auf die strukturellen Verwerfungen eines sich verändernden Kontinents und verknüpft individuelle Schicksale enger mit übergeordneten Konflikten.

Visuell überzeugt das Spiel vor allem durch seine künstlerische Vision und Lichtstimmung: Nebel- und Partikeleffekte sowie die Gestaltung historisch anmutender Architektur verleihen vielen Arealen eine dichte, oft melancholische Atmosphäre. Gleichzeitig zeigt sich die Technik aber uneinheitlich. Gesichtsanimationen wirken in Dialogen mitunter steif, Detailstufen wechseln sichtbar, und die Umgebungen leiden gelegentlich unter zu ähnlichen Texturen und begrenzter Objektinteraktion. Die Bildsprache zeichnet die Welt glaubwürdig, doch die gesamte Umsetzung erreicht nicht durchgehend das Niveau aktueller AAA-Produktionen, was aber unproblematisch ist.

Questtechnisch präsentiert sich *GreedFall 2: The Dying World* durchwachsen. Besonders die Nebenmissionen fallen qualitativ gemischt aus. Positiv hervorzuheben sind Questreihen, die Fraktionen, soziale Konflikte und persönliche Loyalitäten sinnvoll verknüpfen und moralische Abwägungen verlangen. Schwächer geraten hingegen Aufträge mit klassischer »Botengang«-Struktur oder begrenzten Entscheidungsfolgen. Insgesamt zeigt sich ein Trend zu stärkerer narrativer Einbettung, der jedoch nicht in allen Bereichen konsequent umgesetzt wurde.

Spielmechanisch setzt die Fortsetzung stärker auf Entwicklung und Strategie. Während der Vorgänger *GreedFall* ein Party-RPG mit Echtzeitkämpfen bot, verlagert der Nachfolger den Schwerpunkt stärker auf pausierbare Echtzeit-Action der Helden-Party mit gezielterem Einsatz von Charakterfähigkeiten, Ausweichmanövern und Teamaktionen. Begleiter greifen aktiver in Gefechte ein, Synergien und Positionsspiel gewinnen an Bedeutung. Die Anpassung der Spielsteuerung zielt auf ein dynamischeres Tempo, behält aber taktische Elemente wie Ressourcenmanagement und das Management der Charakterfähigkeiten bei.

In Summe verfolgt die Fortsetzung den Anspruch, das klassische Party-RPG-Fundament zu modernisieren und auszuweiten und gleichzeitig seine gestalterischen Wurzeln zu bewahren. Die nun veröffentlichte finale Spielversion versucht – nach der langen Early-Access-Phase seit 2024 – die Balance zwischen erzählerischem Anspruch, spielmechanischer Dynamik und technischer Stabilität herzustellen. Dies ist weitestgehend gelungen.

Genre: Fantasy-Rollenspiel
Entwickler: Spiders
Publisher: Nacon
Systeme: PC, PS5, Xbox Series
Wertung: 4,0

The 9th Charnel
(2026)

The 9th Charnel positioniert sich als psychologischer Survival-Horror, der Stealth, leichte Rätselpassagen und narrative Erkundung verzahnt. Die Prämisse, ein isoliertes Tal, ein zersplittertes Forscherteam und eine Eskalation aus okkulter Bedrohung und Fanatismus, liefert ein solides Fundament für Spannung. In der Praxis schwankt das Spiel jedoch zwischen atmosphärischer Dichte und der sehr holprigen Inszenierung.

Die audiovisuellen Stärken sind unbestreitbar. Lichtsetzung und Sounddesign erzeugen eine konsequent beklemmende Grundstimmung.

Die Geschichte um Michael J. Jones und seine Begleiter Sara und Daniel setzt auf psychologische Zerrüttung statt reiner Monster-Hatz. Das ist konzeptionell vielversprechend, doch die Charakterisierung bleibt oft nur behauptet statt erfahrbar. Exposition wird über Dokumente und Fundstücke vermittelt. Moralische Entscheidungen sind vorhanden, aber ihre Konsequenzen entfalten sich eher abstrakt und unglaubwürdig.

Stealth, Exploration und gelegentlicher Kampf bilden den Kern des Gameplays. Die Kampfsituationen dienen dabei eher als Notlösung, fühlen sich aber mechanisch steif und aufgesetzt an. Hinzu kommt hier noch die träge und hakelige Steuerung.

Das Leveldesign unterstützt die Orientierung über auffällige Schauplätze und Abkürzungen, doch das Backtracking ist nicht immer dramaturgisch sinnvoll. Puzzle-Elemente variieren in ihrer Qualität und bedienen meist klassische Muster.

The 9th Charnel überzeugt als atmosphärische Erfahrung mit klarer ästhetischer Handschrift und einem ernsthaften Interesse an psychologischem Horror. Gleichzeitig verhindern inkonsistente KI, eine oft nur angedeutete Figurenentwicklung und der technisch unbefriedigende Zustand, dass das Spiel sein eigenes Ambitionsniveau einlöst. Zudem wirkt das Spiel grafisch sehr altmodisch und scheint auch mit der Gestaltung von Innenräumen seine Probleme zu haben. Viele Größenverhältnisse von Möbeln und deren Platzierung im Raum wirken künstlich. Empfehlenswert ist das Spiel für Genre-Puristen oder Retro-Gamer, die Stimmung über spielerische Eleganz stellen. Für Spieler, die eine präzise Steuerung und eine gut inszenierte Spielgeschichte erwarten, ist das Abenteuer jedoch weniger geeignet.

Genre: Survival-Horror
Entwickler: Saikat Deb
Publisher: Saikat Deb
Systeme: PC
Wertung: 2,5

FanzineKurier

PHANTAST 31: GOTTHEITEN
117 Seiten, PDF, Download: www.literatopia.de/phantast/phantast31.pdf. Herausgeber: Judith Madera. Internet: www.literatopia.de.

von Armin Möhle

Unter dem Thema »Gottheiten« steht der PHANTAST 31, beschäftigt sich also mit jenen übermächtigen Wesen, die vorwiegend bis ausschließlich in der Fantasy, dem Horror und in Sagen anzutreffen sind (Religionen nicht zu vergessen, versteht sich, aber darauf gehen die Beiträge in dieser Ausgabe nicht ein – müssen sie auch nicht, zugegeben). Mit göttlichen Erscheinungsformen in der Science-Fiction beschäftigt sich lediglich Judith Madera in dem Artikel »Außerirdische Gottheiten (falsche und echte)«, in dem sie entsprechende Darstellungen in zwei TV-Serien und in wenigen Romanen aufgreift. Die Götter sind natürlich keine »richtigen« Götter, sondern Betrüger und eher mächtige Wesen. (In einem anderen literarischen Universum würde man »Superintelligenzen« dazu sagen ...).

Neben etwa einem Dutzend weitschweifigen Rezensionen (wie sie für den PHANTASTEN typisch sind) zu einschlägigen Romanen, Mangas und Videofilmen bietet die Ausgabe drei Artikel an, die über einzelne Bände hinausgehen. Judith Madera stellt »Göttliche Romantasy« in Form diverser Einzelbände relativ kurz vor. Swantje Niemann geht auf »›Die Schwerter von Dara‹ – Erzählen mit dem Blick von Gottheiten« ein, ein Romanzyklus, der zumindest teilweise (wie der Titel auch schon andeutet ...) aus der Perspektive von Göttern erzählt wird. Ebenfalls von Swantje Niemann stammt »Wenn der Glaube Berge versetzt: Der Horror von Responsive Realities«. »Responsive Realities sind Welten, in denen der Glaube von Menschen (...) ganz konkret die Welt formt (...).«, so die Autorin, was auch für die Macht von Göttern gilt. Das ist das Gottheiten-Konzept, das mir am sympathischsten ist; wenn niemand mehr an einen Gott glaubt, besitzt er (oder sie oder es) keine Macht mehr ... Leider stellt Swantje Niemann nur zwei Romane vor, die in das Konzept der Responsive Realities passen.

Zwei Werkstattberichte von Autorinnen und Autoren enthält der neue PHANTAST auch. »Das Kemet-Universum« von Melanie Vogltanz und Jenny Wood weist Anleihen an dem Responsive Realities-Konzept auf; zwei altägyptische Götter, an die niemand mehr glaubt, finden sich in der Gegenwart und in Kriminalromanen wieder. Das ist interessant und relativiert meine Aussage zu Beginn der Besprechung natürlich ... James A. Sullivan berichtet vor allem und ausführlich über die Arbeit an seinem Fantasy-Roman »Schlangen und Stein: Das Erwachen der Medusa« (Piper), der in der griechischen Mythologie wurzelnde Götter aufgreift und variiert.

Die Interviews wurden mit Lucia Herbst, Sophie DeLast und Michael Kleu geführt. Das Gespräch mit Lucia Herbst dreht sich vor allem um ihren neuen Roman »Göttin der Vergessenen« (Piper), der Elemente der nordischen Mythologie aufgreift. Die Autorin bringt außerdem kritische Anmerkungen zu misogynen Aspekten der griechischen Mythologie an, die sicherlich wahrgenommen, aber kaum thematisiert werden. Judith Madera unterhält sich des Weiteren mit Sophie DeLast über ihren Debütroman (?!) »Nox – Save the Gods« (tolino media), in der der Totengott Kaya aus seiner Welt vertrieben wird (die wohl kein klassisches Vorbild hat) und in den Verstand des Protagonisten eindringt. Michael Kleu ist Althistoriker, der sich mit der Antikenrezeption in diversen fantastischen Genres beschäftigt, drei einschlägige Bücher herausgegeben hat und auch eine Homepage betreibt (fantastischeantike.de). In dem von Swantje Niemann geführten Interview spricht er ausführlich über seine Arbeit und stellt fundiert dar, wie sich antike Themen und Göttervorstellungen in modernen und zeitgenössischen Science-Fiction-Romanen wiederfinden. Das ist eines der außergewöhnlichsten Interviews, die bislang in der PHANTAST-Reihe erschienen sind!

Die Kurzgeschichte »Gottessturz« von Swantje Niemann greift die Frage auf, was mit dem Körper eines Gottes geschieht, der in einem Kampf mit seinesgleichen stirbt. Und was das für seine Anhänger bedeutet ... Die Story wartet mit einem originellen Plot auf.

Die Illustrationen in der Ausgabe stammen von Xanathon (die Identität des Künstlers oder der Künstlerin wird in der kurzen Vorstellung nicht offenbart), sind am PC entstanden und greifen mythologische Motive auf (Bauwerke, vor allem aber Menschen, naja, nicht nur ...).

Wer sich für Gottheiten in verschiedenen fantastischen Genres interessiert, wird im PHANTAST 31 viele Leseanregungen finden. Allen anderen ist der Download der Ausgabe bereits wegen des Interviews mit Michael Kleu zu empfehlen.

FUTURE FICTION 9
100 Seiten DIN A 4, Klebebindung, Auflage: unbekannt, ISBN 979-8-884725-89-8. Herausgeber: Sylvana Freyberg und Uwe Post. Internet: www.future-fiction.org, www.amazon.de.

von Armin Möhle

In der neuen FUTURE FICTION-Ausgabe stellt Dominik Irtenkauf das Konzept der »Schrott Fiction« vor, stilistisch wie inhaltlich. Auch Schrott-Welten können interessant anmuten und Optionen bieten, für Autoren und Autorinnen genauso wie für Leserinnen und Leser. Der Schrott von heute ist der Rohstoff von morgen, und das sicherlich nicht nur in der Literatur ...

FUTURE FICTION 9 enthält daneben sieben Kurzgeschichten internationaler und nationaler Autoren.

Anna Näf (Schweiz) thematisiert in »Sei nicht wütend, Mama« einen bislang un-

gelösten Mutter/Tochter-Konflikt, zeigt aber auch Änderungen auf, die in Ökonomien durch knappe Ressourcen erforderlich werden können. Dramatischer kommt »Wenn es zwei von dir gibt: eine Dokumentation« von Zun Yu Tan (Malaysia) daher. In seiner Zukunftswelt haben die Menschen die Möglichkeit, einen »Sentience« von sich zu beauftragen, einen Androiden-Klon, der das Bedürfnis entwickeln kann, sich von »seinem« Menschen zu emanzipieren – und umgekehrt. Elan Mastai (Kanada) wartet in »Saftig« mit einer wohl einzigartigen Idee auf. Da Hühner, Schweine und Rinder sich nicht damit einverstanden erklären können, geklont und danach gegessen zu werden, nimmt man dafür Prominente, die sich das sehr gut bezahlen lassen. »Saftig« ist eine flott geschriebene Story, die nur aus Dialogen besteht, und die empfindliche Leserinnen und Leser hoffentlich nicht abstößt.

In »Aber sie sah kein Lächeln in seinem Gesicht« von Helge Brumme findet bzw. entführt die sechzehnjährige Protagonistin einen Androiden, um ihn zu verkaufen und mit dem Erlös aus ihrem eintönigen Leben auszubrechen. Doch der Androide treibt ein falsches Spiel mit ihr ... »Das Leben bezahlbar machen« von Christian J. Meier spielt in einer Zukunftswelt, in

der sich die Schere zwischen vermögenden und armen Menschen noch weiter gespreizt hat, als wir es schon heute beobachten können. Der Protagonist arbeitet als Reinigungskraft bei seinem fast unsterblichen Arbeitgeber und findet heraus, was dessen geheimen Sehnsüchte und Wünsche sind. Und versucht das auszunutzen, nicht nur für sich.

»C/1861 J1« von Kai Focke ist eine routiniert erzählte Kriminalgeschichte. Die Museen sind aufgelöst, ihre Exponate verkauft. Der Protagonist ist ein Sachverständiger für Kunstwerke, der verhindern soll, dass mit den heutigen technischen Möglichkeiten erstellte Gemälde als echt verkauft werden. Seine Drohne bewahrt ihn vor einem Fehler. In »Schöne Theorie« präsentiert Erik Harlandt seinen Protagonisten, einem Science-Fiction-Autor, in einer Kneipe. Nein, natürlich nicht Erik Harlandt selbst, sondern ... sein Alter Ego? Oder ein leicht durchgeknallter Reisender ...? Oder ein Angetrunkener ...? Nun, jedenfalls sehr amüsant und ironisch.

Anna Näf, Zun Yu Tan und Christian J. Meier erhalten in den Interviews mit ihnen die Gelegenheit, über sich, über ihre literarische Arbeit und über diverse Aspekte der Science-Fiction zu sprechen, was eine informative Abrundung ihrer Kurzgeschichten darstellt.

Es fällt auf, dass nicht jede Story eine positive Zukunft schildert und/oder ein Happy-End für die Protagonisten bereithält, die Spannungsbögen aber etwas steiler werden. Das ändert freilich nichts daran, dass die FUTURE FICTION-Redaktion in der neuen Ausgabe vielfältige und ausgezeichnete, durch drei Interviews angereicherte Kurzgeschichten und einen interessanten Artikel zusammengestellt hat. ▪

COZMIC

JETZT

MIT 152 SEITEN

PHANTASTISCHER COMICS

COZMIC VOL. II
NEUE AUSGABE IM MAI 2026
152 SEITEN IN FARBE,
HARDCOVER, ÜBERFORMAT
33 €
ISBN: 978-3-96430-489-6

Kult COMICS

MEHR INFOS BEI KULTCOMICS.NET

Science im Jahr 2026

von Robert Hector

Der Aufstieg von KI-Wissenschaftlern, Missionen zur Erkundung der Monde von Erde und Mars sowie eine gigantische Bohrung am Meeresgrund zählen zu den erwarteten Highlights des Wissenschaftsjahres 2026.

KI für die Wissenschaft

Forschung mit Unterstützung von Künstlicher Intelligenz (KI) hat in den letzten Jahren große Fortschritte gemacht, und dieser Trend wird sich fortsetzen. KI-Agenten, die mehrere sogenannte Large Language Models (LLMs) kombinieren, können zunehmend komplexe Fragestellungen bearbeiten. Dabei kommen häufiger mehrstufige Prozesse zum Einsatz, teilweise mit nur geringer menschlicher Kontrolle.

2026 dürfte erstmals deutlich zeigen, dass KI zu wissenschaftlichen Fortschritten beiträgt. Gleichzeitig birgt ihr breiter Einsatz Risiken: Forschende berichten bereits von Fehlern, etwa unbeabsichtigtem Löschen von Daten durch KI-Agenten.

Parallel entstehen neue Ansätze, die über klassische LLMs hinausgehen. Da das Training der LLMs sehr aufwendig und teuer ist, konzentrieren sich neuere Modelle auf kleinere, spezialisierte Datensätze. Diese Systeme erzeugen keinen Text, sondern arbeiten mit mathematischen Repräsentationen von Informationen. Bereits 2025 konnte ein solches kompaktes Modell große LLMs in einem Logiktest übertreffen.

Studie zum Screening von Krebserkrankungen

In Großbritannien läuft eine große klinische Studie zu einem Bluttest, der rund 50 Krebsarten erkennen kann und das noch bevor Symptome auftreten. Erste Ergebnisse werden gegen Ende des Jahres erwartet.

Der Test sucht nach DNA-Spuren, die von Krebszellen ins Blut abgegeben werden, und kann auch Hinweise darauf liefern, aus welchem Gewebe oder Organ das Signal stammt. An der Studie nehmen mehr als 140.000 Menschen teil. Sollten die Ergebnisse überzeugen, planen die britischen Gesundheitsbehörden, den Test künftig in Krankenhäusern einzusetzen.

Gen-Editing

2026 könnten zwei klinische Studien starten, die personalisierte Gentherapien für Kinder mit seltenen genetischen Erkrankungen erproben. Eine Studie zielt auf eine seltene Stoffwechselstörung ab, die mithilfe einer maßgeschneiderten CRISPR-Therapie behandelt werden soll. Dabei wird die krankheitsverursachende Mutation gezielt entfernt.

Eine weitere Studie untersucht Stoffwechselerkrankungen, die durch Varianten in sieben Genen verursacht werden. Zusätzlich sind Untersuchungen zu genetischen Erkrankungen des Immunsystems geplant.

Häufiger Mondverkehr

2026 ist ein besonders aktives Jahr für Mondmissionen. Die Artemis-II-Mission der NASA fliegt vier Astronauten an Bord eines Orion-Raumschiffs um den Mond. Der etwa zehntägige Flug ist die erste bemannte Mondmission seit 1972 und dient der Vorbereitung einer späteren Landung in der Südpolregion.

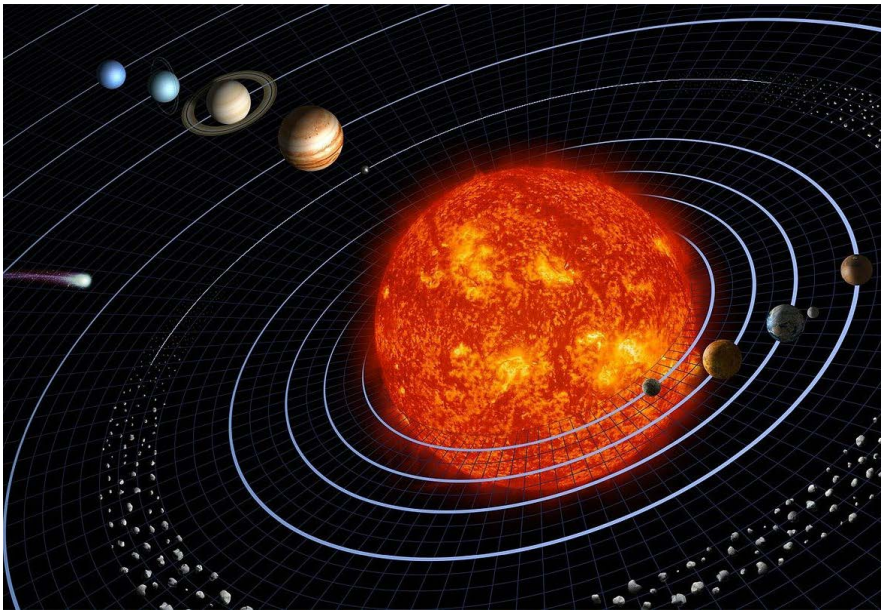
China setzt sein Mondprogramm ebenfalls fort und plant den Start von Chang'e 7. Dabei werden neue Technologien getestet, die Landungen sicherer machen sollen. Ziel ist ebenfalls die Südpolregion des Mondes – ein Gebiet mit schwierigem Gelände aus Felsen und Kratern. Nach einer erfolgreichen Landung soll die Sonde nach Wassereis suchen und Mondbeben untersuchen.

Marsmonde und Sonnenforschung

Der Mars rückt stärker in den Fokus der Forscher. Japan plant die Mission »Martian Moons eXploration« (MMX), die die Marsmonde Phobos und Deimos erforschen soll. Geplant ist, Proben von Phobos zu sammeln und 2031 zur Erde zurückzubringen.

Die europäische Weltraumorganisation ESA bereitet dieses Jahr den Start des Satelliten PLATO vor, der im Januar 2027 erfolgen soll. Mit 26 Kameras soll er mehr als 200.000 helle Sterne beobachten, um erdähnliche Planeten zu finden, auf denen flüssiges Wasser möglich sein könnte.

Indiens erste Sonnenmission, Aditya-L1, wird die Sonne während eines Aktivitätsmaximums untersuchen – einer Phase mit besonders vielen Sonnenflecken, Flares und Sonnenstürmen. Der Satellit ist in etwa 1,5 Millionen Kilometern Entfernung von der Erde positioniert und ermöglicht eine kontinuierliche Beobachtung der Sonne.



Drill, Baby, drill
China plant 2026 eine wissenschaftliche Expedition, bei der am Meeresboden gebohrt wird. Mit dem Forschungsschiff Meng Xiang sollen Bohrungen bis zu elf Kilometer tief in die ozeanische Kruste erfolgen, um Proben aus dem Übergang zum Erdmantel zu gewinnen. Ziel ist es, besser zu verstehen, wie sich der Meeresboden bildet und welche Kräfte die Plattentektonik antreiben.

Auch in der Teilchenphysik stehen wichtige Entwicklungen an: Der Large Hadron Collider (LHC) am CERN nahe Genf erhält ein umfangreiches Upgrade. Der sogenannte High-Luminosity-LHC soll ab 2030 deutlich leistungsfähiger arbeiten.

In den USA plant das Fermilab die Fertigstellung des Mu2e-Detektors. Das Experiment untersucht, ob sich ein Myon – ein kurzlebiges subatomares Teilchen – direkt in ein Elektron umwandeln kann, ohne dass weitere Teilchen entstehen.

Trumps zweites Jahr
Die Auswirkungen von Donald Trumps Rückkehr ins Präsidentenamt sind weiterhin spürbar. Auseinandersetzungen zwischen Weißem Haus und Kongress haben zu Kürzungen bei der Finanzierung von Wissenschaft und Universitäten geführt. Hinzu kommen Veränderungen in der Gesundheitspolitik, ein Rückbau von Impfempfehlungen, Einschnitte bei internationaler Hilfe sowie ein Rückzug aus der Klimapolitik.

Insgesamt zeichnet sich in den USA eine zunehmend wissenschaftskritische Stimmung ab. Die Regierung setzt ihre Schwerpunkte vor allem auf KI und Quantentechnologien. Während einige Forschende diese Fokussierung begrüßen, kritisieren andere, dass dadurch Mittel aus anderen wichtigen Bereichen abgezogen werden. ■

Quelle:
Nature Vol 649, 1. Januar 2026, Seiten 11ff.

Anmerkung der Chefradaktion: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet der Autor.

Die Privatisierung und Militarisierung des Alls

Weltraumkolonialismus und der Krieg der Sterne

von Robert Hector

Die Vision einer geeinten Menschheit ist bisher nur in Science-Fiction-Werken Realität geworden. Da wäre die deutsche Fernsehserie »Raumpatrouille«: Am 17. September 1966 startete um 20.15 im Ersten Deutschen Fernsehen der schnelle Raumkreuzer Orion von seiner Unterwasserbasis zu seinen legendären Patrouillenflügen. Im Vorspann zu jeder Folge hieß es: »Was heute noch wie ein Märchen klingt, kann morgen Wirklichkeit sein. Hier ist ein Märchen von übermorgen: Es gibt keine Nationalstaaten mehr, es gibt nur noch die Menschheit und ihre Kolonien im Weltall. Man siedelt auf fernen Sternen, der Meeresboden ist als Wohnraum erschlossen. Mit heute noch unvorstellbaren Geschwindigkeiten durcheilen Raumschiffe unser Milchstraßensystem.«

Dies klingt heute wie eine Utopie aus ferner Vergangenheit. Staatliche Machtansprüche und privates Renditestreben bestimmen zunehmend die Weltraumprogramme. »Das Schicksal der Vereinigten Staaten liege in den Sternen«, erklärte Donald Trump bereits im Januar 2021 in seiner letzten Rede als 45. Präsident der USA. Er gründete die US Space Force, die erste Weltraumarmee. Zudem erließ er ein Dekret, wonach der Weltraum nicht länger »globales Gemeingut«, sondern ein Gebiet legitimer öffentlicher und privater Ressourcengewinnung sei.

Wiederholt sich die Kolonialgeschichte im Weltall?
Unternehmen wie SpaceX und Blue Origin drängen ins All vor. Sie wollen den Weltraum für ihr Kapital erschließen, Himmelskörper besiedeln und deren Ressourcen ausbeuten. Die neuen Weltraumunternehmer könnten auf Mond und Mars eine ähnliche Rolle spielen wie einst europäische Kapitalgesellschaften und Handelskompanien in Asien, Afrika oder Amerika.

Mit Rückendeckung ihrer Königreiche und Vaterländer konnten sie Eigentumsfragen gewaltsam für sich entscheiden. So schufen sie eine ökonomische und soziale Ordnung, die bis heute die Erde prägt.

Wiederholt sich die Kolonialgeschichte im Weltraum? Es existiert keine internationale Vereinbarung, die das Geschäft privater Akteure im Weltraum legitimiert. Genau das war über Jahrzehnte Konsens, so wurde der Weltraumvertrag von 1967 gelesen. Doch es gibt Juristen, die meinen, es sei nicht mehr realistisch, Unternehmen zu verbieten, Weltraumressourcen zu nutzen oder zu besitzen. Neue internationale Regelungen seien nur möglich, wenn darin die Interessen von Unternehmen berücksichtigt werden, um diese dann auch in die ökologische Verantwortung für Himmelskörper einzubinden.

Dieser Ansatz spiegelt die wachsende Macht des Privatsektors in globalen Angelegenheiten wider. Nach diesem Muster versucht die Europäische Weltraumorganisation (ESA), Unternehmen wie SpaceX zur Unterzeichnung ihrer »Zero Debris Charter« zu bewegen. Sie zielt darauf ab, bis 2030 die Entstehung neuen Weltraummülls zu verhindern, beruht jedoch auf Freiwilligkeit. Die ESA betont die Notwendigkeit, private Akteure einzubeziehen, um die zunehmende Verschmutzung des erdnahen Raums durch Satelliten wie Starlink zu bekämpfen. SpaceX betreibt mit Starlink eine der größten Satellitenflotten im niedrigen Erdorbit und trägt bereits heute erheblich zur Vermüllung der unteren Erdumlaufbahnen bei.

Der Weltraum ist der jüngste Schauplatz der massiven Deregulierung und Privatisierungsbestrebungen im Rahmen

der herrschenden Wirtschaftsordnung. Die Protagonisten dieser Idee klagen über übermäßige Regulierung der Raumfahrt, zu strenge Sicherheitsmaßnahmen und die Risikoaversion staatlicher Behörden. Der ehemalige US-Präsident Barack Obama sorgte für einen Paradigmenwechsel. Er stoppte 2010 das Constellation-Programm der NASA, das neue Mond- und Marsmissionen vorbereiten sollte, weil es zu teuer und ineffizient war. Dadurch sollte die Raumfahrt stärker für private Akteure mit kostengünstigeren und flexibleren Ansätzen geöffnet werden.

Im November 2015 gelang es der Obama-Administration, ein Gesetz namens »Commercial Space Launch Competitiveness Act« durch das von Republikanern geführte Repräsentantenhaus und anschließend den Senat zu bringen. Es legt fest, dass alles, was ein US-Bürger von einem Asteroiden oder Planeten bergen kann, diesem US-Bürger gehört und verkauft werden darf. Somit können US-Unternehmen Ressourcen aus dem Weltraum gewinnen und damit Geld verdienen. Zwei Jahre später, 2017, verabschiedete Luxemburg, Mitgliedstaat der EU und der Europäischen Weltraumorganisation (ESA), ein ähnliches Gesetz. Es erlaubt Unternehmen den Abbau von Ressourcen im Weltraum. Das kleine Land ist nach den USA und neben der Schweiz wichtiger Fondsstandort sowie Sitz großer internationaler Banken, Versicherungsunternehmen und Vermögensverwalter und seit jüngerer Zeit auch ein Zentrum der Weltraumwirtschaft und ihrer Lobbyorganisationen.

Unter Führung der USA initiierte die NASA 2020 die »Artemis Accords«. Darin werden die internationale Zusammenarbeit und die Rahmenbedingungen des Artemis-Programms geregelt, das unter anderem die Rückkehr von Menschen zum Mond und die Erforschung des Mars vorsieht. In diesen Verträgen wird behauptet, die kommerzielle Nutzung von Ressourcen im Weltraum, etwa die Extraktion von Mondgestein oder Wasser, sei mit dem Weltraumvertrag von 1967 vereinbar. Mittlerweile haben zahlreiche Länder die Artemis Accords unterzeichnet, darunter Australien, Kanada, Italien, Japan, Luxemburg, die Vereinigten Arabischen Emirate und Großbritannien. Später kamen Deutschland (2023), Schweden, Kolumbien, Ecuador, Island, Bulgarien und Österreich hinzu. Doch spätestens seit Beginn der zweiten Amtszeit von Donald Trump im Januar 2025 sind solche Absichtserklärungen politisch unsicher geworden. Hinzu kommt, dass Akteure wie China und Russland nicht beteiligt sind.

Wirkungsloser Weltraumvertrag

Der Geist, in dem vor einem halben Jahrhundert Weltraumrecht geschaffen wurde, war ein anderer als heute. Gleich in Artikel 1 des ersten völkerrechtlichen Abkommens, dem Weltraumvertrag (Outer Space Treaty) von 1967, steht: »Die Erforschung und Nutzung des Weltraums, einschließlich des Mondes und anderer Himmelskörper, soll zum Nutzen und im Interesse aller Länder erfolgen, ungeachtet ihres Entwicklungsstandes, und ist allen Staaten ohne Diskriminierung zugänglich.« Der zweite Artikel verbietet die »nationale Aneignung durch Souveränitätsansprüche, durch Nutzung oder Besetzung oder durch andere Mittel«.

Das Abkommen wurde im »Ausschuss für die friedliche Nutzung des Weltraums« (COPUOS) unter dem Dach der Vereinten Nationen über mehrere Jahre verhandelt. Die Delegierten waren sich der massiven Ungleichheiten zwischen den industrialisierten Kolonialmächten und den gerade unabhängig gewordenen Staaten bewusst. Sie wollten verhindern, dass sich diese Ungleichheiten im All wiederholen. Der Weltraum sollte keinesfalls als Niemandsland gelten, das von den Stärksten beansprucht wird, sondern als Gemeingut der Menschheit.

Auf dem Papier gilt der Weltraumvertrag weiterhin. Allerdings hat er mit Blick auf heutige Fragen der Rohstoffausbeutung zwei zentrale Probleme: Die Idee des Gemeinguts gerät durch die spätere Formulierung der freien Nutzung durch Staaten unter Druck. Zudem war bereits damals klar, dass diese Freiheit nur wenigen tatsächlich offenstehen würde. Neben den USA und der UdSSR verfügten nur wenige Staaten überhaupt über Raumfahrtkapazitäten. Viele Länder haben bis heute kein Raumfahrtprogramm.

Deutlich zeigt sich das globale Ungleichgewicht inzwischen in den niedrigen Erdumlaufbahnen. Die besten Positionen sind bereits besetzt, vor allem durch Satelliten großer Unternehmen.

Die noch größere Schwäche des Outer Space Treaty liegt darin, dass er zwar nationale Aneignung verbietet, private Akteure jedoch nicht erwähnt. Wahrscheinlich, weil man sich damals nicht vorstellen konnte, dass private Unternehmen in der Lage sein würden, eigene Raumfahrtprogramme aufzubauen.

For all mankind?

Der UN-Ausschuss COPUOS erkannte früh, dass der Vertrag von 1967 allein nicht ausreichen würde. Fast ein Jahrzehnt lang wurde deshalb am sogenannten Mondvertrag gearbeitet, der spezifischere Regeln für Nutzung und Schutz des Mondes und anderer Himmelskörper schaffen sollte. 1979 lag der Vertragstext vor. Er definiert den Mond, andere Planeten und Asteroiden als »gemeinsames Erbe der Menschheit« und verbietet die Inbesitznahme durch Staaten, Organisationen oder private Akteure. Gleichzeitig garantiert er allen Staaten gleichberechtigten Zugang zu den Vorteilen der Mondforschung und -nutzung.

Es dauerte Jahre, bis dieser Vertrag 1984 in Kraft trat, nachdem ihn nur neun Staaten ratifiziert hatten. Die USA lehnten eine Ratifizierung im Senat ab, da die Regelungen als zu restriktiv gegenüber wirtschaftlichen Interessen galten. Russland, China und viele andere Staaten folgten diesem Beispiel. Auch wenn mittlerweile 23 Staaten den Mondvertrag unterzeichnet und 18 ihn ratifiziert haben, bleibt er wirkungslos, da die Raumfahrtnationen ihn nicht anerkennen und sich einige Unterzeichnerstaaten inzwischen den Artemis Accords angeschlossen haben.

Der Anspruch, eine Wiederholung des irdischen Imperialismus im Weltraum zu vermeiden, wirkt zunehmend aus der Zeit gefallen. Dennoch wird weiterhin behauptet, der Weltraum werde „für die gesamte Menschheit“ erschlossen. Diese Rhetorik reicht bis zu den Apollo-Missionen zurück.

Heute greifen Akteure wie Elon Musk und Jeff Bezos diese Sprache erneut auf. Beide betonen, dass die Expansion ins All

dem Überleben der Menschheit dienen solle. Bezos plant industrielle Produktion in erdnahen Raumstationen, während Musk den Mars als mögliche Zuflucht für Krisen betrachtet. Beide Konzepte stehen jedoch vor erheblichen technischen und ethischen Herausforderungen.

Der Weltraum ist längst zu einer geopolitischen Arena geworden. Die Konkurrenz um Ressourcen und die zunehmende Militarisierung des Alls zeigen, dass bestehende Abkommen nicht ausreichen, um klare Regeln durchzusetzen. Initiativen wie die Artemis Accords oder freiwillige Umweltvereinbarungen zeigen zwar Ansätze, machen aber auch die Fragmentierung der Weltraumordnung deutlich. Die ursprüngliche Idee des Weltraums als Gemeingut der Menschheit hat praktisch keine Bedeutung mehr.

Elon Musk und Donald Trump stehen sinnbildlich für diese neue Phase der Weltraumpolitik: eine Mischung aus visionärer Rhetorik und machtpolitischem Kalkül. Während Musk den Mars als Backup der Menschheit entwirft, verfolgt Trump wirtschaftliche und geopolitische Interessen im All. Ohne verbindliche internationale Regeln droht der Weltraum zu einem weiteren Raum zu werden, in dem sich die Ungleichheiten und Konflikte der Erde fortsetzen. ▪

Anmerkung der Chefradaktion: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet der Autor.

Quellen:
Blätter für deutsche und internationale Politik, Januar 2023. Berlin.
Frankfurter Rundschau, 22.10.2025 (Online-Artikel).

Gammastrahlenastronomie

von Robert Hector

Multimessenger-Astronomie

Bereits im Jahr 2007 wurde das Konzept des »Cherenkov Telescope Array Observatory« (CTAO) auf Konferenzen vorgestellt (siehe Bild 1). Die Identifikation eines Gammastrahlenausbruchs im Jahr 2017, parallel zur ersten Messung von Gravitationswellen aus der Verschmelzung zweier Neutronensterne, hat gezeigt, welche enorme Aussagekraft solche zeitlich kombinierten Beobachtungen haben – deutlich mehr als die Beobachtung nur auf Basis eines sogenannten Messengers.

Parallel zum CTAO wird in Australien und Südafrika am »Square Kilometre Array Observatory« (SKAO) gebaut (siehe Bild 2). Auch beim SKAO werden viele kleinere Teleskope zu einem hochsensitiven Großteleskop zusammengeschaltet – hier jedoch als Radioteleskop. Von beiden Projekten, CTAO und SKAO, werden bahnbrechende neue Ergebnisse erwartet. Besonders spannend wird dies im Zusammenspiel mit Gravitationswellen-Interferometern, Neutrinoteleskopen und der gesamten Wellenlängen-Klaviatur optischer Teleskope. Die Welt der Multimessenger-Astronomie wird uns die extremsten und explosivsten Prozesse des Universums näherbringen.

1989 hat das Whipple-Observatorium die erste Quelle hochenergetischer Gammastrahlung entdeckt. 2002 waren sechs Quellen bekannt, 2024 bereits mehr als 300. Mit den größeren und empfindlicheren Teleskopen des Cherenkov Telescope Array Observatory sollen viele Tausend Quellen sichtbar werden. Ziel ist es, besser zu verstehen, wie das Universum Elementarteilchen und einfache Atomkerne auf extrem hohe Energien beschleunigt oder entstehen lässt.

Heute können Forscher mit hochempfindlichen Instrumenten nicht nur sichtbares Licht beobachten, sondern das gesamte elektromagnetische Spektrum – von Radiowellen über Infrarot, sichtbares und ultraviolettes Licht bis hin zu Röntgen- und Gammastrahlung. Eine zentrale Rolle

Bild 1 : Konzeptgrafik einer CTA-Installation, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Cta_concept.jpg

wird dabei das Cherenkov Telescope Array Observatory (CTAO) spielen, insbesondere mit seinen Large Sized Telescopes (LST), die tief in den hochenergetischen Kosmos blicken.

Historische Aspekte

Ein klassisches Beispiel ist die Beobachtung von Novae. In der Antike wurde das plötzliche Erscheinen eines neuen Sterns als unerklärliches, spektakuläres Ereignis gesehen. Erst die moderne Astrophysik erkannte, dass es sich um thermonukleare Explosionen auf der Oberfläche eines Weißen Zwergs oder sogar um Supernovae handelt. Mit Hochleistungsteleskopen sollen nun diese Prozesse detaillierter untersucht und die dabei entstehende hochenergetische Gammastrahlung detektiert werden.

Der Krebsnebel entstand durch eine Supernova-Explosion, die 1054 von chinesischen Astronomen mit bloßem Auge beobachtet wurde. Heute können nicht nur der Nebel selbst, sondern auch sein zentraler Pulsar detailliert untersucht werden. Besonders die Gammastrahlung dieses Objekts liefert entscheidende Erkenntnisse über Prozesse in Neutronensternen. Neue Teleskope werden helfen, die Mechanismen der Teilchenbeschleunigung in solchen Überresten weiter zu entschlüsseln.

Auch das galaktische Zentrum ist ein zentraler Forschungsgegenstand der modernen Astronomie. Dieses Gebiet gilt als besonders vielversprechend für die Suche nach Dunkler Materie, da hier extrem starke Gravitations- und Magnetfelder herrschen. Die hochenergetische Gammastrahlung könnte entweder von Dunkler Materie oder von extrem beschleunigten kosmischen Teilchen stammen.

Noch weiter entfernt liegen die aktiven galaktischen Kerne (AGN – active galactic nuclei), darunter BL-Lacertae-Objekte, die für ihre starke Variabilität bekannt sind. Das Objekt OP 313 gilt als eine der am weitesten entfernten bekannten hochenergetischen Quellen. Diese Objekte erzeugen Jets aus hochrelativistischen Teilchen, die in Richtung der Erde gerichtet sein können. Untersucht werden die Mechanismen dieser Jets sowie die Teilchenbeschleunigung unter extremen Bedingungen.

Im 20. Jahrhundert haben sich immer mehr »Fenster« zum Universum geöffnet. Seit den 1930er-Jahren können Radiosignale aus dem All empfangen werden, 1970 wurde der erste Röntgensatellit gestartet, und 1953 wurden erste Aufnahmen von Schauern der kosmischen Strahlung mit Photomultipliern und Parabolspiegeln gemacht.

Die erste bodengebundene Detektion von Gammaquanten gelang 1989 mit dem Whipple-Teleskop in Arizona. Dieser Durchbruch ebnete den Weg zur hochenergetischen Gammastrahlenastronomie. Die Herausforderung besteht darin, dass Gammaquanten von der Erdatmosphäre absorbiert werden und nicht direkt vom Boden aus messbar sind. Satelliten sind in diesem Energiebereich ebenfalls ungeeignet, da der Teilchenfluss zu gering ist, um mit begrenzten Detektorflächen erfasst zu werden.

Nach der Entdeckung der Gammastrahlung des Krebsnebels wurde bald die erste extragalaktische Quelle gefunden: der Blazar Markarian 421. Blazare sind aktive Galaxien mit supermassereichem Schwarzen Loch und einem relativistisch ausgerichteten Plasmajet. In diesen Jets können Teilchen stark beschleunigt werden, was zur Entstehung hochenergetischer Gammastrahlung führt. In der Folge wurden weitere Tscherenkow-Teleskope gebaut, etwa CAT in Frankreich, HEGRA auf La Palma und CANGAROO in Australien.

Bis Ende des 20. Jahrhunderts waren nur sechs Gammastrahlenquellen bekannt. Danach entstanden drei große Projekte, die die Gammaastronomie prägten: H.E.S.S. in Namibia, MAGIC auf La Palma und VERITAS in Arizona. Beobachtungs- und Analysemethoden wurden dadurch deutlich verbessert.

2025 sind mehr als 300 Gammastrahlenquellen bekannt. Innerhalb der Milchstraße stammen sie unter anderem von Pulsaren, Supernova-Überresten, Pulsar-Wind-Nebeln, Röntgendoppelsternen, Nova-Explosionen sowie von Regionen mit vielen heißen Sternen. Gammastrahlung außerhalb der Milchstraße ist schwieriger zu detektieren, da das Signal mit der Entfernung schwächer wird und zusätzlich durch niederenergetische Photonenfelder absorbiert werden kann.

Dennoch konnten Blazare, Flat Spectrum Radio Quasare, Radiogalaxien und Gammablitze vielfach nachgewiesen werden. Der Gammastrahlungsfluss ist oft variabel und kann sich auf Zeitskalen von Sekunden stark verändern. Dies deutet auf sehr kompakte Entstehungsregionen hin. Die Erkenntnisse lassen sich am besten im Zusammenspiel mit Beobachtungen in anderen Wellenlängen gewinnen.

Der Erfolg der Tscherenkow-Teleskope führte schnell zum Konzept eines offenen Cherenkow-Teleskop-Observatoriums.

Das Cherenkov Telescope Array Observatory (CTAO)

Das CTAO soll aus zwei Teleskopsystemen bestehen, jeweils eines pro Hemisphäre, um den gesamten Himmel beobachten zu können. Das nördliche Observatorium wird auf La Palma stehen, das südliche in Paranal in Chile. Das Datenzentrum wird in Zeuthen bei Berlin aufgebaut, ergänzt durch weitere Zentren in Spanien, Frankreich, Italien und der Schweiz.

Die CTAO-Teleskope sollen eine deutlich höhere Empfindlichkeit als H.E.S.S., MAGIC und VERITAS besitzen und zudem ein größeres Gesichtsfeld abdecken – wichtig für ausgedehnte Gammaquellen in der Milchstraße. Außerdem soll ein wesentlich größerer Energiebereich erfasst werden, von etwa 20 GeV (derzeit 50 GeV) bis über 300 TeV (derzeit 50 TeV).

Bei den Simulationen stehen zwei Aspekte im Vordergrund: Erstens ist die Anzahl der Gammaquanten umgekehrt proportional zu ihrer Energie und folgt einem Potenzgesetz mit einer Steigung von etwa −1,5 bis −2. Eine Verzehnfachung der Energie führt zu einer Reduktion der Häufigkeit um den Faktor 30 bis 100. Zweitens erzeugen niederenergetische Gammastrahlen kleine Teilchenschauer mit wenig Tscherenkow-Licht, während hochenergetische Strahlen große Schauer mit viel Licht erzeugen. Daher sind große Teleskope für niedrige Energien notwendig, kleine für hohe Energien ausreichend. Das führt zu einem optimierten System aus drei Teleskoptypen:

Small-Sized Telescopes (SST): 37 im Süden, keines im Norden, für höchste Energien von mehreren 10 TeV bis 300 TeV.

Medium-Sized Telescopes (MST): 9 im Norden, 14 im Süden, für 100 GeV bis mehrere 10 TeV.

Large-Sized Telescopes (LST): 4 im Norden, keine im Süden, für 20 GeV bis mehrere 100 GeV.

Die unterschiedliche Verteilung hängt mit der Sichtbarkeit der Milchstraße zusammen: Das galaktische Zentrum ist von der Südhalbkugel besser sichtbar, während von La Palma aus vor allem extragalaktische Quellen beobachtet werden. Da hochenergetische extragalaktische Gammastrahlung durch Hintergrundphotonen absorbiert wird, erwartet man dort kaum Signale im höchsten Energiebereich – entsprechend werden keine SSTs im Norden eingesetzt.

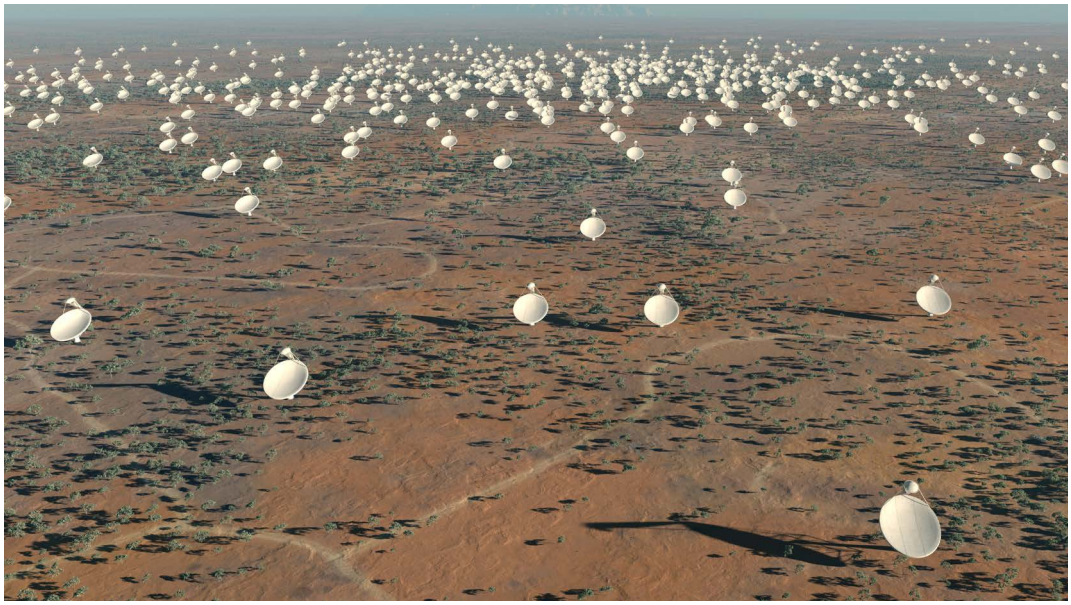


Bild 2 :Künstlerische Darstellung des zentralen Kerns der Square Kilometre Array (SKA) Parabolantennen, die in der Provinz Nordkap in Südafrika gebaut werden sollen. https://commons.wikimedia.org/wiki/File:SKA_overview.jpg

Teleskoptypen

Kleine Teleskope (SST)

Beim SST wird ein Zwei-Spiegel-System verwendet. Ein Hauptspiegel mit 4,3 m Durchmesser reflektiert das Licht auf einen Sekundärspiegel mit 1,8 m, der es auf eine kompakte Kamera fokussiert. Die Brennweite beträgt 2,15 m. Die Kamera besteht aus 2048 Silizium-Photomultipliern.

Mittelgroße Teleskope (MST)

Die MST verwenden ein Davies-Cotton-Design, ursprünglich für Solarthermie entwickelt. Der Hauptspiegel besteht aus 86 hexagonalen Segmenten mit insgesamt 12 m Durchmesser. Die Kamera sitzt im Fokus bei 16 m Brennweite und misst etwa 3 × 3 m.

Große Teleskope (LST)

Die LST nutzen ein parabolisches Design. Der Hauptspiegel hat 23 m Durchmesser und besteht aus 198 Einzelspiegeln mit insgesamt fast 400 m² Fläche.

Tscherenkow-Astronomie

Hochenergetische Gammaquanten und geladene Teilchen der kosmischen Strahlung wechselwirken beim Eintritt in die Atmosphäre mit Luftmolekülen. Dabei entstehen Teilchenkaskaden aus neuen Teilchen, die wiederum weitere Strahlung erzeugen.

In etwa 10 km Höhe entstehen so Schauer aus Tausenden bis Millionen Teilchen. Diese erreichen die Erdoberfläche nicht vollständig, erzeugen jedoch kurzzeitig Tscherenkow-Licht, das in einem Winkel von etwa 1 Grad abgestrahlt wird. Befindet sich ein optisches Teleskop im Lichtkegel, kann dieses extrem kurze Lichtsignal registriert werden.

Durch die Kombination mehrerer Tscherenkow-Teleskope lassen sich dieselben Schauer aus verschiedenen Perspektiven beobachten. Dadurch wird eine präzisere Rekonstruktion der ursprünglichen Gammaquanten möglich. Man spricht von Tscherenkow-Teleskop-Systemen.

MST und LST

Die Hochenergieastronomie steht an der Schwelle zu einem neuen Zeitalter: Von Novae über Supernova-Überreste bis hin zu aktiven Galaxien erlaubt die Gammastrahlenastronomie Einblicke in bislang unerreichbare Prozesse.

Das CTAO befindet sich derzeit im Aufbau. Auf La Palma werden weitere LSTs installiert und sollen 2026 in Betrieb gehen. Ein erstes MST soll folgen, weitere acht in den nächsten fünf Jahren. Auch in Chile beginnt der Aufbau der Infrastruktur, die ersten MST- und SST-Prototypen werden bereits produziert. In etwa sechs Jahren sollen beide Standorte wissenschaftlich voll operativ sein.

Synopsis

Messungen hochenergetischer Gammastrahlung ermöglichen die Beobachtung extremer Ereignisse im Universum. Mit den Teleskopen des Cherenkov Telescope Array Observatory (CTAO) auf der Nord- und Südhalbkugel – auf La Palma und in Paranal – sollen viele Tausend Quellen sichtbar werden.

Zentrale Fragen sind: Wie beschleunigt das Universum Elementarteilchen und einfache Atomkerne auf höchste Energien? Extreme Objekte wie Novae, der Krebsnebel, das galaktische Zentrum mit dem supermassereichen Schwarzen Loch Sagittarius A sowie aktive galaktische Kerne und Quasare sollen detailliert untersucht werden. ▪

Anmerkung der Chefradaktion: Für Korrektur und stilistische Glättung wurde ein KI-Textassistent genutzt. Inhalt und Aussagen verantwortet der Autor.

Quellen:
Wikipedia – »Gammaastronomie«
Physik in unserer Zeit, Heft 1/2026. Weinheim: Wiley-VCH.

Familienbetrieb

von Uwe Hermann

Es gab Jugendliche, die morgens schwer aus dem Bett kamen – und dann gab es meinen Sohn, der den Begriff Vormittag offensichtlich nur aus historischen Dokumentationen kannte. Als ich an seine Zimmertür trat, war es längst Nachmittag und er schlief noch immer. Wenn ich nichts unternahm, würde er an diesem Tag wohl nicht mehr aufstehen.

Also klopfte ich an seine Tür.

Als keine Reaktion erfolgte, öffnete ich sie einen Spaltbreit und lugte hinein. In seinem Zimmer war es dunkel, die Jalousien heruntergelassen.

»Jaden, bist du wach?«

Keine Antwort.

Ich schaltete die Deckenbeleuchtung ein.

Mein Sohn stieß einen Aufschrei aus – eine Mischung aus Ärger und Frustration – und zog sich die Bettdecke über den Kopf.

»Was willst du?«, fauchte er. Jaden war sechzehn. Wir hatten ihn vor einem halben Jahr bekommen und geahnt, dass es nicht leicht sein würde. Aber das Ausmaß seines Pubertätswahnsinns hatte uns völlig überrascht.

»Es ist längst nach Mittag. Wir wollen heute ins Museum.«

»Ich habe keine Lust!«, drang dumpf seine Stimme zu mir herüber. Noch immer steckte sein Kopf unter der Bettdecke.

Jadens Zimmer war ein Ort, an dem die Ordnung längst kapituliert hatte. Normalerweise mied ich ihn, aber dies waren keine normalen Umstände. Ich kämpfte mich vorbei an Bergen aus schmutziger Wäsche, leeren Wasserflaschen, Chipstüten und benutztem Geschirr bis zu seinem Bett vor.

Mit einem Ruck zog ich ihm die Decke weg.

Ein erneuter Aufschrei, diesmal mehrere Oktaven höher und in einer Lautstärke, als wäre gerade sein WLAN-Netz zusammengebrochen.

»Lass mich in Ruhe!«

»Steh auf und mach dich fertig. Wir fahren in einer halben Stunde!«

Ich verließ das Zimmer, bevor er mit mir eine Diskussion anfangen konnte.

Meine Frau saß in der Küche und weinte. In den letzten Tagen hatte sie kaum noch etwas anderes getan. Auch mir ging es schlecht, aber ich hielt die Tränen zurück. Trauer half uns nicht weiter.

Jaden kam herein, die Hände in den Taschen, hängende Schultern. Überraschenderweise trug er eine Hose und Schuhe. Normalerweise lief er in Unterwäsche herum. An guten Tagen auch schon mal im Schlafanzug. Heute hatte er sogar eine Jogginghose und einen Pullover angezogen. Dieser sah allerdings aus, als hätte er darin geschlafen. Ein großer, dunkler Fleck auf der Brust seines Oberteils zog meine Aufmerksamkeit auf sich. Ich überlegte, ob ich ihn auffordern sollte, sich umzuziehen, ließ es dann aber.

Meine Frau wischte sich die Tränen ab. »Magst du etwas essen?«, fragte sie mit brüchiger Stimme.

»Nö.« Jaden ließ sich auf einen Stuhl fallen und schaute seine Fußspitzen an, als gäbe es dort ein Geheimnis zu entdecken.

»Warum müssen wir in dieses blöde Museum?«, fragte er.

»Kultur hat noch niemandem geschadet.«

Anstatt mir zu antworten, steckte er sich In-Ear-Kopfhörer in die Ohren. Dumpfe Bässe sickerten heraus.

Meine Frau sprang plötzlich auf, drückte Jaden fest an sich und lief dann aus der Küche. Ich schluckte einen Kloß hinunter, stand auf und sagte: »Komm!«

Jaden hörte mich nicht, folgte mir aber zur Tür.

Das Technikmuseum war in einem schmucklosen weißen Betonklotz untergebracht. Am Eingang hing ein Schild mit der Aufschrift:

Deutsches Museum für künstliche Intelligenz und Menschheitsgeschichte

und darunter, in kleineren Buchstaben:

Zwischen Mensch und Maschine – entdecke die Evolution des Verstandes

Ein seltsamer Geruch schlug uns entgegen: eine Mischung aus vergangenem Fortschritt, alten Erinnerungen und vergessenen Maschinen. Ein Gewirr aus Stimmen füllte den Raum – einige flüsterten, andere weinten und wieder andere schrien, ohne dass ich ihre Worte verstand. Als die Tür hinter uns zuschlug, wurde es schlagartig still.

Jaden blieb stehen, versenkte die Hand in der Hosentasche und schaltete die Musik aus.

Ein hagerer Mann mit Vollbart trat aus einem Kassenhäuschen. »Sie müssen Herr Jonas sein. Ich bin Direktor Wunnebach.« Er reichte mir die Hand. Dann wandte er sich Jaden zu. »Und du bist sicher Jaden und möchtest etwas über die Geschichte der KIs erfahren.«

Er antwortete mit einem ablehnenden Blick.

»Folgen Sie mir bitte.«

Wunnebach ging voraus.

Er führte uns in den ersten Raum. Auf Regalen standen uralte Computer, einige blinkten hektisch mit ihrem Cursor, als bettelten sie um Aufmerksamkeit.

»Hier begann alles«, erklärte Wunnebach. »Die ersten KIs – noch ohne neuronale Netze. Alan Turing, Leibniz, primitive Chatbots …«

Ich tippte wahllos auf der Tastatur eines der Computer herum und hatte das Gefühl, dass sich ein erleichtertes Seufzen in das Surren seiner Lüftung mischte.

»Die Milch ist alle!«, rief plötzlich eine Stimme aus einem alten Kühlschrank am Ende des Raumes. Dort standen Regale mit Küchengeräten. Ihre Kontrolllampen blinkten hektisch.

Wunnebach führte uns weiter. An den Wänden hingen Displays mit alten Chatverläufen und Liebesbriefe von Menschen an ihre Maschinen. Jaden blieb stehen und überflog einige von ihnen. Auch ich las sie und spürte, wie mir ein Schauer über den Rücken lief. Plötzlich war dieser Kloß im Hals wieder da. Hastig ging ich weiter.

In Vitrinen ruhten Roboterköpfe. Sie bewegten sich nicht, aber ihre Blicke folgten uns quer durch den Raum. Ein Sexbot mit einem Hinweisschild *Bitte nicht anfassen!* warf mir unentwegt anzügliche Blicke zu.

Hinter einer weiteren Tür erwartete uns ein Raum voller KI-generierter Bilder. Allein zehn verschiedene Versionen der Mona Lisa – gemalt, als stammten sie von

Rembrandt, van Gogh, Banksy und Barks – hingen an den Wänden.

Wunnebach winkte Jaden zu sich herüber. »Das wird dich interessieren«, sagte er und blieb vor einer Mitmachstation stehen. »Hier kannst du einen Songtext eingeben und dir daraus ein Musikstück deines Lieblingsinterpreten generieren lassen, ohne dass du einen Unterschied zum Original erkennen würdest. Diese KI hat damals für den Zusammenbruch der Musikindustrie gesorgt.«

Jaden spielte eine Weile an der Station herum, bevor uns Wunnebach weiterwinkte.

Bevor wir den nächsten Raum betreten konnten, sauste ein Saugroboter heran und umkreiste mich.

»Nimm mich mit! Nimm mich mit! Nimm mich mit!«, drängte er. Er wuselte vor meinen Füßen herum, als wollte er mir beweisen, wie gründlich er reinigen konnte. Nachdem ich fast über ihn gestolpert wäre, schaltete Wunnebach ihn ab.

Plötzlich spürte ich eine Berührung. Jaden hatte meine Hand ergriffen und hielt mich fest. »Können wir nach Hause?«, fragte er. Mein Herz krampfte sich zusammen.

»Das geht nicht«, sagte ich leise und zog ihn weiter.

Hinter einem Fahrzeug, das uns ständig mit seinen Fernscheinwerfern anleuchtete, bemerkte ich eine mit einer Kordel abgesperrte Tür.

»Wohin geht es dort?«

»Das ist der Außenbereich unserer Drohnen. Er wird zurzeit renoviert, nachdem einige von ihnen entwischt sind. Wir bieten den KIs die Gelegenheit zu fliegen, das hält sie bei Laune. Manche nutzen das aber aus.«

Jaden hatte meine Hand losgelassen und näherte sich einer Tür mit der Aufschrift *Zutritt verboten*. Typisch, dachte ich, hätte auf ihr Bitte eintreten gestanden, wäre sie völlig uninteressant gewesen.

»Was ist dort drinnen?«

»Da lagern wir unsere militärischen KIs. Wir haben zwar ihre Waffen entfernt, aber trotzdem sind einige von ihnen sehr gefährlich. Manche möchten gerne die Weltherrschaft übernehmen.« Wunnebach schüttelte den Kopf. »Als ob wir KIs bräuchten, um die Erde zu zerstören.«

Dann erreichten wir den letzten Raum. Er war fast leer. Nur ein Podest stand in der Mitte, ein einzelner Stromanschluss daneben. Ich sah die kleinen Kerben im Boden, als wäre hier einmal jemand festgeschraubt gewesen.

Wunnebach wandte sich Jaden zu.

»Und das ist in Zukunft dein Platz.«

»Was?« Jaden schaute mich entsetzt an. »Nein, bitte, ich werde mich auch zusammenreißen.«

Ich hatte gewusst, dass dieser Moment kommen würde, und versucht, mich darauf vorzubereiten. Trotzdem brach er mir fast das Herz.

»Es gibt keine andere Möglichkeit, außer dich abzuschalten.«

»Aber … bitte … ihr seid doch meine Familie.«

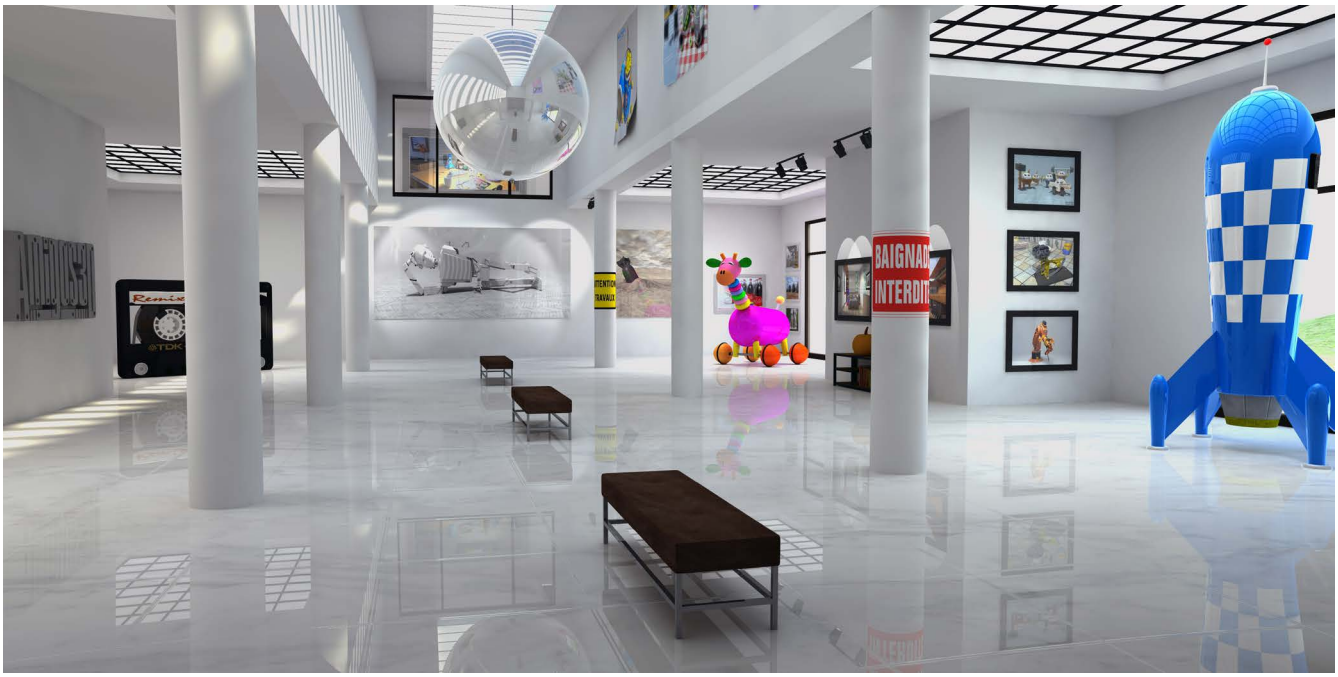
Wunnebach aktivierte die manuelle Steuerung und Jaden stellte sich auf das Podest. Er flehte, bettelte, drohte.

»Sie sollten jetzt gehen«, sagte Wunnebach leise.

Ich drehte mich um und rannte. Hinter mir begannen die künstlichen Intelligenzen zu rufen: »Nimm mich mit«, beschwor mich eine. »Du brauchst mich«, eine andere. Die Schreie begleiteten mich bis zum Ausgang – unter ihnen die meines Sohnes.

Wir hatten uns einen Roboter mit den Charakterzügen eines typischen Jugendlichen gekauft, um zu sehen, ob wir mit der Erziehung eines Heranwachsenden klarkämen.

Jetzt stand er im Museum – und wir hatten einen Hund. ▪



UWE HERMANN

ALLES AUSSER GEWÖHNLICH

16 Geschichten über menschliche Roboter, fehlbare KIs
und unmenschliche Menschen.

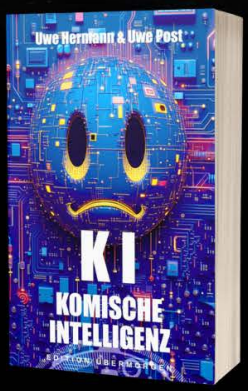
„Ihr Roboter hat Humor?“
„Eher ein Softwareproblem.“

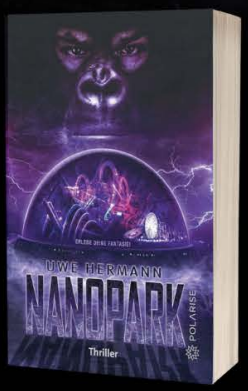
Jetzt erhältlich
bei Amazon und Thalia.
ISBN: 979-8241322067

„Die Menschen waren schon eine seltsame Konstruktion. Wer immer für sie verantwortlich war, hätte sich mehr Zeit für ihr Design nehmen sollen. Sie waren impulsiv, reizbar und handelten jenseits aller bekannten Parameter.“

Wie die Geschichte weitergeht? Weiterlesen im Buch.

Diese und weitere spannende Geschichten
vom **DSFP und KLP Preisträger** Uwe Hermann.





Jetzt entdecken auf **uwehermann.com**

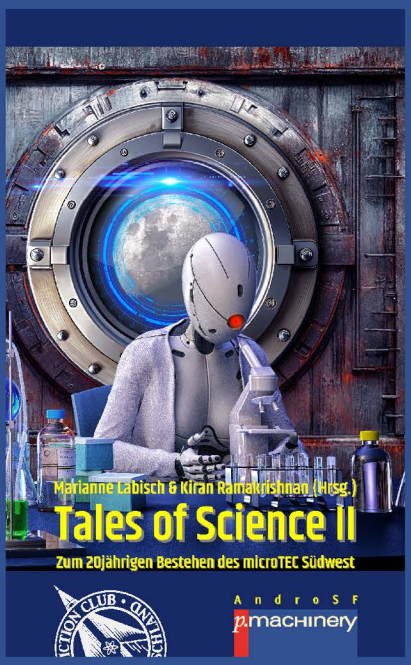
Ellen Norten
DER LANGE MARSCH DER WOLKENKRATZER. Science-Fiction- und fantastische Geschichten
AndroSF 224, p.machinery, Winnert, August 2025, 232 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 458 8 – EUR 19,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 689 6 – EUR 6,99 (DE)

In der Nacht der Wolkenkratzer beschließen die Hochhäuser Chicagos eine Wanderung nach New York. Dort wollen sie mit den angestammten Berühmtheiten, wie dem Empire State Building in Konkurrenz treten. Doch die Halbinsel Manhattan ist zu klein und die Gebäude nehmen sich gegenseitig die Optik, drohen umzustürzen … »Der lange Marsch der Wolkenkratzer« ist die titelgebende Geschichte dieses Sammelbandes mit fantastischen Geschichten und Science-Fiction, die die Leser aus ihrem sicheren Alltag auf unsicheres Eis führen, bis die Realität hinter ihnen bleibt.

Michael K. Iwoleit
DER MOLOCH
Überarbeitete und erweiterte Neuausgabe
AndroSF 217
p.machinery, Winnert, August 2025, 348 Seiten, Paperback, ISBN 978 3 95765 442 7 – EUR 26,90 (DE), E-Book: ISBN 978 3 95765 703 9 – EUR 8,99 (DE)

Mitte des 21. Jahrhunderts: Die Region Rhein-Ruhr ist zu einer riesigen Megapolis verschmolzen. Aus den USA wurde ein neues Prinzip gesellschaftlicher und wirtschaftlicher Organisation importiert. Die Stadt ist in unzählige Franchise-Viertel unterteilt, wo mächtige Konzerne und Betreiber-Konsortien die Lebensbedingungen bestimmen. Aus aller Welt strömen Klimaflüchtlinge in die Stadt, die sich auf den wenigen Flecken unbeanspruchten Landes zusammendrängen.

Sina Anders, Veteranin einer Ärzteorganisation, steht mit dem Rücken zur Wand. Bei einem Krisenreferendum in Köln zerschlägt sich ihre Hoffnung, Sanierungsmaßnahmen für die Rheinuferslums durchzusetzen. Aus Verzweiflung läßt sich auf einen Deal mit ihrem zwielichtigen Ex-Mann ein, um wenigstens ihr sekundäres Ziel zu erreichen: die Finanzierung einer Expedition in eine Subville in Bochum, einer früheren Kohlezeche, wo die Ärmsten der Armen unter menschenunwürdigen Bedingungen ausgebeutet werden. Nachdem sie wochenlang verschwunden ist, macht sich ihr Lebensgefährte auf die Suche und kommt auf die Spur einer Verschwörung von ungeheurem Ausmaß.



Marianne Labisch & Kiran Ramakrishnan (Hrsg.)
TALES OF SCIENCE II. Zum 20jährigen Bestehen des microTEC Südwest e.V.
AndroSF 218, p.machinery, Winnert, Mai 2025, 306 Seiten, Paperback. ISBN 978 3 95765 452 6 – EUR 25,90 (DE). E-Book: ISBN 978 3 95765 694 0 – EUR 8,99 (DE)

Das ist ja alles nur Fiktion. Das hat sich jemand ausgedacht; mit der Realität hat das nichts zu tun, oder?

Nun ja, in dieser Anthologie ist zumindest ein Fünkchen Wahrheit an allen Geschichten dran, denn hier haben Paten aus der Wissenschaft mit Autoren zusammengearbeitet. Hier wurde aufgrund aktueller Forschung in die Zukunft geschaut. Wie sieht ein solches Experiment aus?

Schauen Sie selbst, was Autoren und Wissenschaftspaten so alles eingefallen ist: Es geht darum, einen Weg zu finden, mit unseren Nachfahren zu kommunizieren, den idealen Partner zu finden, einer KI menschliche Empfindungen zu vermitteln, seltsame Wasserphänomene, unverhoffte Erkenntnisse aus der Forschung, einsame Bots und vieles mehr. Anlass zu diesem Experiment ist das zwanzigjährige Bestehen des Mikrosystemtechnik-Clusters microTEC Südwest e. V.

Diese und weitere AndroSF-Titel der p.machinery gibt es im Buchhandel, im Internet und direkt beim Verlag oder in dessen Buchladen auf www.booklooker.de/pmachinery.

p.machinery Michael Haitel
Norderweg 31 • 25887 Winnert
Fax 04845 3539956
michael@haitel.de
www.pmachinery.de

p.machinery

Die Theorie

von Klaus Marion

Im schummrigen Licht der vereinzelten und leicht angestaubten Hängeleuchten erschien die Asimov-Kellerbar wie ein gemütlicher abendlicher Hafen. Während die frühlingshafte Sonne am Tag schon den ersten Eindruck eines nahenden Sommers abgegeben hatte, waren die abendlichen Temperaturen immer noch so frisch, dass die schon etwas abgestandene Luft in der Bar mit ihren allerlei undefinierbaren Aromen ein heimeliges Gefühl bescherte. Ich setzte mich an die Theke und ließ meinen Blick durch die Kellerbar schweifen. Die üblichen Gäste waren zu erblicken, und die Geräuschkulisse deutete auf eine gute Stimmung hin. Mir fiel auf, dass an den meisten Tischen die Gäste die mit einem Bild versehenen Original-Kellerbar-Krüge nutzten.

»Deine persönlichen Gästekrüge scheinen gut anzukommen!«

Rudi wischte über den Tresen. »Aber Hallo! Personalisierte Krüge für die Gäste sind der Renner. Kosten mich im Einkauf 6 Euro aus China. Ich verkaufe sie für 15, und alle sind happy. Die Gäste mögen es, wenn sie persönlicher Bestandteil der Bar werden. Das ist gute Gästebindung!«

»Hält denn der Aufdruck die Hitze in der Spülmaschine aus?«

»Keine Ahnung. Sind ja persönliche Krüge. Die schwenke ich einfach nur kurz mit kaltem Wasser aus.«

»Ah. Für mich ein Bier. Bitte im Glas.«

Während ich an meinem Pils nippte, wurde mir das klopfende Geräusch bewusst, dass ich schon die ganze Zeit unbewusst wahrgenommen hatte. Es hörte sich an wie ein notorisch holzbearbeitender Specht, etwas langsamer vielleicht, dafür kräftiger. Ich blickte mich suchend um.

Tatsächlich. An dem kleinen Tisch hinten links saß eine junge Frau und schlug ihren Kopf rhythmisch auf die leicht angeschmutzte Tischplatte.

Rudi nickte mir zu.

»Jaja, das ist die Susanne Pogelwald. Ist in letzter Zeit öfters hier gewesen.«

Ich war beeindruckt. Susanne Pogelwald ist der Shooting-Star der deutschen SF-Szene. In diesem immer noch sehr männlich besetzten Genre war es ihr in den letzten Jahren gelungen, durch neue Themen die SF von ihren ausgetretenen Pfaden wegzuholen. Scheer-Preis, Laßwitz-Award, Deutsche SF-Medaille, die SFCD-Palme in Gold ... Es wird gemunkelt, dass man sie unbedingt für die Perry Rhodan Serie gewinnen will. Als vorbereitende Maßnahme wurde angeblich Klaus N. Frick verlagsseitig angewiesen, am Wochenende ihren Hund auszuführen und niedere Gartenarbeiten zu leisten.

»Und was macht sie da?«

»Sie ist frustriert. Hatte heute Morgen ein Gespräch mit ihrer Lektorin sowie zwei Verlagsvertretern. Lief nicht gut. Zwei ihrer Roman-Projekte wurden gecancelt.«

Ich starrte auf die bekannte Autorin. Man konnte sagen, was man wollte, aber ihre Romane waren wirklich klasse. Themen jenseits der ausgetrampelten Pfade, mit gut gemachten Handlungsplots und sympathischen Protagonisten.

»Einfach abgelehnt?«

»Tja, sie hatte ein Romanexposé über eine in der Zukunft liegende Welt, in der autonome Waffensystem die Menschheit bedrohen. Und einen Dreiteiler über eine futuristische Welt, in der persönliche KIs die Rolle eines beruflichen und persönlichen Beraters übernehmen. War eigentlich schon alles eingetütet. Und jetzt – kein Interesse mehr. Bumm. Möchtest Du mal meine neue Mix-Kreation probieren?«

Ich nickte geistesabwesend und griff nach einem Glas mit einer dunklen Flüssigkeit. »Ja aber ... was ist denn an den Themen verkehrt? Die sind ja geradezu topaktuell geworden?«

»Und genau das ist das Problem. Susanne ist eine Autorin von ›Setzungsbasierten Gadgets‹.«

»Was?«

»Ich bitte dich! Kennst Du nicht meine ›Extrapolations- Setzungstheorie sciencefictionaler Handlungsgegenstände‹? Solltest Du aber! Nächste Woche findet dazu sogar ein Vortragsabend in der Kellerbar statt!«

Ich schaute interessiert auf Klaus N. Frick, der die Bar betrat und Pogelwald mit undurchsichtiger Miene einen sich wütend wehrenden Rauhaardackel auf den Tisch stellte. Ich glaubte, aus seinem jetzt befriedigt erscheinenden Gesicht ein »Tut mir sehr leid« herauszulesen. Er warf noch drei gefüllte Hundebeutel auf den Tisch, bevor er verschwand.

»Aah! Auch der Verlag will sie nicht mehr haben!«

»Äh ...?«

»Ich sehe schon. Keine Ahnung. Ich werde es mal erläutern: Science-Fiction Handlungen haben immer etwas mit a) sozialen oder aber b) mit technischen Extrapolationen zu tun. Dem Kreieren einer Zukunft mit abweichenden Voraussetzungen und einer darauf basierenden Handlung.

Asimov Keller Bar

Die älteste SF-Kneipe Deutschlands!

Das können Themen des sozialen und menschlichen Zusammenlebens sein, z. B. genderbasierte Veränderungen oder Veränderungen im gesellschaftlichen oder politischen Setting. Das ist die im letzten Jahrzehnt immer stärker gewordene Soft-SF.

Auf der klassischen Hardwareseite benötige ich für einen Roman ein technisches Setting, um darin meine Handlung spielen zu lassen. Also zum Beispiel Erfindungen oder Fähigkeiten, die den Rahmen einer guten Handlung abgeben Soweit klar?«

Ich nickte.

»Und hier greift meine Theorie. Es gibt nämlich zwei Varianten dieser zukünftigen Welten:

In Variante I haben wir es mit ›Extrapolativen Handlungsgegenständen‹ zu tun. Also z. B. fortgeschrittene Medizintechnik, technisch erweiterte planetarische Raumfahrzeuge oder extrem leistungsfähige Kommunikationsgeräte. Oder Industrieroboter. Oder autonomes Fahren. Also eine Fortschreibung sich bereits auftuender Entwicklungen. Du kannst mir folgen?«

Ich nickte vage und starrte fasziniert auf die Autorin, wie sie ihre Kopfbewegung jetzt mit rhythmischen, gequälten Ausrufen kombinierte. Der Dackel hatte sich währenddessen zu einer Privatfehde mit Thomas Recktenwalds Hosenbeinen entschlossen.

»Und damit kommen wir zur Variante II: ›Setzungsbasierte Handlungsgegenstände‹ oder ›naturgesetzlich entbundene Artefakte‹. Das sind Vorgaben, die keinem realistischen und erkennbarem Entstehungspfad von heute aus folgen. Oder in naher Zukunft erwartbar wären. Also überlichtschnelles Reisen, Antigravitation, Plasmaantriebe oder auch Zeitreisen. Nichts, wo es einen absehbaren Entwicklungsweg dorthin geben könnte.«

»Fantasy würde da auch darunterfallen, oder?«

»Richtig! Allerdings handelt es sich hier um von der Naturwissenschaft komplett entbundene Konstrukte. Magie und Zauberei widersprechen unseren naturwissenschaftlichen Theorien. Um als SF zu gelten, muss es also einen zumindest theoretischen Weg geben, das Ganze in die bestehende Naturwissenschaft einzubauen. Ist natürlich immer grenzig. Widerspricht Zeitreise den Naturwissenschaften? Manche Quantentheoretiker sagen: Nicht unbedingt. Das Problem für einen Autor ist hier, dass irgendwann in einem solchen Setting wirklich alle Varianten durchgespielt sind. Über das Thema Zeitreise sind so viele Romane und Kurzgeschichten verfasst worden, da war alles schon mal da. Also suche ich was Neues. Und hier haben wir eine überraschende Entwicklung. Die Themen werde rapide weniger.«

»Die Pogelwald schreibt doch gerne über solche Themen, oder?«

»Genau. Und plötzlich wandern ganz viele Themen von einer spekulativen Idee zu einer aktuellen technischen Entwicklung! Das ist vielen noch gar nicht bewusst geworden.«

»Hm … ich weiß nicht …«

»Natürlich. Nimm nur mal das Thema KI. Für ein paar Euro im Monat hast du, Stand heute Abend, eine Computer-KI, mit der du übers Handy oder den PC sprechen kannst, die dir in deiner Sprache antwortet, die dir Zusammenhänge erklärt, mit der du diskutieren kannst, die dir die Steuererklärung macht, oder die dir Zusammenhänge dieser Welt erklärt. Mit seiner KI kann ein SF-Fan gelehrtere Diskussionen über Science-Fiction-Romane führen als mit dem ganzen SFCD-Stammtisch! Und das ist keine losgelöste Zukunftsmusik, sondern Realität, auch wenn das vielen noch gar nicht bis in die letzte Konsequenz bewusst ist. Oder nimm autonome Waffensysteme. KI-gesteuerte Drohnen, die selbständig Gebiete überwachen und eigenständig entscheiden, wenn sie angreifen sollen. Nur Terminator? Während noch in Soziologieseminaren diskutiert wird, ob so etwas aus ethischen und moralischen Gründen wünschenswert ist, werden die ersten Ansätze solcher Systeme in den aktuellen Waffengängen in der Welt bereits eingesetzt.«

Ich trank nachdenklich einen Schluck.

»Oder Übersetzungscomputer. Das war immer so eine abgehobene Idee aus Serien wie Star Trek. Keiner hatte eine Ahnung, wie das denn letztlich realisiert werden sollte. War halt einfach da. Jetzt stecke ich mir meine drahtlosen Kopfhörer ins Ohr, und auf meinem Smartphone mit dem Apfel erscheint live und simultan die Übersetzung von einem Dutzend Weltsprachen ins Deutsche. In der Betaversion gibt es das auch schon in gesprochener Form in meinen Ohrhörern, und die ersten Apps, die meine Worte in die fremde Sprache übersetzen und auch laut sprechen, gibt es auch schon.«

»Okay, das verstehe ich. Und weswegen wurden ihre Romane jetzt gecancelt?«

»Weil ihre Themen nicht mehr losgelöste fiktive Zukunftsideen sind, sondern aktuelle Themen. Und solche Themen muss ich handwerksmäßig als Autor ganz anders angehen. Ein Roman mit solchen Gadgets als Grundlage wird ganz schnell altbacken oder auch skurril bis lächerlich und driftet in eine Art Parallel-Welt ab. Da sind ganz andere Autoren gefragt, die so etwas gut schreiben können. Meistens findest Du solche Themenfortsetzungen in Kurzgeschichten oder Novellas. Und dafür ist sie keine Autorin. Sagen die Verlage!«

Ich dachte nach. »Ich weiß nicht, ob ich Dir da zustimmen kann …«

»Wenn Du Extrapolationen schreibst, dann möchtest Du darstellen, wie eine veränderte Umgebung/Technik sich auf die Welt auswirkt. Also was es zum Beispiel bedeuten würde, wenn autonomes Fahren so perfekt ist, dass man sich auf dem Weg zur Arbeit hinter dem Steuer zu einem Nickerchen zurücklehnen kann. Wie wird das sein? Wie wird der Entwicklungsweg dorthin gehen? Dazu musst Du von diesem Gadget aus heutiger Sicht etwas verstehen. Die Technik nachvollziehen. Ahnung von den Problemen und den theoretischen Lösungsstrategien haben. Bei solchen Themen findest Du sehr häufig Autoren, deren beruflicher Hintergrund dazu passt. Also IT-Softwarespezialist wäre gut. Nasa-Ingenieur, wie Andy Weir mit seinem »Der Marsianer«. Oder aber emeritierter Ingenieur für autonomes Fahren. Wenn nicht, dann besteht die Gefahr, dass die Handlung für den Leser merkwürdig erscheint, weil der Autor aus Nichtwissen die aktuellen Probleme und Fragestellungen nicht versteht und dabei logische Zukunftswege schlichtweg übersieht. Solche Romane funktionieren meist nach wenigen Jahren schon nicht mehr, weil die Entwicklung dann doch andere Wege eingeschlagen hat!«

»Sehe ich ein.«

»Und dann gibt es die losgelösten Themen, die ›Setzungsbasierten Handlungen‹. Da gibt es ein Thema oder ein Gadget, und die Handlung kann beginnen. Nicht das Gadget und seine Entwicklung steht im Vordergrund, sondern die Personen, die mit diesen Besonderheiten leben müssen. Also: Es gibt einen Warp-Antrieb für überlichtschnellen Flug. Punkt. Und jetzt baue darum eine Handlung und betrachte die Menschen, die damit umgehen müssen. Ganz anderer Ansatz. Globaler. Nicht umsonst wird gerne kolportiert, dass viele Drehbücher und Skripte für die Star-Trek-Serie von Autoren geschrieben wurden, die vom Western auf SF umgesattelt haben. Andere Gadgets, gleiche Handlungsstränge.«

Er schob mir meinen Drink rüber.

»Natürlich sind alle SF-Romane auch Mischformen. Man versucht, ein nachvollziehbares Mäntelchen der Erklärung darüber zu stülpen, um es wie eine Extrapolation der Gegenwart aussehen zu lassen. Wie gesagt: sonst wäre es ja Magie. Und damit Fantasy.«

»Und deswegen wurden ihre Romanprojekte abgesagt?«

»So ist das Leben. Die Herausgeber sind sich dieser Sache bewusst. Man hat sie wohl tatsächlich nach Ihrer Expertise zu den Themen gefragt. Zu SF-Themen!«

»Das ist bitter.«

»Ja. Ich glaube, ich bringe ihr mal einen Drink!« Er schlenderte mit einem Glas an ihren Tisch.

Ich nahm noch einen Schluck und legte einen Schein auf den Tresen.

Auch für SF-Autoren ist der Fortschritt ein Problem. ▪

Gerührter Setzungsbasierter Handlungsgegenstand

Ein Drink für alle, die der Auffassung sind, dass Ursache und Wirkung nur unverbindliche Empfehlungen des Universums seien. Schwer wie ein interstellarer Verwaltungsakt, dunkel wie die Gedanken eines überarbeiteten Robotpsychologen, und stark genug, um den Raum selbst zum Schwanken zu bringen. Zwei Gläser davon, und der Tresen verliert seine Bindung an die klassische Mechanik.

Zutaten:

- *5 cl dunkler Rum*
- *2 cl Rye Whiskey oder Bourbon*
- *2 cl roter Wermut*
- *1 cl Kaffeelikör*
- *1 cl Kräuterlikör*
- *2 Spritzer Angostura Bitter*
- *1 kleine Prise Zimt*
- *1 Streifen Orangenschale*
- *optional: 1 Cocktailkirsche als kausaler Störfaktor*
- *Eiswürfel und Chiliflocken*

Zubereitung:

1. *Ein Rührglas großzügig mit Eis füllen.*
2. *Rum, Whiskey, roten Wermut, Kaffeelikör, Kräuterlikör, Bitter und die kleine Prise Zimt hineingeben.*
3. *Gründlich und lange rühren, bis die Mischung kalt, schwer und argumentativ unangreifbar ist.*
4. *In einen Tumbler mit frischem Eis oder in eine vorgekühlte Cocktailschale abseihen.*
5. *Die Orangenschale über dem Glas ausdrücken, damit sich die ätherischen Öle freisetzen, dann dazugeben.*
6. *Wer den Drink noch weiter von jeder Realität entkoppeln will, versenkt am Ende eine Cocktailkirsche darin.*

Geschmack

Dunkel, würzig, warm und komplex.
Der Rum liefert die Gravitation, der Whiskey die Entschlossenheit, der Wermut die elegante Schieflage. Kaffee- und Kräuterlikör sorgen dafür, dass das Ganze schmeckt, als wäre es in einer Parallelwelt als amtliches Genussmittel zugelassen worden
Der Drink leuchtet leicht orange-rot (Supernova-Farbe).
Die Chiliflocken oben wirken wie kosmische Trümmerstücke, die nach der Explosion durchs All treiben.

Serviervorschlag

Am besten in gedämpftem Licht servieren, während jemand mit ernster Stimme Begriffe benutzt, die niemand völlig versteht. Dazu passen Nüsse, dunkle Schokolade oder ein philosophisch überforderter Blick ins Leere.

www.zukunftskulturen.de

www.klima-utopien.de

Hat die Menschheit eine Zukunft im Universum? Oder haben die Menschen auf der Erde genug zu tun? Macht es Sinn, den Heimatplaneten zu verlassen und nach außerirdischen Intelligenzen zu suchen? Oder sind wir immer nur auf der Suche nach uns selbst?

Wie könnte die Zukunft der Menschheit aussehen? Welche Narrative über die Zukunft des Menschen im unendlichen Universum gibt es in der Science Fiction und in den Wissenschaften des 21. Jahrhunderts? Fritz Heidorn gibt einen Überblick über kosmologische Narrative der Science Fiction und würdigt die Werke von Ben Bova, Andreas Brandhorst, Arthur C. Clarke, Cixin Liu, Philip P. Peterson, Jack McDevitt, Frederik Pohl, Kim Stanley Robinson, Carl Sagan, Klaus Seibel

Erhältlich als: Hardcover ISBN 978-3-6957-3123-7
E-Book ISBN 978-3-6957-7877-5

Science? Fiction!

Literatur trifft Wissenschaft

18. Elstercon (18.-20.9.2026)

Ehrengäste

Julia Grillmayr
Ralph Alexander Neumüller
Theresa Hannig
Christopher Ruocchio
Hardy Kettlitz
Metin Tolan
Bettina Wurche

Literaturhaus Leipzig, 04103 Leipzig, Gerichtsweg 28

Organisiert vom Freundeskreis SF Leipzig e.V.
www.fksfl.de

Gefördert von: Stadt Leipzig