



PHANTAST

22 - Wüsten

Der Illustrator dieser Ausgabe: Michal Kváč

Michal Kváč stammt aus der Tschechischen Republik, liebt epische Musik, Synth- und Retrowave und arbeitet seit drei Jahren als freischaffender Künstler. Er hat sich auf Digital Art von Fantasy- und Science-Fiction-Landschaften spezialisiert. Alles begann, als er im Netz Science-Fiction-Fastpaints entdeckte und

daraufhin mehreren Künstlern folgte. Er wollte ihnen nacheifern und ebenfalls Konzeptkunst für Spiele und Filme machen. Zwei Jahre hat es gedauert, bis er seinen ersten Auftrag erhielt.

Seine Illustrationen könnt Ihr auf verschiedenen Social-Media-Kanälen bewundern

und auch Drucke käuflich erwerben. Michal Kváč bietet auch Comissions an.

www.deviantart.com/kvacm

www.patreon.com/kvacm

www.instagram.com/kvacm

www.artstation.com/kvacm/store



Inhalt

Artikel

Der Reiz der Wüste – Vorwort von Judith Madera	6
Phantastische Wüstenmetropolen – von Swantje Niemann	8
Phantastische Wüstenbewohner – von Judith Madera	20
Kampf ums Wasser in den <i>Ring-Chroniken</i> – Werkstattbericht von Erin Lenaris	58
Antarktika und die <i>Berge des Wahnsinns</i> – von Almut Oetjen	65
<i>Dune</i> – Die Verfilmungen – von Rupert Schwarz	86
Die rote Wüste des Mars – von Judith Madera	97

Rezensionen

<i>Flammenwüste</i> , Akram El-Bahay	14
<i>Wédōra – Staub und Blut</i> , Markus Heitz	17
<i>Alif der Unsichtbare</i> , G. Willow Wilson	25
<i>Sand & Wind – Die Legende der roten Wüste</i> , Elea Brandt	35
<i>Die Legenden der Bernsteinstadt – Die zwölf Könige</i> , Bradley Beaulieu	38
<i>Die tausend Namen</i> , Django Wexler	42

<i>Der Fluch des Wüstenfeuers</i> , A. S. Bottlinger	45
<i>Elias & Laia – Die Herrschaft der Masken</i> , Sabaa Tahir	55
<i>Silver Diamond</i> , Shiho Sugiura	62
<i>TER – Der Fremde</i> , Rodolphe und Christophe Dubois	75
<i>Der Wüstenplanet</i> , Frank Herbert	82
<i>Cannon Busters</i> , LeSean Thomas und Takahiro Natori	92
<i>Myre – Die Chroniken von Yria - Buch 1</i> , Claudya Schmidt und Matt W. Davis	95

Interviews

mit Elea Brandt zu <i>Sand & Wind</i>	29
mit Frank Rehfeld zu <i>Mytha</i>	49
mit Hugh Howey zu <i>Sandtaucher</i>	78

Kurzgeschichte

„Unter dem Nachthimmel“ von Swantje Niemann	101
---	-----

Impressum	108
------------------	-----



Der Reiz der Wüste

Vorwort von Judith Madera

Die Idee einer „Wüsten“-Ausgabe spukte mir schon lange im Kopf herum, weil ich die letzten Jahre sehr gerne orientalisch inspirierte Fantasy gelesen und dabei das Wüstenflair sehr genossen habe. Auch in der Science Fiction ist die Wüste ein beliebtes Setting und liefert auf der Kinoleinwand beeindruckende Bilder, wie zum Beispiel in *Mad Max – Fury Road*, wo die Wüste den perfekten Hintergrund für eine irrsinnige Verfolgungsjagd bildet. Unvergessen ist der gewaltige Sandsturm, der die aufgemotzten Bikes und Quads der Warboys wie Spielzeug durch die Luft wirbelt. In den verschiedenen *Star Trek* Serien besuchen

wir oftmals Wüsten und Wüstenplaneten. *Star Trek Discovery* beginnt im Wüstensetting, ebenso wie *Voyager*, wo die Crew nach dem ungewollten Transfer in den Delta-Quadranten auf die verödete Heimatwelt der Ocampa trifft. Und der junge Kirk wird im *Star Trek* Remake in einer Eiswüste ausgesetzt, wo er auf den Spock der alten Zeitlinie trifft.

Der wohl bekannteste Wüstenplanet dürfte Frank Herberts Dune sein, der in einer solchen PHANTAST-Ausgabe natürlich nicht fehlen darf. Ralf Steinberg hat die Neuübersetzung von Jakob Schmidt besprochen, zusätzlich widmet sich Rupert

Schwarz in einem Artikel den *Dune*-Verfilmungen und –Nichtverfilmungen.

Wenn man eine Wüste als „vegetationsloses Gebiet“ definiert und dabei „der Erde“ weglässt, sind viele Planeten und Monde unseres Sonnensystems natürlich auch Wüstenplaneten/-monde. Wir widmen uns in dieser Ausgabe unserem direkten Nachbarn Mars, da dieser mit seiner roten Wüste besonders viele SF-Autoren und –Filmemacher inspiriert hat.

Erin Lenaris berichtet in einem Werkstattbericht von ihren *Ring-Chroniken*, in denen sich Europa und weite Teile der Welt in eine riesige Wüste verwandelt haben

(der Klimawandel lässt grüßen). Nur hoch im Norden gibt es noch grüne Gebiete, in denen es regelmäßig regnet.

Auch in Hugh Howey's *Sandtaucher* haben sich Wüsten ausgebreitet und unsere Zivilisation unter Sand begraben. Anlässlich der Übersetzung, die bei uns frisch erschienen ist, sprach der Autor mit uns unter anderem über den Überlebenskampf in der Sandwüste und den Erfolg seiner Silo-Reihe.

Natürlich ist auch die Antarktis eine riesige Wüste, und zwar eine aus Kälte und Eis, die H. P. Lovecraft zu „Berge des Wahnsinns“ inspirierte. Als die Geschichte entstand, war die Antarktis noch unerforschtes Gebiet, und damit prädestiniert für eine Horrorvision. Almut Oetjen widmet sich insbesondere der illustrierten Ausgabe von Festa, die mit stimmungsvollen Zeichnungen von Timo Wuerz aufwartet.

Entsprechend der ursprünglichen Inspiration für den *Wüsten*-PHANTAST liegt der Schwerpunkt auf der orientalisch angehauchten High und Urban Fantasy. Entsprechend gibt es dazu recht viele Rezensionen in dieser Ausgabe. Zudem widmen wir uns phantastischen Wüstenbewohnern, und Swantje Niemann stellt euch phantastische Wüstenmetropolen vor. Sie sprach zudem mit Elea Brandt über *Sand & Wind*, über ihre Wüstenstädte und über Gewalt und Hierarchien in der Fantasy. Die Wüste in Frank Rehfelds *Mytha* erinnert eher an Mordor aus *Der Herr der Ringe*, seine Antihelden handeln jedoch allesamt aus purem Eigennutz. Der Autor sprach mit uns über seine derben Protagonisten, die Verheerten Lande und über seine dreißigjährige Erfahrung als Autor.

Mit „Unter dem Nachthimmel“ entführt euch Swantje Niemann in die Zukunft ihrer *Drúdir*-Reihe

und erzählt, wie sich die Technologie ihrer Steampunk-Fantasywelt weiterentwickelt. Die Kurzgeschichte spielt ein halbes Jahrtausend nach dem Ende ihrer Trilogie und dürfte für Fans der *Drúdir*-Romane besonders interessant sein. Die Geschichte lässt sich jedoch auch wunderbar ohne Vorkenntnisse lesen.

Wir hoffen, Euch gefällt unser Ausflug in die Wüsten dieser und anderer Welten! Übrigens haben wir uns sehr darüber gefreut, wie gut die 21. Ausgabe *Weltenschöpferinnen* ankam, und bedanken uns wieder einmal bei Armin Möhle, der in den *Andromeda* Nachrichten (Ausgabe 266) wieder eine ausführliche Besprechung verfasst hat.

Viel Spaß beim Lesen dieser Ausgabe wünscht Euch

- Judith

Phantastische Wüstenmetropolen

Ein Artikel von Swantje Niemann

Durch die Wüste

In vielen Fantasyromanen gibt es eine Szene, in der die Protagonist*innen eine Wüste durchqueren müssen, um ihr Ziel zu erreichen. In N. K. Jemisin's *The Stone Sky* ist eine gesamte Stadt unterwegs zu einem neuen Zufluchtsort, in *Nevernight – die Prüfung* muss Mia Corvere eine gefährliche Reise durch eine Wüste auf sich nehmen, um die „Rote Kirche“ zu erreichen, wo sie ihre Fähigkeiten als Attentäterin vervollkommen will.

Und auch in Bernhard Hennens und James Sullivans Fantasyroman *Die Elfen* erweist sich der Weg durch eine Wüste als eine

beinahe tödliche Herausforderung.

Die Durchquerung der Wüste erscheint in diesen Romanen als eine Prüfung, an der die Protagonist*innen und ihre Beziehungen zu zerbrechen drohen, denn das lebensfeindliche Terrain zwingt sie zu harten Entscheidungen: Gefährten müssen zurückgelassen, knappe Vorräte verteilt, tödliche Gegner bekämpft oder abgehängt werden. Oft werden die Figuren erst in letzter Minute gerettet, wenn es fast so aussieht, als hätte die Wüste, dieser unpersönliche und unerbittliche Gegner, sie besiegt. Am Ende der Reise warten jedoch in der Regel verborgene

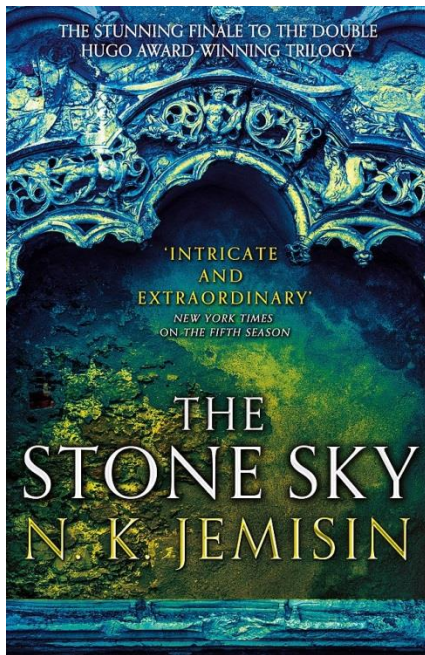
Schätze, versteckte Refugien oder schillernde Metropolen. Um Letztere soll es in diesem Artikel gehen.

Das alte Bagdad und 1001 Nacht

Als ich im Rahmen der Recherche für dieses Heft noch einmal all meine Rezensionen zu Fantasy- und Science-Fiction-Romanen, in denen Wüstenstädte vorkommen, überflog, fiel mir auf, wie oft ich darin ausführlich auf das Setting eingehe – vielleicht, weil ich Wüstenstädte einfach weniger gewohnt bin als eher mitteleuropäisch anmutende Siedlungen, vielleicht aber auch, weil die Wüstenstädte der

Fantasy oft mit besonders viel Aufmerksamkeit für atmosphärische Details geschildert werden und erklärt wird, wie es dazu kommt, dass unter so schwierigen Bedingungen eine blühende Metropole entstanden ist.

In der Regel spielen Wasser, manchmal auch Magie und ein Kreuzungspunkt wichtiger Handelsrouten eine große Rolle. Letzteres sorgt dafür, dass in Wüstenmetropolen oft Menschen



mit den unterschiedlichsten Hintergründen aufeinandertreffen und auf dem großen Basar, der eigentlich immer dazugehört, Waren und Informationen aus einem Großteil der gesamten bekannten Welt ausgetauscht werden.

Bei der Schilderung von Wüstenstädten in Fantasyromanen stehen oft direkt oder indirekt die *Märchen aus 1001 Nacht* im Hintergrund, aber auch reale historische Vorbilder wie das von Kalif al-Mansūr erbaute Bagdad. Die Hauptstadt des Abbasiden-Kalifats wuchs binnen kürzester Zeit zu einer gewaltigen Metropole an, in welcher Muslime, aber auch Juden, Christen und Zoroastrianer lebten. Ein Teil von ihr wurde von einem beeindruckenden Palast eingenommen. Der wohl berühmteste Kalif, der dort residierte, war Hārūn ar-Raschīd, unter dessen Regentschaft es Handelsverbindungen nach Indien, China und Europa gab und der eine Ge-

sandtschaft Karls des Großen empfing und diesem ebenfalls eine Delegation schickte. Im Gepäck hatte sie unter anderem einen Elefanten namens Abul Abbas.

Unter der Herrschaft seines Sohnes al-Ma'mūn wurden Sternwarten gegründet und zahlreiche Werke antiker Mathematiker, Mediziner und Philosophen übersetzt. Al-Ma'mūn sandte Boten selbst ins feindliche byzantinische Reich, um Bücher zu kaufen. Muslimische Forscher und Wissenschaftler ergänzten diese Sammlungen um ihre eigenen Erkenntnisse. Später, im 12. und 13. Jahrhundert, sollten die Schriften islamischer Gelehrter europäischen Wissenschaftlern, die einen Großteil des Wissens der Antike verloren hatten, wertvolle Impulse geben.

Hārūn ar-Raschīd traf zahlreiche umstrittene Entscheidungen, doch wird er im Westen beinahe als Märchengestalt wahrgenom-

men, da sich sein Name stark mit den *Märchen aus 1001 Nacht* verbindet. Dort tritt er immer wieder auf, oft zusammen mit seinem Wesir Ja'far al-Barmaki, der dort keineswegs als der archetypische böse Wesir erscheint, zu dem ihn der Film *Der Dieb von Bagdad* (1940) oder die Disney-Verfilmung *Aladdin* (1991) machten, sondern als Detektiv oder Abenteurer. In der Realität hielten er und seine Familie einen Großteil der Staatsgeschäfte in Händen, und Ja'far tat sich als Förderer der Wissenschaften hervor. Er und seine ganze Familie wurden später von Hārūn hingerichtet, angeblich weil er eine Affäre mit dessen Schwester hatte.

Ghule, Dschinn und Labyrinth

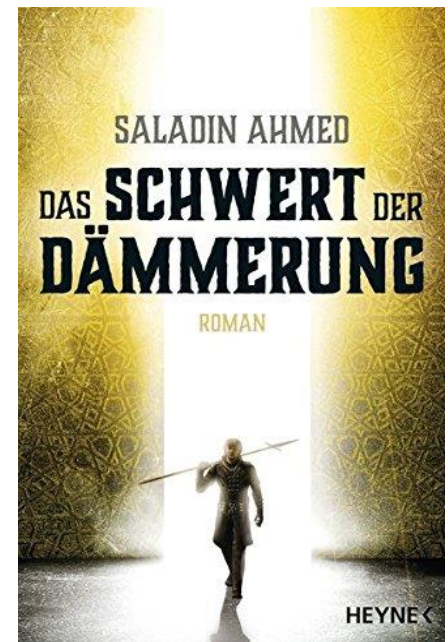
Die *Märchen aus 1001 Nacht*, von denen unzählige Versionen und Übersetzungen existieren und die so berühmte Geschichten wie die von Aladin oder Sindbad enthalten, wurden unzählige

Male adaptiert. Sie haben die (phantastische) Literatur, aber auch andere Medien auf vielfältige Weise beeinflusst. Zum Beispiel hieß die erste Erweiterung von *Magic the Gathering* (dem Fantasy-Kartenspiel) *Arabian Nights* und beinhaltete Karten wie „The Bazaar of Baghdad“, „Aladdin“, „Sharazad“ oder „Juzám Djinn“.

Doch das ist nur ein Beispiel. Hārūn ar-Raschīd tritt z. B. auch in Neil Gaimans *Sandman-Comics* auf, und auch Dhamsawaat, die Heimatstadt des Ghuljägers Adoulla in *Saladin Ahmeds Schwert der Dämmerung*, scheint von den *Märchen aus 1001 Nacht* inspiriert. Adoulla, der eigentlich zu alt ist, um gegen die Mächte der Finsternis zu kämpfen, und unter dieser Verantwortung ächzt, kennt die Stadt gut. Er fechtet hier nicht nur Kämpfe auf Leben und Tod aus, sondern trifft sich auch mit alten Freunden auf eine Tasse mit Kardamom gewürztem Tee.

Dhamsawaat ist eine farbenprächtige Metropole, die jedoch von einem gierigen, rücksichtslosen Khalifen beherrscht wird, dem der charismatische „Falkenprinz“ den Kampf angesagt hat.

Auch in Zarbahan, dem Schauplatz von Elea Brandts *Sand und Wind* trifft eine Atmosphäre von Märchen und Abenteuer auf tiefgreifende soziale Ungerechtigkeit: Der Luxus im Palast des



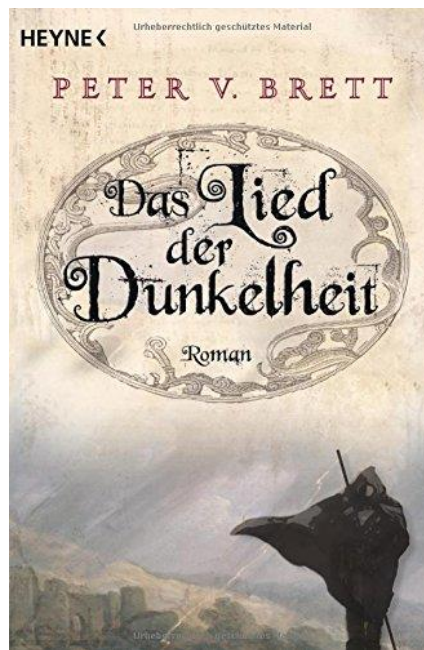
Schahs könnte in keinem größeren Kontrast zum täglichen Überlebenskampf der Ärmsten der Stadt stehen. Auch hier gibt es Magie: Magische Steine und das Wasser, das durch sie mit Magie angereichert wurde, erlauben es Menschen, Magie zu wirken. Die beiden Protagonisten beherrschen beide je eine Form von Elementemagie, Golems erledigen Alltagsaufgaben, und die echsenartigen Ssali, die außerhalb der Mauern Zarbahans leben, schielen begehrllich auf die magischen Steine. Es gibt Geister, und die Menschen fürchten sich vor Ifriten. Alles in allem jedoch ist die Atmosphäre hoffnungsvoll.

Weitaus düsterer ist Ghor-el-Chras, der Schauplatz von Brandts Debütroman *Opfermond* – hier herrscht, legitimiert durch die Religion, das Recht des Stärkeren. Anders als in Sand und Wind werden Frauen unterdrückt, und alle Arten von Gewalt sind an der Tagesordnung.

In beiden Büchern erwecken stimmige kleine Details wie, z. B. die Erwähnung von Datteln und Linsensuppe auf den Tellern der Figuren, das Setting zum Leben. Während Leser*innen Dhamsawaat, Zarbahan und Ghor-el-Chras durch die Augen Einheimischer kennenlernen, erscheint Fort Krasia, die Hauptstadt eines der Länder aus Peter V. Bretts *Demon Cycle*, zunächst fremd und einschüchternd. Während die meisten Menschen in dieser

Welt, in der jede Nacht Dämonen Jagd auf Menschen machen, ihr Leben hinter magischen Siegeln versteckt verbringen, haben die Einwohner Krasias sich dem Kampf gegen die Dämonen verschrieben.

Da sie eine Wüstenkultur sind, streng einer monotheistischen Religion folgen und patriarchale, polygame Familienstrukturen haben, drängte sich so einigen Leser*innen der Vergleich mit arabisch-islamisch geprägten Kulturen auf. Peter V. Brett erwähnte auf einer Leipziger Buchmesse jedoch, dass er sich bei der Erschaffung der Krasianer auch vom antiken Sparta und feudalen Japan habe inspirieren lassen. Aus Letzterem hat er die Idee einer Gesellschaft übernommen, an deren Spitze Krieger stehen, von Ersterem den Fakt, dass Jungen früh ihre Familien verlassen müssen, um zu Kämpfern ausgebildet zu werden. Sobald diese Ausbildung abgeschlossen ist, locken sie



Nacht für Nacht Dämonen, denen menschliche Waffen nichts anhaben können, in ein eigens gebautes Labyrinth voller Fallen. Es ist ein gefährliches, verlustreiches Unterfangen, aber die einzige Möglichkeit, diesen furchterregenden Geschöpfen zu schaden.

Zuerst erlebt man die Krasianer aus der Perspektive des jungen Kuriers Arlen, der sie für ihren mutigen Kampf gegen die Dämonen bewundert, auch wenn es ihm schwerfällt, die Diskriminierung all derer, die nicht kämpfen können, hinzunehmen. Im zweiten Band kommt die Perspektive Jardirs hinzu und erlaubt es Leser*innen, die krasianische Kultur aus einer Insider-Perspektive zu betrachten. Dies lässt sie zwar in mancher Hinsicht eher noch fremder und extremer erscheinen, macht aber auch so einige Handlungen Jardirs plausibler. Als Krasia später einen Eroberungsfeldzug beginnt, verändert das Eroberte und Eroberer gleichermaßen.

Wüstenstädte in Urban Fantasy und Science Fiction

Doch nicht nur klassische High Fantasy nutzt Wüstenstädte als Schauplatz und arabische Legenden als Inspiration: G. Willow Wilsons Urban-Fantasy-Roman *Alif der Unsichtbare* erzählt die Geschichte eines Hackers in einer Stadt in einem arabischen Emirat.

Alif macht sich nicht nur einen mächtigen Feind im Geheimdienst, was zu einigen beklemmenden Szenen führt, sondern muss sich auch dem Fakt stellen, dass es Dschinns gibt. Aus diesem Aufeinandertreffen von magischer und Alltagswelt ergibt sich die eine oder andere komische Situation, z. B. wenn Alif ein Dschinn bittet, seinen Laptop von Malware zu befreien. Auch hier ist der Perspektivträger ein Bewohner der geschilderten Stadt, der die Fassaden, die sie Touristen präsentiert, mühelos als solche identifiziert und auch die sozialen Hierarchien, Gefah-

ren und Ungerechtigkeiten unter ihrer Oberfläche kennt.

In Annalee Newitz' Science-Fiction-Thriller *Autonom* spielt ein kleiner Teil der Handlung im internationalen Casablanca der Zukunft, wo alte Teehäuser von Drohnen umschwirrt werden und ganz in der Nähe der Stadt ein Biotech-Park hochgezogen wurde, in dem an neuen Technologien und Medikamenten gearbeitet wird.

Wieder andere Metropolen sind schon seit Jahrzehnten Geisterstädte, wenn die Protagonist*innen sie betreten. Das ist in Justin Cronins Horrormoman *Der Übergang* der Fall: Hier schlägt es eine Gruppe von Menschen in das nach der Vampirapokalypse wie ausgestorbene Las Vegas. Sie bestaunen die Schilder von Hotels und Läden, die ihnen so geheimnisvoll erschienen wie uns Hieroglyphen, stolpern über Mumien an Spieltischen, riechen seit Jahrzehnten

gärendes Abwasser – und stellen schließlich fest, dass sie nicht allein sind.

Ungebrochene Faszination

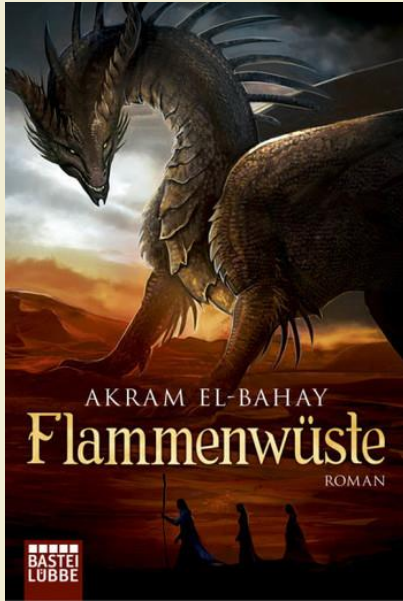
Quer durch alle Subgenres scheint also die Faszination von Wüstenmetropolen ungebrochen. Egal ob als lebendige Handelsstadt oder verfallendes Relikt der Vergangenheit sind sie ein

eindrucksvolles Zeugnis menschlicher Entschlossenheit, in einer lebensfeindlichen Umgebung zu überleben. Als Handelszentren werden sie Schauplätze spannender interkultureller Begegnungen, und sie sind mit einem Korpus von Geschichte, Mythen und Märchen assoziiert, der fruchtbare Impulse für ein Genre bereit hält, in welchem griechische, germanische und keltische

Mythologie und europäische Märchen bereits sehr oft adaptiert wurden.

Es ist also nicht wirklich überraschend, dass viele Autor*innen in Wüstenmetropolen ein reizvolles Setting sehen. Und gerade wenn sie es vermeiden, ihre Schauplätze allzu exotisierend zu schildern, können im doppelten Wortsinn fantastische Geschichten entstehen.





Autor: Akram El-Bahay
Verlag: Bastei Lübbe (2014)
Genre: High Fantasy / orientalisches Märchen

Klappenbroschur
526 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-404-20756-5

Flammenwüste

Eine Rezension von Judith Madera

Anûr will in die Fußstapfen seines Großvaters treten und ein großer Erzähler werden – und das lieber gestern als morgen. Wenn sein Großvater sich müde zurückzieht, darf Anûr bereits seine Geschichte weitererzählen, und so kommt es zu einer schicksalsträchtigen Verwechslung: Anûr wird zum Sultan gebracht, um ihm bei der Lösung eines uralten Rätsels zu helfen: Ein Drache treibt sein Unwesen in Nabija, und der Sultan glaubt, dass in einem Erbstück der Schlüssel zum Sieg über diesen Drachen liegt. Tatsächlich gelingt es Anûr, das Rätsel zu lösen – mit Hilfe einer Geschichte, die er sich ausgedacht und noch niemandem erzählt hat. Gemeinsam

mit dem Sohn des Sultans soll Anûr auf Drachenjagd gehen. Und so ist der junge Mann bald selbst Teil einer phantastischen Geschichte ...

Flammenwüste wurde 2015 mit dem Seraph für das beste Debüt ausgezeichnet – zu Recht, denn Akram El-Bahay hat einen außergewöhnlichen Fantasyroman in der Tradition der alten orientalischen Märchen verfasst. Als Leser fühlt man sich sofort in 1001 Nacht versetzt: Die Geschichte nimmt ihren Anfang in einer Wüstenstadt, deren niedrige Häuser ein gewaltiger Palast mit atemberaubend schönen Gärten und einem prunkvollen Thronsaal überragt. Die Soldaten

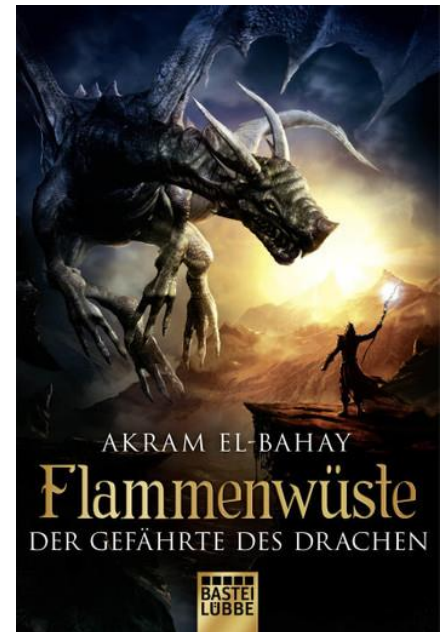
bewegen sich auf Kamelen fort und trotzen der Wüste, in der nur die Kenntnis um versteckte Brunnen und Oasen ein Überleben garantiert. Die Wüste in Nabija bietet neben der unerträglichen Hitze jedoch noch andere Gefahren: Im Pfad der Blinden scheint der Sand so hell, dass jeder, der ihn ansieht, sein Augenlicht verliert. Im Herzen der Wüste lauern die Schatten, die die Herzen der Wanderer mit Angst vergiften. Und unter dem Sand hausen phantastische Kreaturen wie Ghoulas und Dschen-niyas.

Anûr muss erkennen, dass in den Geschichten, die er erzählt, einiges an Wahrheit steckt. All die magischen Kreaturen gibt es wirklich – und leider auch das Böse, das nach einem ganz besonderen und mächtigen Schatz giert: dem ersten aller Worte. Zunächst soll Anûr den Sohn des Sultans als Chronist begleiten und dessen Abenteuer aufschreiben, doch bald wird er selbst in

einen uralten Kampf verstrickt. Getrieben von dem Wunsch, ein Held wie in seinen Geschichten zu sein, lässt sich Anûr auf das Abenteuer ein, aber je mehr dunkle Wesen seinen Weg kreuzen, umso unsicherer wird er. Letztlich ist er eben doch ein Erzähler und kein Krieger. Aber Anûr erhält Hilfe von einem jungen Magier, dem einzigen in ganz Nabija, und einer taffen jungen Frau, die Kontakt zu den mysteriösen Nori pflegt, jenen Drachenwächtern, die sich einst von der Menschheit abwandten und vergessen wurden. Sie zu finden ist Anûrs größte Hoffnung.

Die kleine Heldengruppe wird durch einen Sammler komplettiert, ein zwergenhaftes Wesen, das aus einer unterirdischen Stadt stammt. Der Lebensinhalt dieser Sammler sind das Tauschen und das Bewahren ihrer Schätze. In ihrer Stadt gibt es eine ganz besondere Bibliothek, in der sich Bücher finden, die

noch gar nicht geschrieben sind. Überhaupt spielen Geschichten eine ganz besondere Rolle in *Flammenwüste*, und so finden sich auch kleine Erzählungen im Roman, die die Handlung ergänzen und die märchenhafte Atmosphäre verstärken. Geschichten sind zudem eine wichtige Quelle für Informationen, denn Anûr und seine Freunde bekommen es mit einem alten Feind zu tun, der bisher nur eine Legende war.



Abgesehen von kleinen Längen im Mittelteil liest sich *Flammenwüste* spannend und abwechslungsreich. Zudem überzeugt der Roman durch einen geschickten Handlungsaufbau: Die Drachenjagd ist nur der Einstieg in ein viel größeres Abenteuer, in dem es um nichts Geringeres als um das Schicksal der Welt geht. Anfangs scheint Anûr viel Glück zu haben und erhält sogar ein magisches Geschenk, doch später zeigt sich, dass hinter den vielen

Zufällen ein größerer Plan steckt. Bis zum Schluss warten Überraschungen auf den Leser, auch wenn der Ausgang des Finales abzusehen ist. Denn die Geschichte um Anûr und die Drachen ist nach diesem Roman noch nicht zu Ende.

In *Flammenwüste* wurde bereits ein großer Teil der Welt Nabija erkundet, wie man auf der im Buch enthaltenen Karte erkennen kann. Allerdings waren die jungen Helden noch nicht im Süden Nabijas, wo Ruinen, Städte und die Heimat weiterer phantastischer Kreaturen auf sie warten. Auch die beiden Folgebände *Der Gefährte des Drachen* und *Der feuerlose Drache* überzeugen durch die magische Schönheit der Wüste, viele mystische Geschichten und Protagonisten, die gleichermaßen Siege erringen und Niederlagen verkraften müssen. Sie alle wachsen an ihrer Reise durch die Wüste, und die wunderbare Erzählstimme Akram El-Bahays trägt maßgeblich dazu

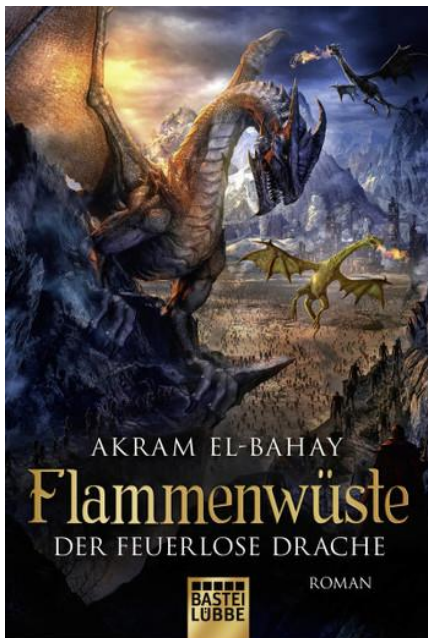
bei, dass die *Flammenwüste*-Trilogie mit zum Besten gehört, was aktuell an orientalischer Fantasy auf dem Markt ist.

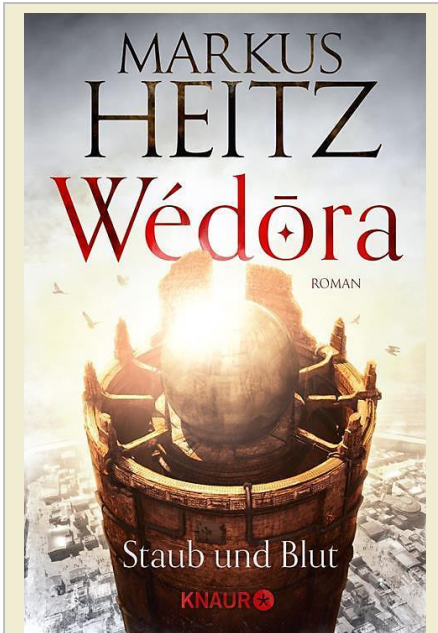
Fazit

Flammenwüste entführt die Leser in eine magische Welt aus *1001 Nacht*, in der Drachen sowohl Schrecken verbreiten als auch wertvolle Verbündete sind. Geschichtenerzähler Anûr schliddert in ein phantastisches Abenteuer, in dem er finsternen Kreaturen trotzen muss, aber auch Hilfe von Freunden erhält. Kleine Längen im Mittelteil trüben den Lesespaß ein wenig, doch insgesamt ist *Flammenwüste* ein herrlicher, atmosphärisch dichter Fantasyroman, der sich angenehm von der Masse abhebt.

Rezension zu *Flammenwüste* – *Der Gefährte des Drachen*

Rezension zu *Flammenwüste* – *Der feuerlose Drache*





Autor: Markus Heitz
Verlag: Droemer Knaur (2016)
Genre: High Fantasy

Klappenbroschur
608 Seiten, 16,99 EUR
ISBN: 978-3-426-65403-3

Wédōra – Staub und Blut

Eine Rezension von Swantje Niemann

Obwohl sie gemeinsam aufwachsen, haben Liothan und Tomeija, beide Einwohner des waldreichen Herzogtums Walfor, sehr verschiedene Wege eingeschlagen: Tomeija ist eine Gesetzeshüterin und leidet schwer unter einem Fluch, der sie in manchen Situationen zur tödlichen Gefahr für sich und andere macht.

Liothan hingegen ist ein geschickter Räuber und Dieb geworden, auch wenn sein Ehrgefühl von ihm verlangt, nur von denjenigen zu stehlen, die sich ihres Besitzes als unwürdig erwiesen haben, und einen Teil seiner Beute an die Bedürftigen weiterzugeben. Deswegen und wegen ihrer einstigen Freund-

schaft hat Tomeija seine Umtriebe bisher ignoriert. Als er aber in das Haus des Händlers Dûrus einsteigt, geht er einen Schritt zu weit. Tomeija will ihn stellen, aber dann kommt alles anders als erwartet.

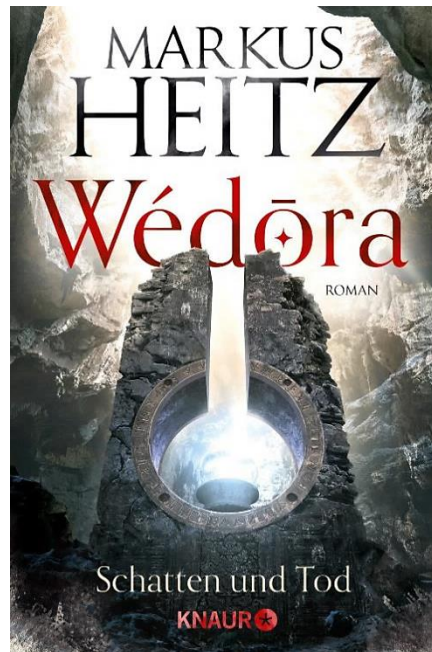
Dûrus erweist sich als ein Magier, der über beängstigende Kräfte gebietet. Doch er begeht einen Fehler. Statt die Eindringlinge zu töten, teleportiert sein Zauber sie nach Wédōra. Plötzlich müssen Liothan und Tomeija sich in einer völlig neuen Welt zurechtfinden: Am Himmel stehen drei Monde, Zauberer praktizieren eine ganz neue Art von Magie, die Stadt folgt ebenso fremden wie strengen Gesetzen und wird von einem mysteriösen

Fürsten beherrscht, dessen Gesicht noch niemand gesehen hat. Erbaut über heiligen Grotten und Quellen, wird die Stadt immer wieder von Wüstenstämmen angegriffen. Und auch in ihrem Inneren gärt die Unruhe: Einzelne Viertel werden von Menschen regiert, die ihre Macht missbrauchen, die Unzufriedenheit mit dem Herrscher wächst, und eine neue Droge sorgt für Aufruhr und Tote auf den Straßen. Unterdessen versucht Dûrus, in Walfor seinen Einfluss auszubauen. Doch er trifft auf Widerstand.

Liathan und Tomeija steht in Wédōra zunächst eine Reihe von Begegnungen bevor: Einige sind hilfreich, andere verwirrend, viele gefährlich, und nahezu alle führen sie in der einen oder anderen Weise zu Kämpfen. Erst allmählich durchschauen die beiden, was in der Stadt vor sich geht, und sind gezwungen, eine Seite zu wählen. Allerdings nimmt das Intrigenspiel ver-

gleichsweise wenig Raum ein und ist recht einfach gestrickt. Im Mittelpunkt der Handlung steht vielmehr, wie sich Liathan und Tomeija mal zusammen, mal getrennt einer Herausforderung nach der anderen stellen und Verblüffendes über die Stadt und sich selbst lernen.

Mit *Wédōra* hat Markus Heitz seinem Buch einen faszinierenden Schauplatz gegeben. Wédōras Organisation und Herr-



schaftsform, seine Geschichte und die vielgestaltigen Viertel sind detailliert geschildert, ohne dass dadurch der Erzählfluss unterbrochen würde. Bewohnt werden die Stadt und die Umgebung von so ungewöhnlichen Gestalten wie riesigen Echsen, die als Reittiere dienen, oder Wüstenkriegern, deren Organismus Sand statt Wasser benötigt. Einige Geheimnisse werden nicht gelüftet, aber das ist eher ein Pluspunkt, weil es noch mehr zur Atmosphäre der Stadt beiträgt.

Die Geschichte selbst ist nicht allzu kompliziert gestrickt und hat mit Liathan und Tomeija zwei schlagkräftige, eigentlich recht sympathische Protagonisten, die erst in Wédōra das volle Ausmaß ihrer Fähigkeiten kennenlernen.

Sie hätten allerdings interessanter und vielschichtiger geraten können. Auch Markus Heitz' Sprache ist eher effektiv als schön: Sie lässt farbenprächtige Bilder entstehen und vermittelt

ein präzises Bild des Geschehens, doch viele Formulierungen hätte man verbessern können. Trotzdem liest *Wédōra* sich schnell und mühelos, ist spannend und actionreich.

Fazit

Der mit Abstand faszinierendste Charakter in *Wédōra* ist die Wüstenmetropole selbst: Sie besticht mit ihrer Atmosphäre, der detailreich geschilderten Vielfalt ihrer Viertel und Bewohner und ihren unzähligen Geheimnissen. Sprache und Charakterzeichnung hätten gelungener sein können, aber es macht trotzdem Spaß, Markus Heitz' Roman zu lesen.

Interview mit Markus Heitz
(2015)

Rezension zu *Drachengift*

Rezension zu *Exkarnation - Krieg der alten Seelen*



Phantastische Wüstenbewohner

Ein Artikel von Judith Madera

Auf den ersten Blick erscheinen Wüsten lebensfeindlich: kaum bis gar keine Vegetation, nichts bewegt sich, außer Sandkörner im Wind. Dabei tummeln sich unter dem heißen Sand allerhand Insekten und Reptilien, und in der Nacht besuchen Fledermäuse prächtige Kakteenblüten. Auch in der Phantastik sind Wüsten meist nicht völlig leblos:

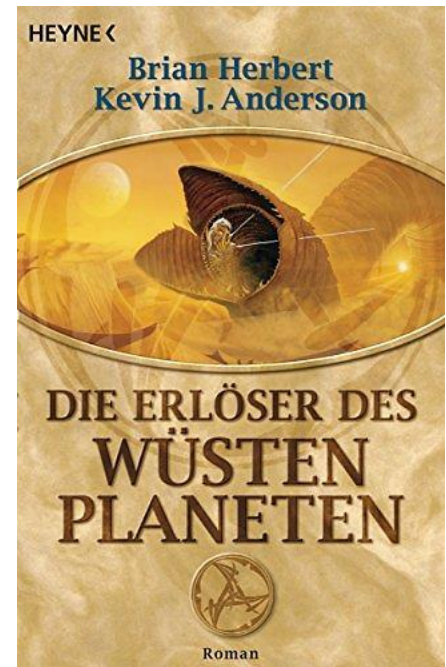
Sandwürmer

Diese Tierchen gibt es wirklich. Die Vielborster bilden eine ganze Familie im Stamm der Ringelwürmer. Allerdings leben sie nicht in staubtrockenen Wüsten, sondern graben im weichen Sediment von Meeren. Mit bis zu

40 cm Länge sind sie im Vergleich zu ihren phantastischen Pendanten winzig.

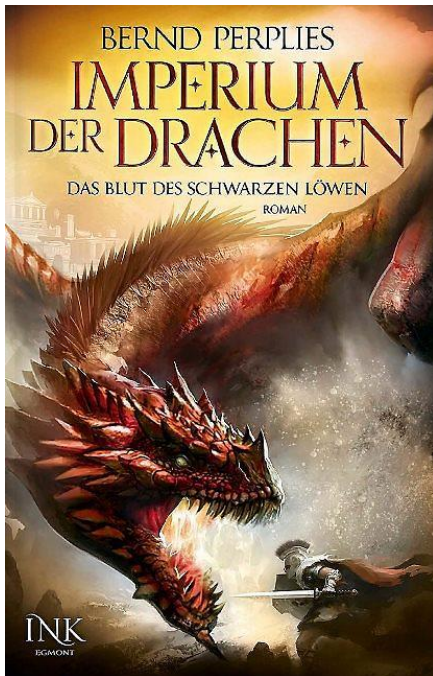
In Frank Herberts *Dune (Der Wüstenplanet)* sind Sandwürmer, auch Shai-Hulud genannt, so groß, dass man auf ihnen reiten kann. Adulte Tiere können sogar mehrere Kilometer lang werden. Die Sandwürmer verwandelten den Planeten Dune einst in eine riesige Wüste, und sie sind die Quelle der begehrten Droge Spice. Sie ernähren sich überwiegend von Sandplankton, fressen aber auch Menschen und alles andere, was ihnen zwischen ihre kristallinen Zähne gerät. Die Tiere werden als Transportmittel und für die Herstellung von

Spice genutzt, doch sie spielen auch in der Religion der Fremden, die von buddhislamischen Flüchtlingen abstammen, eine



große Rolle und sind dort sowohl Gott als auch Satan.

Von Dunes Sandwürmern hat sich Tim Burton 1988 in seinem Film *Beetlejuice* inspirieren lassen, wo schwarz-weiß-gestreifte Riesenwürmer in der Wüste des Saturn ihr Unwesen treiben (etwas weniger gruselig sehen sie in der Zeichentrickserie *Beetlejuice – Ein außergewöhnlicher Geist aus*). In *Beetlejuice* mahlen die



Mühlen der jenseitigen Bürokratie noch langsamer als die diesseitigen, und so müssen Verstorbene oft Jahrzehnte ausharren, bis sie das Nachleben antreten dürfen. Versuchen sie auf eigene Faust weiterzuziehen, landen sie auf dem Saturn, wo die riesigen Sandwürmer lauern. Inzwischen gibt es die schwarz-weißen Monsterwürmer auch als Plüschtier, was dem ungehobelten Exorzisten Beetlejuice sicher nicht gefallen würde. Schließlich hasst er nichts mehr als Sandwürmer.

Rieseninsekten

Ähnlich wie die Sandwürmer werden auch Insekten zu phantastischen Kreaturen, indem sie riesige Dimensionen annehmen. In der griechischen und orientalischen Mythologie gibt es beispielsweise so genannte Goldameisen, die in etwa so groß wie Füchse sind und in der Wüste nach Gold graben, weshalb sie auch als goldgrabende Riesen-

ameisen bezeichnet werden. Laut dem griechischen Geschichtsschreiber Herodot graben die Ameisen in der Wüste unterirdische Gänge, um der Hitze zu entkommen. Dabei fördern sie Gold an die Oberfläche, welches die Inder einsammeln und so zu ihrem Reichtum gelangen. Riesenameisen gibt es auch in dem SF-Horrorfilm *Formicula* aus dem Jahr 1954, wo sie in der Wüste New Mexicos ihr Unwesen treiben. Auch in anderen B-Movies wie *Tarantula* oder *Black Scorpion* verbreiten riesige Insekten blanken Horror. Zudem halten sie oftmals als Endgegner in Videospielen mit Wüstenleveln her. Klassischerweise trifft man dort in staubigen Grabkammern auf riesenhafte Spinnen, Skorpione oder phantastische Kreaturen, die Insekten ähnlich sehen.

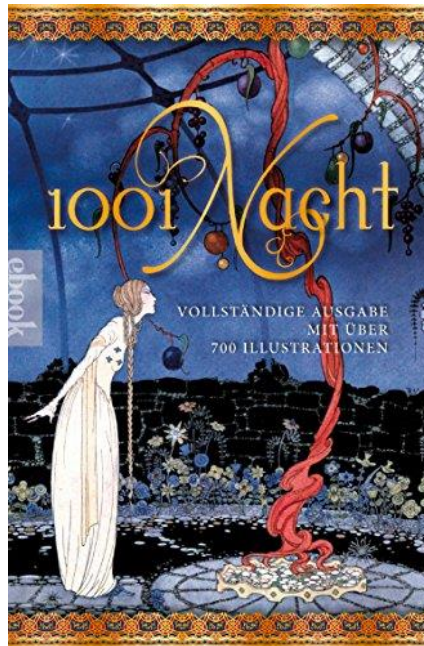
Wüstenelfen

Wer an Elfen denkt, denkt wohl zuerst an verschnörkelte, magische Gebäude, die mit der Natur

des Waldes verschmelzen. Doch so manche Vertreter des erhabenen Fantasyvolkes leben auch in der Wüste, wie beispielsweise die Sidhari aus Bernd Perplies' Dilogie *Imperium der Drachen*, die auch in *Die Reise durchs Wolkenmeer* auftauchen. Leider lernt man nur einzelne Vertreter des mystischen Wüstenvolkes kennen. Die dunkelhäutigen Elfen leben im Einklang mit der Natur, mit der ihre Magie eng verwoben ist. So können sie sich beispielsweise die Kraft des Windes zu Nutze machen. Gerade weil man so wenig über die Sidhari erfährt, sind sie ein besonders spannendes Volk, über das Bernd Perplies gerne ganze Romane verfassen dürfte.

Auch in *Das schwarze Auge* gibt es Wüstenelfen, die Beni Geraut Schie genannt werden. Sie stammen von den Hochelfen ab und lebten in der Khômwüste, wo sie viele für eine Legende halten. Ihre sonnengebräunte Haut schützen sie mit dunklen

Gewändern, Kopftüchern und Turbanen. Wie bei vielen Fantasywüstenvölkern dürften hier die *Märchen aus 1001 Nacht* beziehungsweise der Orient Inspiration sein. Auch bei *DSA* sind Wüstenelfen ein mystisches Volk, dem man in *Aventurien* nur selten begegnet, da die meisten sich zu den Inseln im Nebel zurückgezogen haben. Zudem sind die Beni Geraut Schie Meister der Anpassung und nutzen ihre Magie, um sich zu verber-



gen, sodass kaum jemand einen dieser sagenumwobenen Elfen zu Gesicht bekommt.

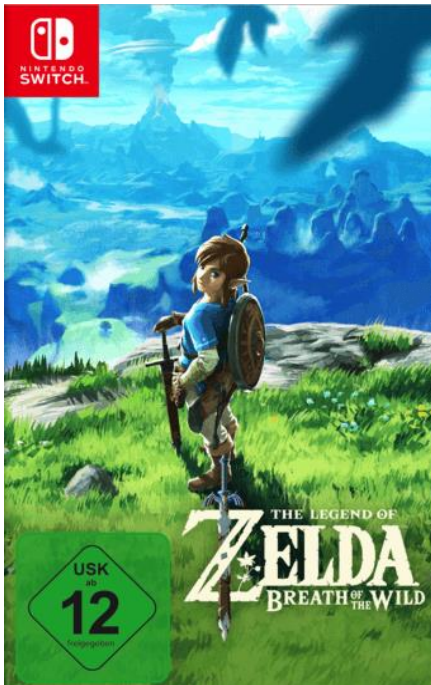
Dschinn

Viele denken bei einem Dschinn wohl an den blauen Flaschengeist aus Disneys *Aladdin*, der Wünsche erfüllt (eine Geschichte, die ursprünglich gar nicht zu den *Erzählungen aus 1001 Nacht* gehört). Damit haben die Dschinn aus der islamischen Mythologie jedoch wenig gemein. Dort sind sie empfindungsfähige Geisterwesen, die aus rauchlosem Feuer geschaffen und für die meisten Menschen unsichtbar sind. Sie können gut oder böse sein, gelten jedoch allgemein als wenig vertrauenswürdig und sind für gemeine Tricks bekannt.

Zu den bekanntesten Vertretern der Dschinn zählen die Ifrits, feurige Rachegeister, und die leichenfressenden Ghule, die reine Dämonen sind. Daneben gibt es die meist weiblichen Sila,

verführerische Gestaltwandler, und die mächtigen Marid, die dem Flaschengeist am nächsten kommen. Sie gelten als Könige der Dschinn, doch sie können auch gezwungen werden, Aufgaben (also quasi Wünsche) zu erfüllen.

In *Alif der Unsichtbare* macht der Leser Bekanntschaft mit verschiedenen Dschinn, die dem Protagonisten teilweise helfen.



Allerdings ist man nie sicher, ob man den Geisterwesen wirklich trauen kann. Auch in Akram El-Bahays *Flammenwüste* trifft der Protagonist Anûr auf Dschinn, unter anderem einen zornigen Marid, den er nur mit Mühe bezwingen kann. Auch eine mächtige Ghoula lässt seine Suche nach dem ersten aller Worte beinahe scheitern. In *Elias & Laia* spielen die Dschinn im ersten Band noch keine tragende Rolle, entwickeln sich im Verlauf der Reihe jedoch zur größten Gefahr, wobei die Menschen nicht unschuldig an der Rachelust der Dschinn sind.

Die Gerudo

In der Videospieldreihe *The Legend of Zelda* gibt es viele Verbindungen zwischen den einzelnen Reihenteilen, die sich in eine zeitliche Abfolge bringen lassen. Dadurch besucht man als Spieler oftmals dieselben Orte, die sich im Lauf der Zeit verändern. Wichtigste Schauplätze sind da-

bei der Wald von Phirone, der Vulkan Eldin und die Gerudo-Wüste, welche nach dem dort lebenden Volk der Gerudo benannt ist. In *Ocarina of Time*, das bis heute als eines der besten Spiele aller Zeiten gilt, sind die Gerudo ein (fast) reines Frauenvolk, in dem es nur einen einzigen Mann gibt: Ganondorf, der Antagonist der Reihe (teilweise auch nur in Gestalt des Dämons Ganon). Die Gerudo sind stolze Kriegerinnen, die in einer labyrinthartigen Burg leben. Protagonist Link muss sich ihren Respekt hart verdienen, hat er ihn jedoch gewonnen, erweisen sich die Gerudo als wertvolle Verbündete.

In den folgenden Hauptteilen der Reihe verschwinden die Gerudo zunächst. In *Twilight Princess*, welches lange nach *Ocarina of Time* spielt, finden sich in der Wüste nur Ruinen. Geblieben ist nur der Name, das Volk selbst scheint verschwunden. *Skyward Sword* spielt dagegen am Anfang

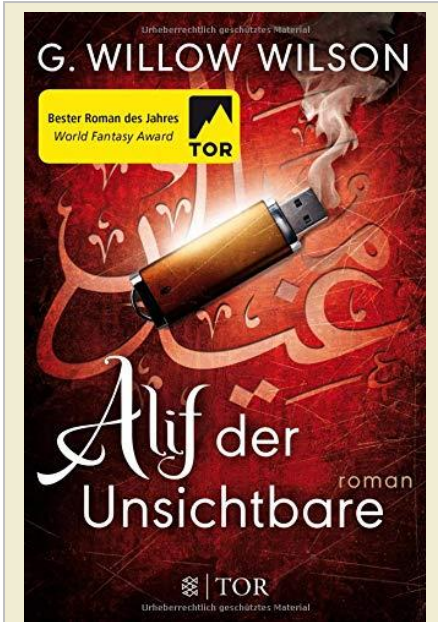
der Zeitlinie, als es die Gerudo noch nicht gab (allerdings gab es die Wüste bereits und die ist mit ihren Zeitkristallen ungemein spannend gestaltet).

In Breath of the Wild, dem neuesten Ableger der Reihe, trifft man die Gerudo wieder und erfährt endlich mehr über ihre Kultur,

die ihrem Lebensraum Wüste entsprechend orientalisch inspiriert ist. Allerdings haben nach wie vor Frauen das Sagen. Auf den ersten Blick sieht man gar keine Männer, doch wenn man die Wüstenstadt der Gerudo erkundet, trifft man immer wieder auf männliche Vertreter des Volkes, die sich teilweise als Frauen

verkleiden oder oftmals Hausmänner sind. Die Gerudo-Kriegerinnen gleichen Wüstenamazonen, sind auffallend groß, meist sehr kurvig, und ihr feuerrotes Haar leuchtet in der Sonne. Sie haben sich der Wüste angepasst, reiten auf Sandrobben durch die Dünen und bunkern in unterirdischen Höhlen Eis.





Autorin: G. Willow Wilson
Verlag: Fischer TOR (2018)
Originaltitel: *Alif the Unseen*
Übersetzerin: Julia Schmeink
Genre: orientalische Urban Fantasy

Taschenbuch
528 Seiten, 9,99 EUR
ISBN: 978-3-596-29936-2

Alif der Unsichtbare

Eine Rezension von Judith Madera

Alif bietet jedem digitalen Schutz, der verfolgt wird, ganz gleich ob Islamist, Kommunist oder anderer politischer Gesinnung. Der junge Hacker bewahrt seine Klienten erfolgreich vor der staatlichen Überwachung, seine Fähigkeiten sind gefragt. Im „real life“ wohnt er jedoch noch bei seiner Mutter und hat Stress wegen seiner Geliebten, die aus einer höheren Schicht stammt. Als sie mit ihm Schluss macht, bricht seine Welt zusammen. Dabei ahnt er noch nicht, dass dies der Beginn einer phantastischen Reise voller Gefahren ist. Als eine Art Abschiedsgeschenk vertraut ihm seine Geliebte ein altes Buch an, das *Alf Yeom* (*Tausendundein Tag*). Und plötzlich

wird Alif zum Gejagten, gerät ins Fadenkreuz der Staatssicherheit und gilt als Terrorist ...

Die Geschichte um Alif ist ein wilder Mix aus Fantasy und Cyberthriller, wobei die Grenzen zwischen digitaler und phantastischer Welt verwischen. Alifs Schlamassel beginnt, als er von seiner Geliebten Intisar verlassen wird und ein Programm schreibt, das Intisar anhand dessen, was sie schreibt und wie sie es schreibt, im Netz erkennt – und Alifs Existenz vor ihr verbirgt. Eigentlich dürfte dieses Programm nicht funktionieren, aber aus irgendeinem Grund tut es das doch, und Alif wird für Intisar unsichtbar. Als er jedoch

seine Nachbarin und Freundin Dina bittet, Intisar ein Päckchen zu bringen, mit dessen Inhalt er sie kränken will, bricht Chaos aus. Intisar schickt Dina mit dem *Alf Yeom* zu Alif, und plötzlich ist die Hand höchstpersönlich hinter ihm her – der Mann im Staat, der Alif und andere Hacker vernichten will. Alif ahnt dabei nicht, dass die Hand sich mit Dämonen eingelassen hat.

Gemeinsam mit der vollverschleierte Dina ist Alif fortan auf der Flucht. Auf der Suche nach Helfern stößt er auf Vikram, einen Dschinn – was Alif zunächst nicht glauben kann. Ihm, der zahlreiche Fantasyromane verschlungen hat, fällt es schwer, an die Existenz solcher Wesen zu glauben. Die gläubige Dina hingegen hat damit kaum Probleme und erweist sich im Verlauf der Handlung als wertvolle Stütze für Alif. Oft wirkt sie stärker und besonnener als er, der mit Anfang zwanzig noch recht naiv erscheint. Einerseits ist

er ein Genie in der Datenwelt, andererseits aber auch ein verwöhnter junger Mann, der schnell in Panik gerät und nicht ernsthaft damit gerechnet hat, irgendwann aufzufliegen.

Der Roman lässt sich grob in zwei Hälften einteilen, wobei Alif in der ersten nach einer kurzen Einführung permanent auf der Flucht ist und in der zweiten sich seinem Gegner stellen muss. Die Hand bleibt lange Zeit ein diffuser Schatten, der Alif verfolgt, und bis zum Ende wird dieser Mann als Antagonist nicht wirklich greifbar.

Auch so mancher Nebencharakter bleibt zu blass – mit Ausnahme von Vikram und Scheich Bilal. Ersterer gilt selbst unter den Dschinn als gefährlich, erweist sich jedoch als edelmütig (wenn er es will). Zudem begeistert Vikram mit seinem derben Humor. Der Scheich hingegen wird zufällig in Alifs Chaos hineingezogen und führt mit ihm interessante Gespräche mit phi-

losophischem und religiösem Charakter, die die Handlung um eine nachdenkliche Note erweitern. Die Fantasyelemente kommen bei all dem etwas zu kurz, wobei es durchaus Szenen mit magischem Flair gibt.

Alif der Unsichtbare wurde 2013 mit dem World Fantasy Award ausgezeichnet, was der Verlag natürlich kräftig bewirbt. Die Auszeichnung verdankt die Geschichte vor allem der Tatsache, dass sie Fantasy in einem orientalischen Setting inszeniert und dabei die politischen Umwälzungen unserer Gegenwart einbringt. Der Roman enthält jede Menge kritische, aber auch positive Gedanken über den Islam, seine verschiedenen Ausprägungen und das Leben in einer arabisch geprägten Welt, inklusive gesellschaftlicher Spaltungen.

G. Willow Wilson gibt der Leserschaft Einblicke in eine Welt, in der verschiedene Volksgruppen unterdrückt werden, in der sich

aber auch so manche Frau freiwillig verschleiert. Die Autorin weckt dabei Verständnis für die Religion und zeichnet ein friedliches, menschenfreundliches Bild von ihr, zeigt aber gleichzeitig auf, dass der Islam auch aus Machtgier missbraucht wird.

Über die Aspekte des Islam hinaus beschäftigt sich Wilson mit der Frage nach Freiheit und was man bereit ist, dafür zu tun. Alif ist nur ein Held, wenn er im sicheren Zuhause am Computer sitzt und von der Revolution träumt. Als es im echten Leben darauf ankommt, erkennt er, wie ängstlich er innerlich ist und dass sein bisheriges Leben doch nicht so schlecht war. Gleichzeitig wird die vollverschleierte Dina zur Heldin, die in brenzligen Situationen Mut und Geduld beweist.

In der zweiten Romanhälfte machen die Protagonisten einiges durch, insbesondere Alif durchlebt düstere Szenen, die ihn beinahe den Verstand kosten und die für den Leser kaum zu ertragen sind. Er reift dabei spürbar und begreift nach und nach, wie wichtig Freundschaft und gegenseitige Unterstützung ist.

“Vielleicht war das alles, was Freiheit war – ein Moment, in dem alles möglich war, zu schnell eingeholt von dem fürchterlichen menschlichen Instinkt zu bestrafen und zu entzweien.“ (Seite 508)

Spannend ist auch das Setting in einer fiktiven Wüstenstadt, die nach dem Vorbild arabischer und nordafrikanischer Metropolen geschaffen wurde. Als Leser hat man durchweg das Gefühl, sich tatsächlich im Nahen Osten

zu befinden. Man spürt die Hitze, entdeckt Moscheen und Universitäten – und die magische Seite der Stadt, die die Dschinn vor den Augen der Menschen verbergen.

Fazit

Alif der Unsichtbare besticht mit seinem orientalischen Setting in einem fiktiven arabischen Emirat, das stellvertretend für die islamische Welt mit vielen Facetten gezeichnet wird. G. Willow Wilson übt dabei Gesellschaftskritik, zeigt jedoch auch die positiven Seiten des Islam und die Fehleinschätzungen des Westens auf. Die magische Welt der Dschinn gerät neben der Brisanz dieser Themen fast in den Hintergrund, bereichert die chaotische Geschichte aber mit phantastischen Bildern.



Interview mit Elea Brandt

geführt von Swantje Niemann

PHANTAST: Hallo, Elea, *Sand & Wind* ist bereits Dein zweiter Roman, der in einer Wüstenstadt angesiedelt ist. Was reizt Dich an solchen Settings?

Elea Brandt: Hallo, Swantje. Ich war ein bisschen übersättigt vom klassischen Fantasy-Mittelalter-Setting, das ja überwiegend von europäischen Strukturen inspiriert ist, und wollte mal was Neues ausprobieren. Als Rollenspielerin sind mir fantastische Wüstensettings schon länger vertraut und ich mag den Flair, der damit einhergeht. Außerdem bin ich ein großer Fan von Städten und Mikrokosmen in Fantasy-Settings. Meine Wüstenstädte sind aufgrund ihrer Lage oft

recht isoliert, das Leben der Menschen konzentriert sich auf diese Metropolen, und die Dynamiken, die dadurch entstehen, erforsche ich sehr gerne.

PHANTAST: Wie sah Dein Rechercheprozess aus?

Elea Brandt: Ich habe mich eine Weile mit Demografie von (mittelalterlichen) Städten beschäftigt, damit Größe und Struktur der Stadt einigermaßen sinnvoll zusammenpassen und auch die nötigen Ressourcen für die Bewohner*innen vorhanden sind. Gerade bei Wüstenstädten ist das ja ein wichtiger Punkt: Keiner baut eine Stadt, wenn es dort keine Wasserversorgung gibt. Bei

Opfermond fand ich es zudem spannend, zu überlegen, wie der Städtebau das rigide Ständesystem innerhalb der Gesellschaft repräsentiert. Das war aber eher ein Gedankenexperiment. Für *Sand & Wind* habe ich mich – in Bezug auf die Stadtstruktur – an vor- und frühislamischen Städten orientiert und auch viel über Dschinnenglauben im antiken Orient gelesen, um das ein wenig in die Geschichte einzuflechten. Die Welt von *Opfermond* ist eher an die antiken Hochkulturen Mesopotamiens angelehnt.

PHANTAST: Hast Du beim Recherchieren den Plot normalerweise bereits parat und versucht nun, konkrete Fragen zu beant-

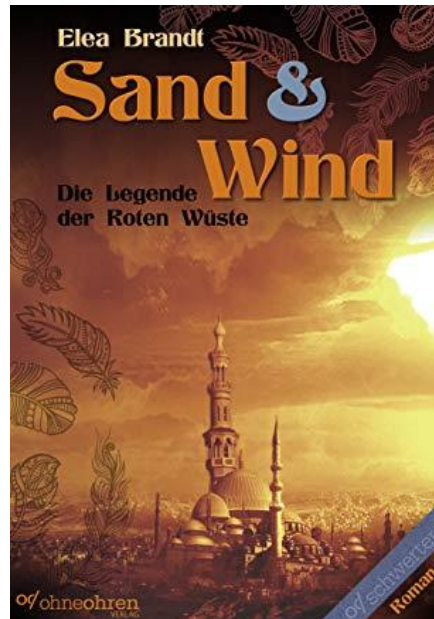
worten, oder kann es auch sein, dass Fakten, auf die Du stößt, der Geschichte eine neue Richtung geben?

Elea Brandt: Ich bin ein klassischer „Plantser“, das heißt, ich plane meinen Plot nicht sehr detailliert, sondern gebe mir nur ein grobes Gerüst vor. Der Rest entsteht dann beim Schreiben und durch die Interaktion der Figuren. Von daher kann es immer passieren, dass neue Erkenntnisse oder Details meiner Geschichte eine neue Wendung geben. Meistens betreibe ich Recherche aber eher als Ergänzung und als Möglichkeit, meinen Weltensbau auszuschnücken und glaubwürdiger zu gestalten. Oder um konkrete Fragen zu klären.

PHANTAST: *Sand & Wind* hat trotz der zeitweise sehr hohen Stakes einige märchen- und komödienhafte Elemente. War das eine bewusste Abwechslung vom

eher düsteren Ton Deines Debüts?

Elea Brandt: Bewusst ist vielleicht etwas weit gegriffen, aber es hat mir damals sehr gut getan, mal etwas Lockeres zu schreiben. Abwechslung tut mir gut und hilft mir, auch mal neue Wege zu gehen und auszuprobieren. *Sand & Wind* war für mich ein Wohlfühlprojekt, eine Feel-Good-Story, und ich habe es sehr genossen, sie zu schreiben. Es war



aber trotzdem eine Herausforderung, humorvolle Szenen zu schreiben finde ich sehr anspruchsvoll.

PHANTAST: In Deiner Vita steht, dass Du begeisterte Rollenspieler bist. Was für Spiele spielst Du besonders gern?

Elea Brandt: Angefangen habe ich ganz klassisch mit *Das Schwarze Auge* (DSA), dann kam irgendwann *Shadowrun* dazu. Die beiden ergänzen sich auch ganz gut: typische Fantasy vs. futuristisches Cyberpunk-Setting. *Call of Cthulhu* spiele ich auch sehr gerne, wenn es etwas horrorlastiger sein soll. Ich teste aber auch gerne neue Systeme aus.

PHANTAST: Was lässt sich vom Schreiben auf die Spielleitung beim Rollenspiel (und umgekehrt) übertragen? Wo stellen sie Dich vor verschiedene Herausforderungen?

Elea Brandt: Der Transfer ist enorm hilfreich. Als Spielleiterin muss ich in der Lage sein, vorher zu antizipieren, wie die Charaktere meiner Spieler*innen handeln könnten, um ihnen passende Optionen anzubieten. Ich muss also in der Lage sein, mich in diese Figuren hineinzusetzen und ihre Handlungen vorauszuahnen. Beim Schreiben passiert etwas sehr Ähnliches, allerdings habe ich dabei größere Kontrolle über meine Figuren. Das ist die Herausforderung an der Spielleitung: Improvisationstalent. Beim Schreiben kann ich mir da mehr Zeit nehmen, dafür ist der Anspruch an die Geschichte höher. Rollenspieler*innen in einer vertrauten Runde verzeihen kleinere Plotlücken eher als Leser*innen – zumindest ist das meine Erfahrung.

PHANTAST: In Deiner Twitter-Bio hebst du hervor, dass Du Psychologie studierst, und Du hast schon auf Erkenntnisse aus Deinem Studium zurückgegrif-

fen, um den Nutzen von Triggerwarnungen zu erläutern. Gibt es noch andere Gelegenheiten, bei denen Dir dein Studium in Deiner Rolle als Autorin gelegen kommt?

Elea Brandt: Ich denke schon. Ich schreibe sehr charakterzentriert, und die Erkenntnisse aus dem Studium helfen mir oft dabei, Biographie, Entwicklung und Psyche meiner Figuren besser zu verstehen. Im Zentrum meiner Geschichten stehen häufig psychologische Konflikte, die die Figuren entweder mit sich selbst oder mit anderen austragen müssen. Gerade die Frage nach der eigenen Identität (Wer bin ich? Was hat mich geprägt? Wie sehe ich mich selbst? Wie sehen mich andere? Wie kann ich mich verändern?) finde ich enorm spannend, sowohl als Psychologin als auch als Autorin.

PHANTAST: Du hast vor einer Weile über die falsche Darstellung von Psychotherapie in ei-

nem Hörbuch getwittert. Gibt es bestimmte Mythen/Recherchefehler über Psychologie, die Dir immer wieder begegnen?

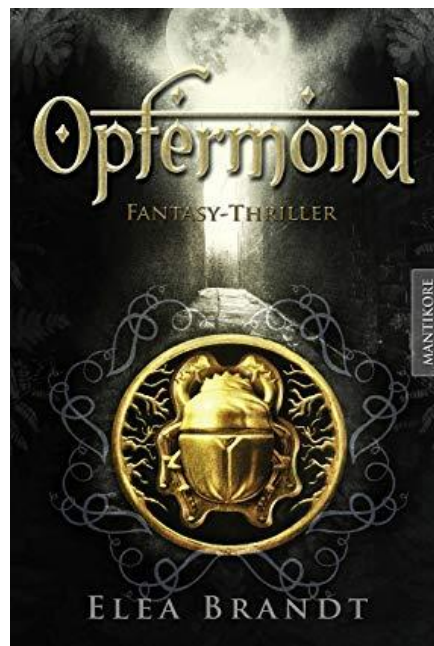
Elea Brandt: Leider gibt es da eine ganze Menge Missverständnisse, Fehler und Klischees, die mich stören. Solange sich das noch im Rahmen künstlerischer Freiheit bewegt, bin ich da kulant, aber häufig sind solche Fehler dazu geeignet, psychische Krankheiten oder Psychotherapie weiter zu stigmatisieren. Und da wird es problematisch. Ganz unangenehm finde ich es zum Beispiel, wenn psychische Krankheiten (häufig Sucht, aber auch Posttraumatische Belastungsstörungen) einfach dadurch geheilt werden, dass die richtige Person auftaucht und den/die Betroffene(n) durch ihre Zuneigung „heilt“. Sicher ist soziale Unterstützung wichtig, aber sie ist – leider – kein Allheilmittel. Viele Menschen sind ihr Leben lang von einer Störung betroffen, mal mehr, mal weniger. Psychi-

sche Krankheiten kann man nicht eben so „wegstreichen“. Generell finde ich es ungünstig, wenn Figuren nur auf eine psychische Krankheit als Plotaufhänger reduziert werden. Menschen leiden vielleicht an Depression, aber sie SIND nicht ihre Depression. Sie sind genauso komplexe, vielschichtige Individuen wie alle anderen auch. Oh, und Schizophrenie ist NICHT das mit den verschiedenen Persönlichkeiten. Das ist eine dissoziative (oder multiple) Identitätsstörung. Aber das nur am Rande. ;)

PHANTAST: Da wir schon über Twitter reden: Gerade laufen viele Diskussionen über die soziale Verantwortung von Autor*innen, zum Beispiel habe ich in letzter Zeit verschiedene Varianten des Kritikpunkts gelesen, dass die Darstellung von Sexismus, strikten gesellschaftlichen Hierarchien, Gewalt, etc. in zahlreichen Fantasyromanen dazu beitragen, diese zu normalisie-

ren. Was hältst Du davon? Gibt es Dinge, über die Du im Licht aktueller Entwicklungen bewusst schreibst oder gerade nicht schreibst?

Elea Brandt: Diese Verantwortung ist enorm wichtig. Auch wir Fantasy-Autor*innen schreiben nicht im luftleeren Raum, unsere Geschichten und Szenarien sind immer auch von der eigenen Sozialisation und Weltsicht geprägt. Sich das vor Augen zu



führen finde ich wichtig. Ich denke, wir können durchaus über Sexismus, Rassismus, Gewalt etc. schreiben, müssen das sogar, wenn wir uns kritisch mit diesen Themen auseinandersetzen und die drastischen Folgen von Krieg oder Ausgrenzung darstellen wollen. Dafür eignet sich Fantasy ja sehr gut. Gerade *Sand & Wind* ist aber ein gutes Beispiel dafür, dass Botschaften auch über positive Anreize funktionieren können: In Zerbahan gilt eine völlige Gleichberechtigung der Geschlechter und aller Beziehungsformen, das heißt, Sexismus ist in dieser Welt erst einmal kein Thema. Ich denke, das Wichtige ist, dass man sich der Wirkung bewusst ist, die man aussendet, und nicht einfach nur unreflektiert Tropes bedient, weil das in der Fantasy „halt so ist“. Ich bin aber tatsächlich etwas sensibler geworden für solche Themen. Was ich mir z. B. nicht mehr vorstellen konnte, sind Romane, in denen es explizit um Diskriminierungserfah-

rungen geht. Das überlasse ich lieber Own-Voice-Autor*innen. Auch in Hinblick auf die Repräsentation fremder Kulturen bin ich sensibler geworden.

PHANTAST: Die Gleichberechtigung und absolut selbstverständliche Diversität in *Sand & Wind* sind mir beim Lesen definitiv positiv aufgefallen. Eine letzte Frage: Auf Deiner Seite erwähnst Du in Deinem Rückblick auf 2018 den Stress, der damit einhergeht, professionell zu schreiben, und Schriftsteller*in ist eigentlich so ein Paradebeispiel für einen Job mit maximal entgrenzter Arbeit. Wie sorgst Du dafür, dass der Druck nicht zu groß wird?

Elea Brandt: Oje, ich fürchte, da habe ich noch keine optimale Strategie gefunden. Ich versuche mir bewusst mehr „echte“ Freizeit zu nehmen, also Zeiten, in

denen ich weder schreibe noch recherchiere oder andere schreibrelevante Dinge tue. Das fällt mir auch zunehmend leichter – anfangs hatte ich ständig ein schlechtes Gewissen, wenn ich mal einen Abend nur Videospiele zocken, lesen oder Serien gucken wollte. Der Druck verschwindet trotzdem nie ganz, immerhin bin ich selber meine schärfste Kritikerin und bin immer davon überzeugt, ich könnte mehr tun, wenn ich wollte. Dabei übersehe ich manchmal, auf mich und mein Wohlbefinden zu achten, und das tut dann weder mir noch meinen Texten gut. Ich hoffe, mit der Zeit kommt auch größere Gelassenheit.

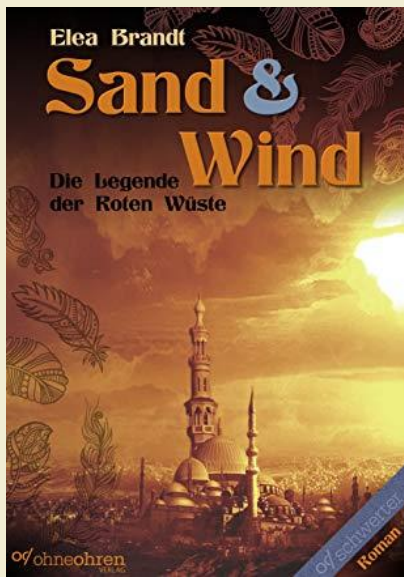
PHANTAST: Mir fällt gerade auf: Eigentlich war das die vorletzte Frage. Ich wollte mich noch erkundigen, was Du über deine aktuellen oder geplanten Projekte verraten kannst.

Elea Brandt: Ein bisschen was kann ich verraten. :) Im Sommer soll mit *Sand & Klinge* der zweite Teil zu *Sand & Wind* im Verlag OhneOhren erscheinen. Und spätestens für Anfang nächsten Jahres ist ein zweiter Fantasy-Thriller in Ghor-el-Chras geplant. Mutterschoß ist zwar keine Fortsetzung im eigentlichen Sinne, sondern eine eigenständige Geschichte, es gibt aber ein paar Parallelen zu *Opfermond*. Für den Sommer ist auch noch ein spannendes Anthologie-Projekt in Planung, unter dem Hashtag #Hafermann könnt ihr auf Twitter schon ein bisschen was darüber rausfinden.

PHANTAST: Vielen Dank für das Interview.

Rezension zu *Opfermond*





Autorin: Elea Brandt
Verlag: ohneohren (November 2018)
Genre: Fantasy

Taschenbuch
450 Seiten, 13,99 EUR
ISBN: 978-3-903006-44-7

Sand & Wind – Die Legende der roten Wüste

Eine Rezension von Swantje Niemann

Nachdem mich bereits *Opfermond* von Elea Brandt überzeugen konnte, habe ich zum weniger düsteren *Sand & Wind* gegriffen, das ebenfalls in einer Wüstenstadt spielt.

In ZARBAHAN existieren nur wenige Kilometer voneinander entfernt bittere Armut und der Überfluss des Palastes. Hier stellen sich zwei junge Männer den Herausforderungen des Alltags: Der draufgängerische QUIRO schlägt sich als Taschendieb und Trickbetrüger durch, immer umgetrieben von der Sorge um seine alte, zunehmend vergessliche Adoptivmutter. Der sanfte, nachdenkliche ELIS, der nach

dem frühen Tod seiner Mutter viel zu früh den Schah-Thron besteigen musste, ringt darum, dieser Verantwortung gerecht zu werden.

Dabei steht ihm sein kompetenter Kämmerer KAREFF, der insgeheim Gefühle für ihn hegt, mit bedingungsloser Loyalität zur Seite. Auch sein strenger, pragmatischer Onkel, der Wesir IZAFAR, hat immer Ratschläge für ihn parat – allerdings nicht ohne Hintergedanken. Und dann ist da noch ARAZIN, die leidenschaftliche Thronfolgerin eines Nachbarvolks, die als Pfand eines noch labilen Friedens mit Elis

verheiratet werden soll. Obwohl ihre cholerasche Art es zunächst schwer macht, sie ins Herz zu schließen, wird schnell klar, dass ihre Wut der verständlichen Frustration darüber entspringt, von einer immer aktiven Frau mit großer Verantwortung zu einer politischen Spielfigur geworden zu sein, die von ihrem zukünftigen Mann ignoriert wird.

Elis' und Quiros Erfahrungen sind Welten voneinander entfernt, aber die beiden Männer teilen etwas: Sie sehen sich zum Verwechseln ähnlich. Als Dörfer und Karawanen angegriffen werden und alles darauf hindeutet, dass Arazins Volk den Friedensvertrag gebrochen hat, will Elis es nicht glauben und stellt Nachforschungen an – mit unerwarteten Konsequenzen. Äußere Feinde und Verrat aus den eigenen Reihen sorgen dafür, dass seine Reise eine unerwartete Wendung nimmt. Als sich seine Spur verliert, drängt Izafar da-

rauf, dies als Kriegserklärung zu werten. Um einen Krieg zu verhindern, wagt Kareff einen riskanten Schachzug: Quiro soll Elis' Stelle einnehmen.

Romantische Verwicklungen, politische Intrigen und die unangenehmen Konsequenzen von Quiros Impulsivität führen die Figuren in brenzlige Situationen, in denen sie teilweise auch verletzt werden. Eine relativ wichtige Figur stirbt sogar, was jedoch – und das will nicht dazu passen, wie das Verhältnis eines anderen Charakters zu ihr geschildert wird – im weiteren Verlauf der Handlung kaum angesprochen wird, vielleicht, um den trotz der gefährlichen Konflikte dennoch eher fröhlich-abenteuerlichen Charakter der Geschichte zu wahren.

Elea Brandt greift auf einige etablierte Tropes zurück: Da ist der intrigante Onkel/Wesir mit seiner ganz eigenen Agenda, der Rollentausch zwischen Prinz und Bettler, der charmante Gauner,

geräumige Abwasserkanäle genau dort, wo die Protagonisten sie gut gebrauchen können ... Allerdings setzt die Autorin diese vertrauten Handlungselemente gekonnt ein, und dass man bestimmte Plotstrukturen schon kennt, reduziert nicht den Spaß daran, sie gut umgesetzt wiederzusehen.

Das Worldbuilding ist sehr solide. Das Magiesystem wird nicht ausführlich erläutert, bedarf aber auch keiner großen Erklärung: Magische Steine erlauben es, verschiedene Arten von Zauberei zu üben, auch wenn z. B. die Angehörigen der Herrscherfamilie von Zarbahan so lange Wasser getrunken haben, dass über diese Steine geflossen ist, dass sie nicht länger auf diese angewiesen sind. Die magischen Fähigkeiten der Figuren werden früh eingeführt, sodass es später nicht überrascht, wenn sie sich damit aus brenzligen Situationen befreien (oder sich in solche hineinmanövrieren). Tönerne Ho-

munkuli erledigen lästige Alltagsaufgaben, und in der Wüste sind die echsenartigen Ssali unterwegs. Es werden auch Kleinigkeiten wie z. B. Essen erwähnt, die das Setting noch einmal überzeugender wirken lassen.

Angenehm ist auch, dass mit dem Klischee „Wüstenkultur = extrem konservative Vorstellungen über Geschlechterrollen“ gebrochen wurde. Elis' Mutter war nicht nur eine unangefochten regierende Herrscherin, sie war auch offiziell mit einer Frau verheiratet, und Kareffs Gefühle für Elis sind nur deshalb ein Problem, weil der asexuelle (und eventuell auch aromantische) Elis sich unbehaglich fühlt, weil er sie nicht erwidert und außer-

dem eine arrangierte Ehe eingehen soll. Abgesehen von einem einzigen Dialog, der eher für das Publikum als für die Figuren bestimmt zu sein scheint, ist die ethnische und sexuelle Vielfalt der Figuren wunderbar beiläufig und selbstverständlich eingeflochten.

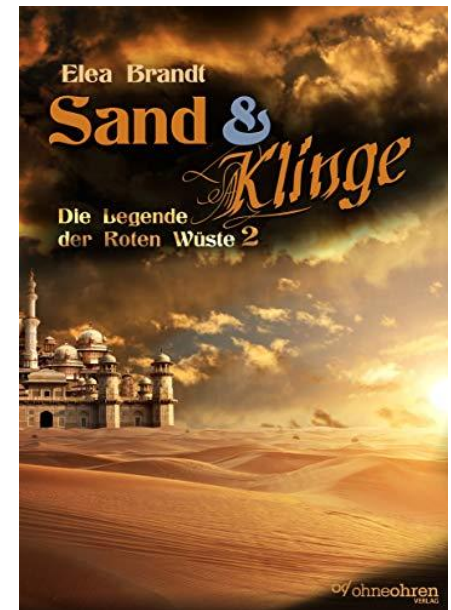
Dank des angenehmen, flüssigen Schreibstils - ich bin kein einziges Mal über eine Formulierung gestolpert, die ich als holprig oder anachronistisch empfand - gelingt es mühelos, in die Welt von Sand und Wind einzutauchen.

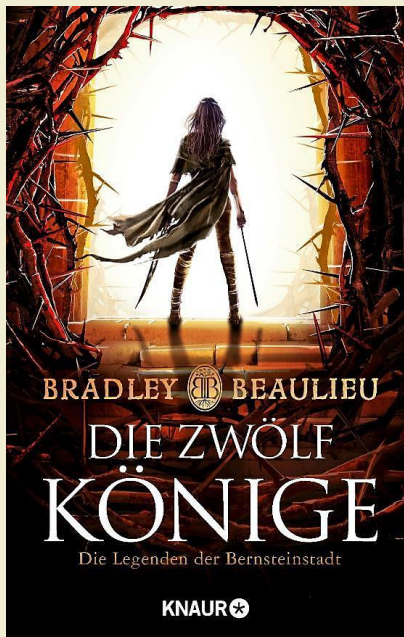
Fazit

Elea Brandt hat mit *Sand & Wind* ein Wüstenabenteuer geschrie-

ben, das vertraute Motive mit innovativen Ideen zu einem stimmigen, spannenden Ganzen verbindet.

Rezension zu *Opfermond*





Autor: Bradley Beaulieu
Verlag: Droemer Knaur (2017)
Originaltitel: *Twelve Kings in Sharakhai (Song of the Shattered Sands Trilogy #1)*
Übersetzerin: Antonia Zauner
Genre: High Fantasy

Taschenbuch
688 Seiten, 16,00 EUR
ISBN: 978-3-426-51817-5

Die Legenden der Bernsteinstadt – Die zwölf Könige

Eine Rezension von Swantje Niemann

Sharakhai, die Stadt im Herzen der Wüste, ist ein lebendiges Handelszentrum, das Bradley Beaulieu farbenprächtig zu schildern weiß. Er beschreibt die Gerüche auf den Basaren, die Speisen, die dort gegessen werden, und die Kleidung der Figuren. Klima und Kultur muten nordafrikanisch an, allerdings gibt es auch einige entscheidende Unterschiede:

Magie und ein ganzes Götterpantheon sind hier nur zu real, auch wenn sie bis zum Ende des Buches geheimnisvoll bleiben, und die Stadt verdankt ihr Überleben einem finsternen Pakt der zwölf

Könige mit den Göttern. Vor langer Zeit reagierten die Könige mit diesem Bündnis auf eine Bedrohung durch feindselige Stämme; es gelang ihnen, der Stadt den Schutz der dämonischen Asirim zu sichern, auch wenn diese nun in bestimmten Nächten durch die Straßen streifen und Opfer fordern.

Die Macht der Zwölf Könige ist groß, aber sie herrschen nicht unangefochten. Die „Mondlose Schar“ hat sich ihrem Sturz verschrieben, und zwischen Herrschern und Rebellen findet ein brutales Wechselspiel von Angriffen und blutigen Vergel-

tungsakten statt, die meist Unbeteiligte treffen.

Çeda kennt sowohl die Pracht als auch die Schattenseiten Sharakhais. Nachdem die Könige ihre Mutter getötet hatten und sie nicht länger bei einem lieblosen Ziehvater bleiben konnte, blieb ihr nichts anderes übrig, als für sich selbst zu sorgen. Nun, viele Jahre später, ist die selbstbewusste Frau eine berühmte Arenakämpferin und verdient durch den Schmuggel von Botschaften zusätzliches Geld. Doch als eine dieser Botschaften ihren besten Freund Emre in Gefahr bringt, bricht sie die Regeln dieser Botengänge und stellt Nachforschungen an.

Diese Nachforschungen führen sie zu der Mondlosen Schar, aber auch zu so einigen Menschen, die mit ganz eigenen Zielen nach Sharakhai gekommen sind – und sie erinnern Çeda an den Racheschwur, den sie den Königen nach der Hinrichtung ihrer Mut-

ter leistete. Nach und nach findet Çeda mehr über das geheimnisvolle Erbe ihrer Mutter und auch die Umstände ihrer eigenen Geburt heraus. Ihr Wissen könnte sie in Gefahr bringen, ihr aber auch einen Weg in den Palast eröffnen.

Çeda ist eine tatkräftige Protagonistin, die man gerne durch die Geschichte begleitet. Stur und sehr loyal – aber nicht immer ehrlich – gegenüber ihren Freunden, geht sie ihren eigenen Weg und ist fest entschlossen, ihre Rache zu bekommen.

Interessant ist die Dynamik zwischen ihr und Emre: Zuerst sieht es aus, als bestünde Emres Zweck vor allem darin, der klassische beste Freund zu sein und Çeda Handlungsmotivation zu liefern, da sie oft in die Situation kommt, ihn aus Gefahren zu retten oder Unrecht zu rächen, das ihm widerfahren ist. Allerdings erhält Emre in Kapiteln aus seiner Perspektive eine eigene Stimme. Dort wird beleuchtet,

was es eigentlich für ihn bedeutet, immer wieder hilflos zusehen zu müssen, wie Çeda alles in die Hand nimmt, und wie diese Erfahrung ihn geformt hat und nun vorantreibt.

Ausführliche Rückblenden geben einen Einblick in Çedas Vergangenheit. Wir lernen ihre rätselhafte Mutter kennen, erfahren noch einmal mehr darüber, was Çeda und Emre motiviert, und begleiten sie, während sie Beobachtungen macht, die erst in dem Erzählstrang in der Gegenwart plötzlich einen Sinn ergeben.

Weitere Charaktere, aus deren Perspektive geschrieben wird, sind der König Ihsan (man lernt ihn nicht so richtig kennen, aber diese Kapitel machen deutlich, dass die Könige sehr verschieden sind und auch ihre Differenzen haben) und Rahmad, den der Wunsch nach Rache an den Mördern seiner Familie nach Sharakhai gebracht hat, wo sich sein Weg mit dem Çedas kreuzt.

Während Rahmad nur fest entschlossen ist, Rache zu üben, wird seine Begleiterin Meryam, Blutmagierin und Schwester seiner toten Frau, vollkommen davon verzehrt.

Die Sprache des Buches ist flüssig zu lesen, auch wenn es zu einigen Formulierungen schönere Alternativen gegeben hätte. Wie schon erwähnt ist *Die zwölf Könige* voll von originellen Ideen, farbenprächtigen Schilderungen, die alle Sinne ansprechen, und liebevollen Details, die das ungewöhnliche Setting eigentlich zum Leben erwachen lassen müssten. Doch während ich die Schilderungen und spannenden

Ideen, wie z. B. die Blut trinkenden Adichara-Bäume, deren Blüten denen, die sie einnehmen, Kraft und geschärfte Sinne verleihen, zu schätzen wusste, fiel es mir aus irgendeinem Grund lange schwer, wirklich in die Geschichte einzutauchen. Erst nach etwa zweihundert Seiten erwachte sie für mich richtig zum Leben und entwickelte einen Sog, auch wenn es eigentlich gleich mit Action und spannenden offenen Fragen losgegangen war. Am Ende des Trilogie-Auftakts (das übrigens schwer vorherzusehen ist, da manchmal seltsam unklar scheint, wo sich der Plot nun eigentlich hinbewegen wird und was genau Çeda gerade errei-

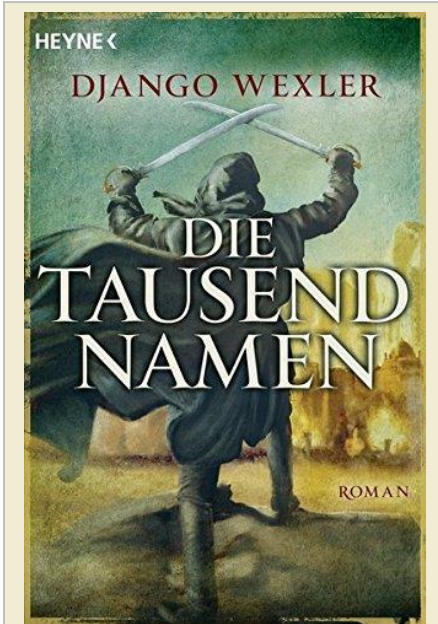
chen will) sind noch so einige dieser Fragen offen.

Fazit

Originelle, geheimnisvolle Magie, eine tatkräftige Protagonistin und eine ganze Reihe faszinierender Geheimnisse machen *Die zwölf Könige* zu einem unterhaltsamen Fantasy-Roman.

Besonders bleibt einem nach dem Lesen aber der Schauplatz im Gedächtnis, die liebevoll und detailliert geschilderte Wüstenmetropole Sharakhai mit ihrer sorgfältig ausgedachten Kultur und – wie sich herausstellt – ziemlich dunklen und blutigen Geschichte.





Autor: Django Wexler
Verlag: Heyne (2014)
Originaltitel: *The Thousand Names – Book One of the Shadow Campaign Saga*
Übersetzer: Michael Siefener
Genre: Fantasy

Klappenbroschur
877 Seiten, 14,99 EUR
ISBN: 978-3-453-31461-0

Die tausend Namen

Eine Rezension von Swantje Niemann

Über lange Zeit war Khandar eine ruhige, abgelegene Provinz, in der die vordanischen Besatzer und die lokalen Eliten sich bequem miteinander arrangiert hatten. Doch dann gelang es der fanatischen Priesterschaft der „Erlöser“, das Volk gegen den Prinzen und die Vordaner aufzuwiegeln und die khandarischen Hilfstruppen zum Überlaufen zu bewegen.

Nun harren die vordanischen Soldaten und der abgesetzte Prinz in einer Küstenstadt aus und warten auf den Befehl zum endgültigen Rückzug. Statt dessen jedoch kommt der neue Oberst Janus bet Vhalnich mit mehreren Einheiten unerfahrener Rekruten und einem verrückten

Plan, wie die Vordaner trotz ihrer zahlenmäßigen Unterlegenheit die Erlöser und die einstigen Hilfstruppen besiegen können.

Hauptmann Marcus d'Ivoire weiß zunächst nicht, was er von diesem Mann halten soll, der immer wieder scheinbar verrückte Risiken eingeht und sich stets bis zur letzten Sekunde weigert, seine Pläne preiszugeben. Doch Sieg um Sieg scheint das militärische Genie Vhalnichts zu bestätigen, und plötzlich scheint die Wiederherstellung der vordanischen Herrschaft in Khandar möglich. Allerdings deutet alles in Vhalnichts Verhalten darauf hin, dass die gesamte Kampagne nichts als ein Mittel zu einem

weitaus bedeutenderen Zweck ist, für den er alles und jeden opfern würde.

Unterdessen ringt der junge Soldat Winter Ihernglass darum, sich einer unerwarteten Beförderung als würdig zu erweisen und so viele der ihm anvertrauten Männer wie möglich am Leben zu halten. Winter entdeckt dabei unerwartete Talente und findet zum ersten Mal seit Jahren echte Freunde. Doch er weiß, dass dies nur so lange gut gehen kann, wie niemand herausfindet, dass „er“ in Wahrheit eine Frau ist. Mehr oder weniger zufällig wird Ihernglass nicht nur in die Auseinandersetzungen der Offiziere hineingezogen, sondern kommt, als sie der khandarischen Priesterin Feor das Leben rettet, mit einer weitaus unerklärlicheren Macht in Kontakt.

Denn Magie ist in der Welt von *Die tausend Namen* nur zu real, was bereits im Prolog deutlich wird. Danach jedoch fallen über

Hunderte von Seiten hinweg lediglich einige Andeutungen, während die Protagonisten sich mit den irdischen Problemen auseinandersetzen müssen, die mit einem Feldzug einhergehen. Wexler hat sich für ein eher „modernes“ Setting entschieden, in dem Kriege durch Musketen und Kanonen entschieden werden, und ein großer Teil des Buches ist Schlachten, Märschen und Strategien gewidmet – aber natürlich auch den Figuren, die sie austragen, und den Entscheidungen, zu denen sie im Laufe des Feldzugs gezwungen werden.

So muss Marcus d'Ivoire sich zum Beispiel fragen, wie er mit einem alten Freund umgehen soll, der als Offizier nicht mehr tragbar ist und den gesamten Feldzug zu gefährden droht. Daneben treibt ihn die Frage um, wem er vertrauen kann, denn zwei verfeindete politische Fraktionen in Vordan haben beide ihre Agenten im Heer untergebracht.

Es ist Wexler in seinem Roman gut gelungen, Klischees zu vermeiden. Es wäre leicht gewesen, eine Geschichte vom heroischen Freiheitskampf der Khandarer gegen die Besatzer zu erzählen, aber statt dessen entwirft *Die tausend Namen* ein Bild, das weder für Vordaner noch Khandarer viele Sympathien weckt: auf der einen Seite ein Heer, das nichts in Khandar zu suchen hat und einen unfähigen, tyrannischen Herrscher unterstützt, auf der anderen Seite Fanatiker und Opportunisten. Die untereinander zerstrittenen politischen Anführer beider Seiten, die das Geschehen aus sicherer Entfernung verfolgen, teilen dasselbe Desinteresse am Wohlergehen ihrer Untertanen.

Statt also einer Seite den Sieg zu wünschen, fiebert man mit den einzelnen Charakteren mit. Es gibt zwar auch die Perspektive des khandarischen Richters Jaffa, doch meist wird aus der Sicht von d'Ivoire und Ihernglass ge-

schrieben, zwei spannenden, differenziert beschriebenen Figuren mit Identifikationspotential, die beide ihre Vorgeschichte mitbringen – und sich im Lauf der Handlung weiter entwickeln. Aber auch die Nebenfiguren heben sich klar voneinander ab und durchlaufen Entwicklungen.

Gerade der geheimnisvolle Janus bet Vhalnich ist eine faszinierende Gestalt, die sehr durch ihre Ambivalenz gewinnt: Im einen Moment erscheint der geniale Taktiker als liebenswerter Exzentriker, im nächsten offenbart

er verblüffende Rücksichtslosigkeit.

Die tausend Namen beginnt eher gemächlich, aber nach dem ersten Drittel steigert sich das Tempo der Handlung beträchtlich. Am Ende werden die wahren Absichten einiger Figuren enthüllt. Auch treten die zuvor auffallend abwesenden übernatürlichen Aspekte der Geschichte in den Vordergrund und werden zumindest ansatzweise erklärt, wodurch sich der Blick auf ein ziemlich interessantes Magiesystem eröffnet. Aber ebenso wird

deutlich, dass die Geschichte alles andere als abgeschlossen ist.

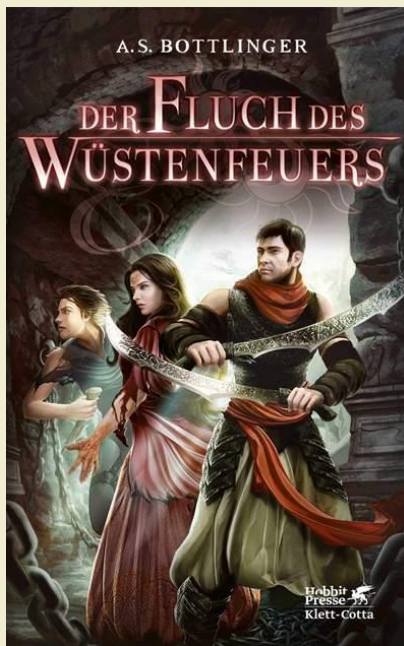
Fazit

Django Wexler hat einen Roman geschrieben, der langsam beginnt, aber schließlich einen immensen Sog entwickelt. Moderne Kriegsführung und uralte Mythen, die sich als wahr erweisen, verschmelzen zu einem harmonischen Ganzen. *Die tausend Namen* erzählt von weltbewegenden Ereignissen, ohne dabei die Ebene des Persönlichen zu vernachlässigen. Sehr lesenswert.



PATREON | www.patreon.com/kvacm

by kvacm



Autorin: A. S. Bottlinger
Verlag: Klett-Cotta (2016)
Genre: Fantasy

Klappenbroschur
367 Seiten, 16,95 EUR
ISBN: 978-3-608-96027-3

Der Fluch des Wüstenfeuers

Eine Rezension von Eva Bergschneider

Eine Geschichte, die nicht in Vergessenheit geraten sollte

Iaret ist Haremsdame des Herrschers Secham im Wüstenstaat Niat. Wie viele Frauen in dem Land verfügt Iaret über magische Kräfte, das so genannte Wüstenfeuer. Doch diese Magie ist ihr im frühen Kindesalter genommen worden; ein Siegel auf der Stirn verhindert, dass Iaret die Kräfte des Wüstenfeuers nutzen kann.

Und so lebt sie nun das Leben, das ihre Eltern für sie bestimmt haben; sie soll dem Herrscher Niats starke Söhne gebären und dazwischen ein nutzloses Leben im Harem verbringen.

„Vielleicht gibt es irgendwo noch ein anders Leben für mich.“ (S. 28)

Der Versuch, die Magie zurückzuerhalten und dem Harem zu entfliehen, scheitert. Stattdessen wird das Siegel beschädigt und zur tödlichen Gefahr für Iaret. Sie landet im Kerker von Niat und ihr droht ein baldiger Tod.

75 Jahre später sitzt Ahat, der Sohn Sechams, bei einem Nomadenstamm in der Wüste am Feuer. In der Nacht erscheint eine junge Frau und stellt sich als Geschichtsschreiberin vor. Sie behauptet, dass die Geschichte des Reichs den einstigen Herrscher Secham zu negativ darstellt, und verlangt, die

Wahrheit zu hören. Auch sie trägt jenes Mal auf der Stirn, welches das Wüstenfeuer verbannt – freiwillig. Nach einigem Zögern erzählt Ahat ihr die Geschichte Iarets. Denn die scheint bereits in Vergessenheit zu geraten.

Fingerzeige in die Gegenwart in einer Geschichte aus 1001 Nacht

Fantasy-Geschichten, die in einer orientalischen Welt spielen, stehen seit einigen Jahren hoch im Kurs. Ob Akram El-Bahays Trilogie *Flammenwüste* oder Markus Heitz *Wédōra*, derzeit erscheinen viele Romane, deren Handlung in der Wüste angesiedelt sind. Vor einer solchen Kulisse spielt auch der neue Roman von Andrea Bottlinger, *Der Fluch des Wüstenfeuers*.

Der Roman ist in eine Kernhandlung und in eine Rahmenhandlung untergliedert. Die Rahmenhandlung im Nomadendorf, innerhalb derer die

eigentliche Geschichte rückblickend erzählt wird, schildert Yasin als allwissender Erzähler. Er ist der Wahlbruder von Ahat, denn Yasins Vater Kalil nahm den geschassten Königssohn in seiner Sippe auf.

Ahat erzählt die Kernhandlung im Kerker aus seiner Perspektive in Ich-Form und aus Iarets Perspektive in dritter Person. Gewöhnungsbedürftig ist, dass Ahat sowohl Iarets eigene Gedanken (kursiv gedruckt) als auch die Erinnerungen an die dogmatischen Anweisungen ihrer Mutter als wörtliche Rede wiedergibt.

„Nein ist für Männer.“ Das hatte Iarets Mutter oft gesagt und wehmütig gelächelt dabei. „Pläne und Ziele sind für Männer. Du kannst Dich einfach treiben lassen. Die schweren Entscheidungen fällen andere für Dich. Ist das nicht schön?“ (S. 85)

Obwohl wir auf diese Weise tief in die Gedankenwelt der Prota-

gonistin abtauchen, dauert es eine Weile, bis man ihr näher kommt. Iaret fehlen die Ecken und Kanten, die ihre Mitstreiter im Kerker, die Mörderin Tehu und den Dieb Chen, sympathisch machen. Zum Charakter einer Tochter aus gutem Haus, die stets eingebläut bekam, sich fügen zu müssen und keine eigene Meinung haben zu dürfen, passt diese Distanziertheit. Als Iaret über sich hinauswächst und Dinge tut, die sie verabscheut, wird ihre Persönlichkeit schließlich greifbarer.

Ahat lernen wir als jungen und alten Mann kennen und verfolgen, wie er sich vom temperamentvollen Kämpfer zum gereiften, gestrichen Kopf entwickelt.

In separaten Kapiteln wird jeweils das Wichtigste aus dem Leben der Protagonisten Ahat, Yasin, Tehu und Chen vorgestellt, wodurch der erste Eindruck relativiert wird und die Figuren vielschichtiger wirken.

Besonders Tehu und Chen überraschen mit Witz, mutigen Aktionen und solidarischen Gesten.

Der Fluch des Wüstenfeuers erzählt die Geschichte eines Gefängnisausbruchs, der nur gelingen kann, wenn die vier Protagonisten ein Risiko eingehen, das für die Stadt Niat möglicherweise den Untergang bedeutet. Allerdings kann Iaret nur überleben, wenn sie Zugang zu ihren magischen Kräften bekommt. Es gilt also unter hohem Zeitdruck den unmöglich erscheinenden Ausbruch zu planen und gleichzeitig im Kerker mit seinen rigiden Machtstrukturen zu überleben.

Im Mittelteil des Romans ziehen sich die Konfrontationen mit den Wärtern und Ramos, dem

Unterweltkönig, in die Länge. Doch mit dem Eingreifen des Dschinn nimmt die Handlung wieder Fahrt auf und bleibt bis zum Finale spannend. Wie bei allen Figuren hat Andrea Bottlinger auch das vermeintliche Monster ambivalent gezeichnet. Eine weitere Rückschau in die Historie offenbart den Leidensweg dieser Kreatur.

Ob *Der Fluch des Wüstenfeuers* als Analogie zu gesellschaftlichen Entwicklungen in unserer Zeit gedacht war, weiß ich nicht. Die Geschichte funktioniert jedenfalls als solche. Sie ist einerseits eine Art Parabel zur Emanzipation der Frau. Iarets Widerstand gegen ihre Erziehung erkämpft das Recht auf Selbstbestimmung, stellvertretend für alle Frauen Niats. Andererseits

darf man den Anfang des Romans als Mahnung daran verstehen, die Geschichte und historische Daten zu pflegen und im kollektiven Gedächtnis zu behalten. Die Geschichtsschreiberin trägt 75 Jahre nach den Ereignissen um Ahat und Iaret wieder jenes Mal, für dessen Beseitigung die beiden so hart gekämpft haben. Und die Günstlinge des alten Königshofs versuchen, die Tyrannei unter Secham zu verklären. Wer denkt da nicht an sich derzeit etablierende politische Kräfte, die Teile der deutschen Vergangenheit lieber vergessen würden? So ist *Der Fluch des Wüstenfeuers* nicht nur ein schön erzählter und mitreißender Fantasy-Roman, sondern eine intelligente und nachhaltige Geschichte, die viele Denkanstöße gibt.



Interview mit Frank Rehfeld

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Frank! Kürzlich ist Dein neuer Fantasyroman *Mytha* bei Piper erschienen. Was erwartet die Leser?

Frank Rehfeld: Hallo, Judith, mit diesem Roman habe ich mir einen persönlichen Wunsch erfüllt. Strahlende Heldengestalten mochte ich noch nie, sondern habe eher ein Faible für etwas gebrochene Antihelden. Gerade im Grusel- oder Thriller-Genre sind es oft die „Bösen“, die die Menschen viel mehr faszinieren als die positiven Helden. Man denke nur an Dracula, Franksteins Monster oder Hannibal Lecter. Das wollte ich gerne mal in die Fantasy verlagern und habe deshalb fünf Verbrecher als

Hauptpersonen genommen, die sich kein bisschen für Heldentaten oder das Wohl der Welt interessieren, sondern ausschließlich für ihren eigenen Profit. Auch sollte es auf keinen Fall dazu kommen, dass sie im Laufe der Handlung ihre Ansichten ändern und doch noch zu „guten“ Helden werden, die ihre Missetaten bereuen, sondern sie bleiben sich selbst bis zum Schluss treu, bleiben so skrupellos und eigennützig, wie sie es immer waren.

Diese fünf Charaktere lassen sich für eine Reise in die Verheerten Lande anheuern, deren Bewohnern vor langer Zeit ihre blasphemischen magischen Forschungen zum Verhängnis wur-

den. Inzwischen ist das einst blühende Reich zu einer lebensfeindlichen Einöde geworden, in der nur noch Ungeheuer und Dämonen existieren. Ausgerech-



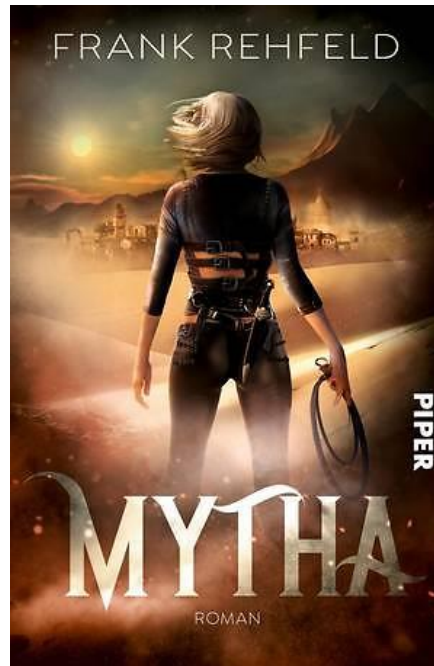
© privat

net aus dieser Hölle sollen die Hauptpersonen ein mächtiges Artefakt bergen, durch das noch größeres Übel über die Welt kommt. Aber sie werden betrogen und müssen sich noch einmal zusammenraufen, um sich an ihrem Auftraggeber zu rächen.

PHANTAST: Wie ist Deine Protagonistin Mytha zu einer Diebin geworden? Und was zeichnet ihren Charakter aus?

Frank Rehfeld: Mytha, die eigentlich Myrcilla heißt, ist als Waisenkind von der Diebesgilde aufgenommen und ausgebildet worden. Weil sie sich jedoch nicht unterordnen kann, wird sie verstoßen und arbeitet verbotenerweise unter anderem Namen weiterhin auf eigene Faust als Diebin und Betrügerin, weshalb sie seither von der Gilde gejagt wird (nachzulesen ist dies in der kostenlos herunterladbaren Bonus-Story „Die Diebin“). Aus Mythas Sicht wird der größte

Teil des Romans erzählt, und sie dürfte noch die sympathischste der Hauptpersonen sein. Zwar ist auch sie eine Verbrecherin, doch sie verabscheut die Brutalität der anderen und setzt lieber auf Geschicklichkeit und Köpfchen. Die anderen schauen deshalb auf sie herab und halten sie für naiv, sodass sie ständig darum kämpfen muss, von ihnen als gleichberechtigter Teil der Gruppe anerkannt zu werden,



der für den Erfolg der Mission ebenso wichtig ist wie jeder andere.

PHANTAST: Mytha muss mit einem Giftmischer, einem Söldner, einem Meuchelmörder und einer schwarzen Magierin zusammenarbeiten, die einander verabscheuen. Würdest Du uns diese vier düsteren Figuren kurz vorstellen? Und wie gelingt es ihnen, sich zusammenzurufen?

Frank Rehfeld: Mit dem Zusammenraufen haben sie so ihre Probleme, da jeder nur seinen eigenen Vorteil im Blick hat und Pläne schmiedet, die anderen zu hintergehen, um den eigenen Anteil an der Beute zu vergrößern. Adamurt ist ein brutaler Mörder, der nicht nur gegen Bezahlung, sondern auch aus purem Vergnügen tötet. Zudem ist er ein Aufschneider, der gerade wegen seiner großspurigen Sprüche von anderen leicht unterschätzt wird. Olimarch könnte als freundlicher, gebildeter

Großvater durchgehen, der die wirkungsvollsten Heiltränke brauen kann, sich aber hauptsächlich auf die Herstellung von Giften verlegt hat, weil sich damit wesentlich mehr verdienen lässt.

Für Nariz D’huzhoryn (sprich: Dusorin) hat ein Menschenleben nur so viel Wert, wie es als Opfer ihre eigenen magischen Kräfte steigern kann, und Linton ist ein Clansmann, ein Elitekämpfer, für den Ehre vor allem darin besteht, ohne zu zögern jeden Befehl desjenigen zu befolgen, in dessen Dienst er steht. Allein die Aussicht auf immense Beute und die äußeren Umstände in den Verheerten Landen bringen sie dazu zusammenzuarbeiten, weil sie nur so den unzähligen Gefahren trotzen können.

PHANTAST: *Mytha* spielt zu einem großen Teil in einem Landstrich, der von Dämonen bevölkert wird. Inwiefern handelt es sich dabei um eine Wü-

te? Und wie sieht Deine Welt außerhalb davon aus?

Frank Rehfeld: Der Kontinent, auf dem die Handlung spielt, besteht aus drei eigentlich recht fruchtbaren Ländern sowie den Verheerten Landen, die den gesamten südlichen Teil einnehmen. Auch sie waren einst fruchtbar, aber die Dämonen und anderen Ungeheuer, die sie mittlerweile bevölkern, verabscheuen das Tageslicht. Mit ihrer Magie lassen sie Rauch aus zahlreichen Vulkanen aufsteigen, der den Himmel verhüllt und kein Sonnenlicht durchlässt.

Außerdem gibt es so gut wie kein Wasser mehr, sodass in diesen Landstrichen keinerlei Pflanzen gedeihen können. Als klassische Wüste betrachte ich die Verheerten Lande nicht, eher als ein ausgedörrtes, felsiges Vulkanland, ein bisschen so wie Morador in *Der Herr der Ringe*.

PHANTAST: *Mytha* muss sich unter anderem mit Ghulen her-

umschlagen und auch in der Le-seprobe gewinnt man den Eindruck, Dein Roman sei von orientalischer Mythologie inspiriert. Inwiefern trifft das zu?

Frank Rehfeld: Es mag einige orientalische Einschläge geben, doch habe ich sie nicht bewusst verwendet. Ehrlich gesagt, bin ich erst durch die Frage darauf gestoßen. So heißt die Währung in Meridor, wo die Geschichte ihren Anfang nimmt, Dinar, und da es sich um ein Handelszentrum handelt, gibt es große Märkte, die durchaus mit einem orientalischen Bazaar vergleichbar sind, allerdings hatte ich da eher einen mittelalterlichen Markt vor Augen. Und die Ghoule als Leichenfresser sind nur eine von zahlreichen Monsterarten.

PHANTAST: Du bezeichnest den Beruf des Schriftstellers einerseits als wundervoll, hast ihn aber auch schon mehrmals verflucht – warum? Und was hat Dich wieder aufgebaut, wenn

Dich die Freude am Schreiben verlassen hat?

Frank Rehfeld: Verflucht ist ein zu hartes Wort. Ich liebe es, mir Geschichten und Charaktere, sogar ganze Welten auszudenken, sonst würde ich das nicht schon so lange Zeit tun, und ich konnte mir auch nie etwas anderes vorstellen. Aber der Beruf hat natürlich auch seine Schattenseiten.

Er ist geistig wie körperlich sehr anstrengend (auch wenn viele sich Letzteres vielleicht kaum vorstellen können, weil man ja hauptsächlich am Schreibtisch sitzt), und es ist ein sehr einsamer Beruf. Die Arbeit des Schreibens kann man nur allein ausführen, sodass ein Schriftsteller wesentlich mehr Zeit in der Gegenwart erfundener Figuren als realer Menschen verbringt. Und das manchmal über Wochen hinweg 16-20 Stunden am Tag, wenn die Termine drängen.

Was darüber hinaus die finanzielle Situation angeht – die aller-

wenigsten Autoren werden reich oder können allein von ihrer Arbeit auch nur halbwegs gut leben. Und da es gerade in den letzten Jahren einen regelrechten Einbruch im Buchmarkt gegeben hat, geraten Autoren und sogar ganze Verlage immer mehr in Existenznot. Viele andere künstlerische Bereiche wie Oper oder Theater sind nur aufgrund von Fördergeldern überlebensfähig, selbst für Filme gibt es die Filmförderung. Als Autor ist man hingegen allein auf die paar Prozent Honorar angewiesen, die man für jedes verkaufte Buch bekommt, und das wird von Jahr zu Jahr schwieriger.

Die positiven Reaktionen von Lesern können einen jedoch mit Glücksgefühlen erfüllen und über vieles hinwegtrösten. Ich habe eigentlich nie die Freude am Schreiben verloren, aber wenn man manchmal kaum weiß, woher man das Geld für die nächste Miete nehmen soll, fällt es schon mal schwer, seine

Arbeit zu lieben. Deshalb habe ich das Schreiben mal als zugleich wunderbaren wie auch schrecklichen Beruf bezeichnet.

PHANTAST: Du schreibst seit über 30 Jahren Fantasy – was fasziniert Dich an dem Genre? Und was zeichnet einen richtigen Fantasyroman aus?

Frank Rehfeld: Wenn man einen Roman schreibt, der in der realen Welt spielt, beispielsweise einen Krimi, dann muss man sich dieser Welt und ihren Gesetzmäßigkeiten unterordnen. In der Fantasy hingegen erschafft man sich eine eigene Welt. Das finde ich ungeheuer faszinierend. Wichtig ist dabei vor allem, dass diese Welt in sich stimmig ist und man sie mit Leben erfüllt. Gerade da es sich um eine erfundene Welt handelt, muss sie glaubwürdig sein, damit der Leser dem Autor bereitwillig dorthin folgt. Das gilt für alle Bereiche, Politik, Wirtschaft, Geographie und vieles mehr. An-

sonsten gelten für eine gute Fantasy-Geschichte die gleichen Kriterien wie in der sonstigen Literatur. Die Personen müssen den Leser ansprechen, die Handlung muss spannend und nicht vorhersehbar sein, der Stil gut lesbar.

PHANTAST: Gibt es einen phantastischen Roman mit Wüstensetting, den Du unseren Lesern ans Herz legen möchtest?

Frank Rehfeld: Da fällt mir vor allem die Saga um Dune, den Wüstenplaneten, von Frank Herbert ein, ein phantastisches Epos. Fasst man den Begriff weiter, wie ich es zuvor schon mit dem Verweis auf Mordor getan habe, gehört natürlich auch *Der Herr der Ringe* als eines meiner Lieblingsbücher in diese Kategorie.

PHANTAST: Nach über 100 Hefromanen und rund 50 Büchern – welche Deiner Geschichten gefällt Dir rückblickend am besten? Und gibt es vielleicht

einen älteren Roman, an den Du gerne nochmals anknüpfen würdest?

Frank Rehfeld: Im Grunde gefällt mir immer mein aktuellstes Buch am besten, was aber vielleicht nur daran liegt, dass die Welt und die Hauptpersonen in meinem Kopf noch wesentlich präsenter sind als bei Romanen, die ich vor etlichen Jahren geschrieben habe.

An eine frühere Geschichte würde ich allerdings wirklich gerne noch einmal anknüpfen, und zwar an den *Inquisitor-Zweiteiler*. Die Erlebnisse Torins sollten nämlich ursprünglich nur einen kleinen Teil der Handlung ausmachen und in die Kriege und Intrigen der verschiedenen Reiche eingebettet sein, die jetzt nur ein wenig Hintergrund-Kolorit bilden.

Dem Verlag gefiel dieses Konzept jedoch nicht, sondern man wünschte, dass ich die Handlung um Torin zum alleinigen Thema

machte. Meine ursprünglichen Ideen schlummern seither in einer Schublade vor sich hin, aber vielleicht greife ich sie in Form von Selfpublishing noch einmal auf, denn das ist ein Gebiet, auf dem ich mich ohnehin einmal versuchen möchte, da mich die vollkommene Freiheit von jeder Einflussnahme reizt.

PHANTAST: Meist hast Du Reihen oder Trilogien geschrieben – wird es eine Fortsetzung zu „Mytha“ geben? Falls nicht: Woran arbeitest Du gerade?

Frank Rehfeld: Eine direkte Fortsetzung zu *Mytha* habe ich derzeit nicht geplant, da die Geschichte im Buch komplett erzählt wird. Natürlich bleiben ein paar lose Enden übrig, an die man mit einer neuen Geschichte anknüpfen könnte, aber das habe ich zumindest im Moment nicht vor.

Bei meinen beiden Trilogien um die Zwerge von Elan-Dhor hin-

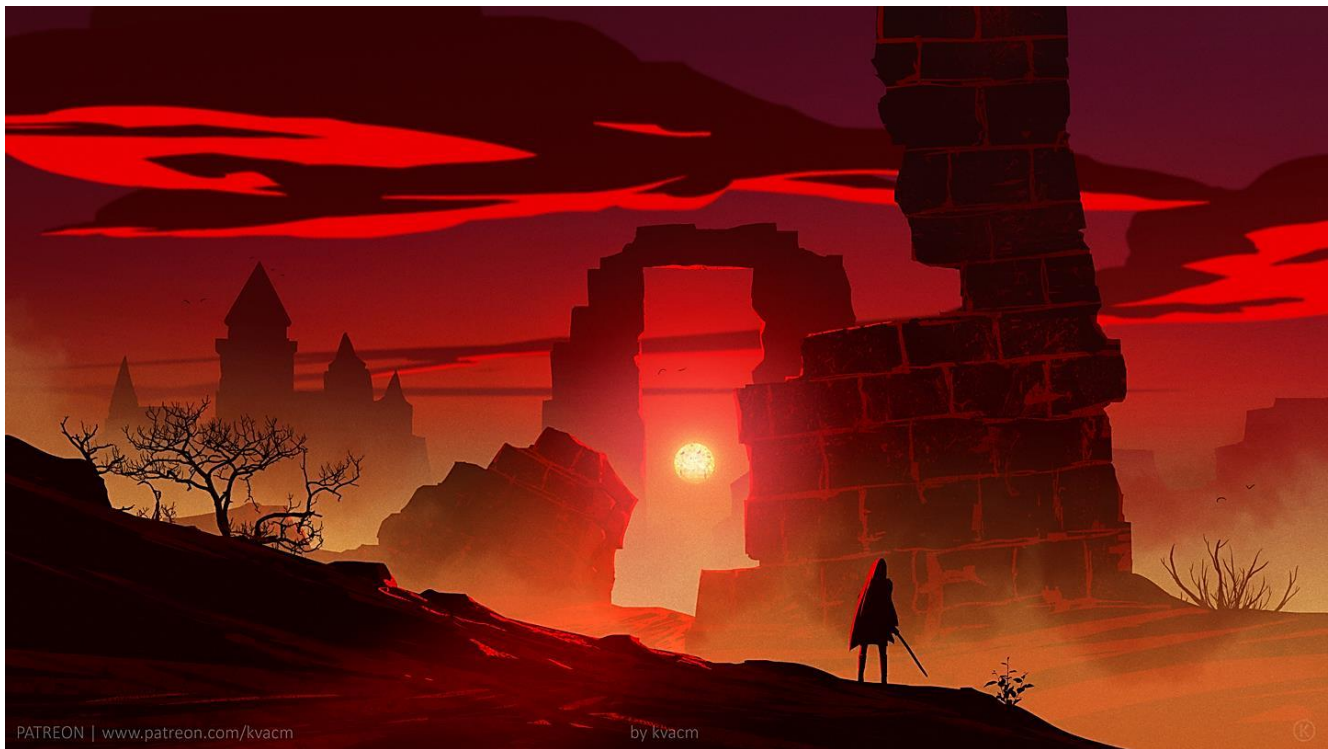
gegen war die Situation ganz anders. Da habe ich einfach den Platz gebraucht, um die Geschichte zu erzählen, denn es handelt sich im Grunde um einen durchgehenden Roman, der lediglich in sechs Bände unterteilt wurde.

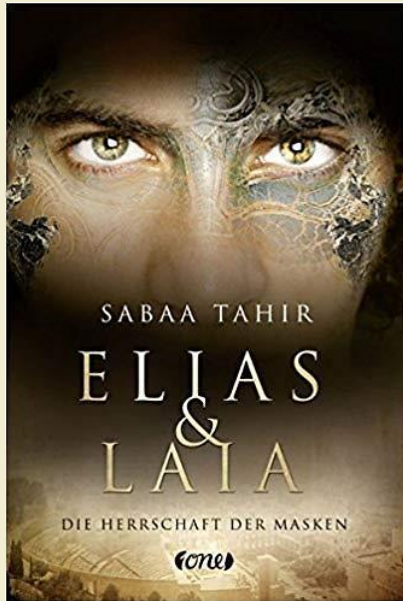
Derzeit arbeite ich an der Konzeption mehrerer Romane, die aber alle noch nicht ausgereift sind.

Es handelt sich eher um ein Sammeln von Ideen und Handlungsentwürfen, ohne dass ich bislang weiß, ob sie sich als trag-

fähig erweisen oder ob ich mich letztlich für eine ganz andere Geschichte entscheide. Deshalb kann ich leider noch nichts Konkretes dazu sagen.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!





Autorin: Sabaa Tahir
Verlag: Lübbe one (2015)
Übersetzerin: Barbara Imgrund
Genre: historische Fantasy (Antike / Orient)

Hardcover mit Schutzumschlag
507 Seiten, 16,99 EUR
ISBN: 978-3-8466-0009-2

Elias & Laia ~ Die Herrschaft der Masken

Eine Rezension von Judith Madera

Laia entdeckt bei ihrem Bruder ein Heft, das Zeichnungen von Waffen enthält - und damit Kenntnisse, die er als Kundiger gar nicht besitzen dürfte. Kurz darauf stürmen die martialischen Besatzer das Haus und Laia muss mit ansehen, wie ihre Großeltern hingerichtet werden. Als ihr Bruder verhaftet wird, folgt sie dessen verzweifelten Rufen und flieht. Schnell plagen sie Schuldgefühle, und Laia macht sich auf die Suche nach dem Widerstand, um ihren Bruder zu retten. Tatsächlich findet sie die Rebellen, die sie bald auf eine gefährliche Mission schicken: Sie soll bei der Komman-

dantin der Militärakademie von Schwarzkliff als Sklavin getarnt spionieren. Um ihren Bruder zu retten, setzt sich Laia der menschenverachtenden Grausamkeit der Kommandantin aus ...

Elias wird in Schwarzkliff zur silbernen Maske ausgebildet. Bereits als Schüler ist er ein brutaler Elitekämpfer, der mehrmals durch die Hölle gehen musste, um Stärke zu erlangen. Doch Elias ist mit den Methoden des Imperiums nicht einverstanden - er will desertieren. Einer der sogenannten Auguren, der spirituellen Führer der Martialen, hält Elias davon ab und verspricht

ihm, dass er bald seine ersehnte Freiheit erhalten werde. Kurz darauf verkündet der Augur, die Blutlinie des Imperators werde versiegen, und dann müsse ein neuer erwählt werden. Ausgerechnet Elias wird zu einem der Anwärter und muss sich den Prüfungen stellen. Dabei wird er zu grausamen Taten gezwungen. Mit jeder weiteren Prüfung fragt er sich, ob der Augur ihn nicht betrogen hat ...

Das Imperium in *Die Herrschaft der Masken* erinnert stark an das antike Rom beziehungsweise dessen Ausdehnung in den Nahen Osten. Das Reich wird von einem Imperator geführt, in seiner Armee dienen Legionäre, und die Namen der Martialen klingen allesamt römisch. Sie greifen als Besatzer hart durch und ersticken jeden Widerstand im Keim. Zudem blüht der Sklavenhandel, wobei die Menschen zu namenlosen Dienern gemacht werden. Laias Volk war einst für seine Fortschrittlichkeit und sein

großes Wissen bekannt, doch nun leben die Kundigen entweder in der Sklaverei oder in der ständigen Angst, von den Eroberern überfallen zu werden. Vor allem die silbernen Masken sich gefürchtet, denn ihnen ist bislang keiner entkommen. In der Fantasywelt gibt es noch weitere Völker, über die man bisher recht wenig erfährt – vor allem die Stammesleute sind da sehr interessant (im zweiten Band erfährt man mehr über sie und ihre magischen Geschichten).

Elias und Laia begegnen sich relativ spät im Roman, und es dauert lange, bis sie Gefühle füreinander entwickeln. Laia sieht in Elias erst nur den grausamen Elitesoldaten. Zudem gilt ihr Interesse zunächst einem der Rebellen. Und Elias sieht sich mit den Gefühlen seiner besten Freundin Helena, der einzigen Soldatin in Schwarzkliff, konfrontiert. Für Elias ist sie wie eine Schwester, doch die taffe Helena scheint mehr für ihn zu empfin-

den, und ihre Eifersucht droht seine Pläne zu durchkreuzen. Andere Nebencharaktere, wie weitere Rebellen und Elias Freunde an der Akademie, bleiben vergleichsweise blass. Einzig die Gegenspieler stechen etwas heraus, wobei sie meist eindimensional böse sind. Die Kommandantin und auch Elias Konkurrent Marcus zeichnen sich durch Sadismus, Arroganz und absolute Gefühlskälte aus.

Für ein Jugendbuch enthält *Elias & Laia* zu viele Grausamkeiten, die zwar die bedrohliche Atmosphäre des Romans aufbauen, aber an mancher Stelle doch zu brutal erscheinen. Laia wird geschlagen und verstümmelt, zudem muss sie sich der Zudringlichkeiten der männlichen Schüler erwehren. Dabei wirkt sie anfangs sehr schwach; einzig ihr Wunsch, ihren Bruder zu retten, lässt sie die Zähne zusammenbeißen. Zwischenzeitlich sieht es so aus, als werde Laia an ihrer Aufgabe zerbrechen. Doch sie

entwickelt sich weiter, bis sie zum Ende hin Stärke und Mut ausstrahlt. Elias hingegen hat von der ersten Seite an einen starken Charakter. Er weiß genau, was er will und was er nicht will, doch in den Prüfungen wird er gezwungen, seinen tiefsten Ängsten ins Gesicht zu blicken und sprichwörtlich über Leichen zu gehen. Für ihn geht es weniger darum, sich zu entwickeln, als vielmehr darum, seine Seele zu bewahren.

Zwischen all der Finsternis gibt es nur wenige Momente des Lichts und der Hoffnung, doch diese strahlen so stark, dass sie einem mehr im Gedächtnis bleiben als Folter und Mord. Sehr interessant sind die mythologischen Elemente und das Auftreten von magischen Wesen wie Dschinns und Ghulen – auch die

Rolle der Auguren ist noch ein großes Geheimnis. *Die Herrschaft der Masken* überzeugt vor allem in der ersten Hälfte, wo das Leben beider Protagonisten auf den Kopf gestellt wird. Die Handlung schreitet schnell voran und bleibt bis weit in die zweite Hälfte extrem spannend. Alles scheint auf ein hochdramatisches Finale hinauszulaufen, doch dann schleichen sich die ersten Längen ein und es wird klar, dass es sich um einen Auftaktband handelt, in dem gar nicht alles geklärt werden kann. Am Ende wartet ein fieser Cliffhanger, zudem gibt es viele offene Fragen und Handlungselemente, die weiter ausgebaut werden wollen. Der zweite Band wird mit Spannung erwartet – allerdings hätte *Elias & Laia* auch ein hervorragender Einzelroman werden können.

Fazit

Elias & Laia – Die Herrschaft der Masken vereint den Charme der römischen Antike mit dem Zauber des Orients zu einer Fantasygeschichte, die sich aufgrund der vielen Grausamkeiten eher für (junge) Erwachsene eignet. Beide Protagonisten müssen Folter und sinnlose Gewalt ertragen. Die Hoffnung ist meist nur eine kleine Flamme, doch manchmal erblüht sie zu einem strahlenden Stern, der den Leser durch die dunklen Zeiten in diesem Buch trägt.

Rezension zu *Elias & Laia – Eine Fackel im Dunkel der Nacht*

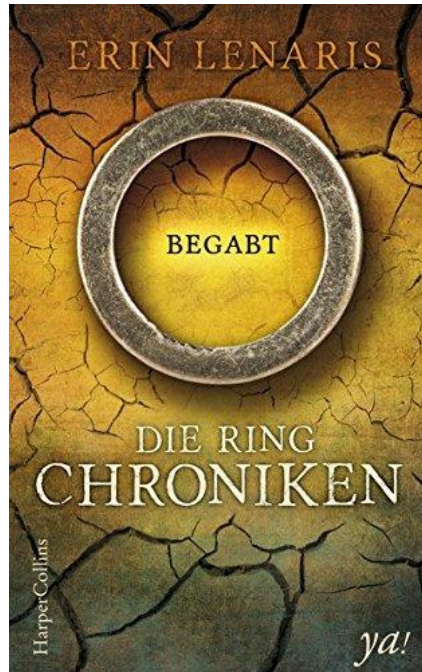
Rezension zu *Elias & Laia – In den Fängen der Finsternis*

Kampf ums Wasser in den *Ring-Chroniken*

Ein Werkstattbericht von Erin Lenaris

Ein Rekord-Sommer jagt den nächsten, selbst in Schweden gibt es Waldbrände, und im Juli 2019 titelte tagesschau.de: „Deutschland droht Kampf ums Wasser.“ Die Nachrichten über Wasserknappheit machen mir schon längere Zeit Sorgen, aber den Ausschlag für meine Romanidee gab eine Reise nach Kalifornien, wo in jüngster Zeit ein skurriler neuer Beruf entstand: Graslackierer. Weil sich in den Dürrejahren von 2011 bis 2017 viele keinen Rasensprenger mehr leisten konnten, ließen sie ihren Vorgärten kurzerhand grün lackieren! Auch bei meinem Besuch im Getty Museum in Los Angeles stach die Dürre ins Auge, denn dort lag der Wunschbrunnen

trocken. Wenn schon im „Land der unbegrenzten Möglichkeiten“ die Wünsche versiegen, stellte ich mir die Frage: Was



wäre, wenn der Regen bei uns komplett ausbliebe?

In der Welt der *Ring-Chroniken* – angesiedelt im Jahr 2210 – regnet es nur noch rund um den Nordpol. Die Menschheit lebt in zwei Zonen, die sich ringförmig um den Globus ziehen. Grönland ist nach dem Abtauen der Polkappen zu einem grünen Paradies erblüht.

Die Bewohner dieses fruchtbaren „Regenrings“ schwelgen nicht nur im Luxus, sie üben auch politische Macht auf die von Wasserlieferungen abhängigen Siedler in der südlichen Rauring-Wüste aus. Das heutige Deutschland ist Teil dieser verdorrten Landschaft, die sich bis in den

60. Breitengrad hinauf zieht. Dort ist jeder Tag ein Kampf um Wasser – und damit ums Überleben.

Die sechzehnjährige Emony stammt aus dem Rauring. Wie lebt sie unter derart extremen Bedingungen? Um meine Romanwelt zu entwerfen, dachte ich über kulturelle, soziale und ökonomische Folgen der Wasserarmut nach. Zusammen mit ihrer Mutter wohnt Emony in



einer unterirdischen Bunkersiedlung, um sich vor der mörderischen Hitze an der Oberfläche, der aggressiven Sonnenstrahlung und den hochgiftigen Sandvipern zu schützen. Die Skorpionplage verfolgt sie jedoch auch unter der Erde, denn die kleinen sandfarbenen Insekten kriechen trotz Giftfallen durch die Schlitze der Klimaanlage und verstecken sich in den Falten von Hemden und Hosen. Nach den Graslackierern haben also die Kammerjäger Hochkonjunktur!

Emonys Mutter baut Gemüse in einer Hydrokultur mit fein justierter Tröpfchenbewässerung an, wobei das verdunstete Wasser mithilfe von Kühlaggregaten zurückgewonnen wird. Fleisch können sich die Rauring-Siedler schon lange nicht mehr leisten, da für die Aufzucht von Tieren zu viel Wasser benötigt würde – und Fische sind ohnehin ins Reich der Legenden eingegangen. Das Gemüse löffelt man zusammen mit proteinreichem

Bohnenbrei aus Esspapier-Schachteln. Diese sehen aus wie Recyclingkarton und schmecken auch genauso, aber Geschirrspülen wäre unbezahlbar. Anstelle durstiger Hunde und Katzen hält man sich Chamäleons robuster Wüstenrassen als Haustiere. Die kleinen Zungenschmalzer geben mit ihrem stimmungsabhängigen Farbenspiel, den weichen Klammerzehen und den ruckelnden Kugelaugen nebenbei noch sehr süße Sidekicks ab. ;-)

Welche Feste feiert eine wasserarme Gesellschaft? Anstelle von Weihnachten fiebert man der Sommersonnenwende entgegen, denn dieses Datum bringt das Versprechen auf ein wenig Abkühlung in den stickigen Bunkern. Rauring-Kinder zählen auch die Tage bis zum alljährlichen Waschfest, zu dem fünf Familien gemeinsam auf eine Wanne Frischwasser sparen. Sobald das kostbare Nass endlich da ist, wird darin geplansch, bis es trüb ist wie Sojamilch –

schließlich muss für die nächsten dreihundertvierundsechzig Tage wieder ein feuchter Lappen genügen.

Emonys einzige Chance auf eine bessere Zukunft ist das Nachwuchsprogramm des WERT-Konzerns, der die Kontrolle über die weltweite Wasserversorgung hat. Die Firma versorgt die Wüstenbewohner nicht nur mit Wasser, Energie und „revolutionärer Technologie“, sie finanziert für die größten Siedlungen auch einen „Sonnensaal“, in dem die Rauringbewohner ihr Vitamin-D-Defizit wenigstens ein bisschen lindern können. In Emonys Augen ist das ein stolzer Name für den winzigen Raum, in dem sich die Leute rund um die Uhr auf ansteigenden Plastikbänken

vor kühlen Tageslichtlampen aneinanderquetschen. Das würde sie aber niemals laut sagen, schließlich möchte sie zu den wenigen Glücklichen gehören, die in das „Adoptenprogramm“ aufgenommen werden.

Im Rahmen dieser Ausbildung trainiert WERT die fähigsten Jugendlichen für die Arbeit in den Gaskraftwerken, die in der Wüste betrieben werden und den energiehungrigen Norden mit Strom versorgen. Morgens eine gemütliche Dusche, nach dem Dienst ein Steak und dabei noch den Lieben Wassergeld nach Hause schicken – der Konzern preist den Wüstenkindern sein Nachwuchsprogramm in den schillerndsten Farben an. Emony ist fest entschlossen, in dem har-

ten Auswahlverfahren zu bestehen ...

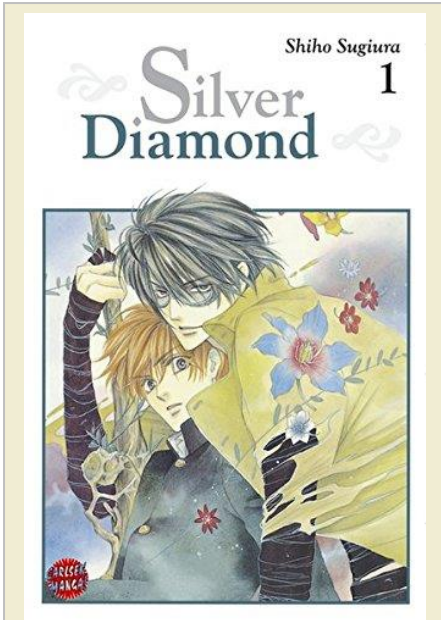
Die Ring-Chroniken - Begabt
HarperCollins Germany (2018)
Klappenbroschur
352 Seiten, 14,99 EUR
ISBN 978-395967211

Die Ring-Chroniken - Befreit
Tagträumer Verlag (25.10.2019)
Taschenbuch und eBook
408 Seiten, 16,90 EUR / 5,90 EUR
ISBN: 978-3946843689

Weitere Hintergründe, Textschnipsel, Figurenportraits und Gewinnspiele rund um die *Ring-Chroniken* gibt es unter:

www.facebook.com/erinlenaris
www.instagram.com/erinlenaris





Autorin: Shiho Sugiura
Verlag: Carlsen (2007 - 2014)
Übersetzer: Kai Duhn
Genre: Fantasy

Taschenbücher
je ca. 160 Seiten, verschiedene
Preise (neu und gebraucht)
ISBN (Band 1): 978-3551765314

Silver Diamond

Eine Rezension von Judith Madera

Oberschüler Rakan hat ein besonderes Händchen für Pflanzen. Auf dem Grab seiner Mutter blühen die Blumen unermüdlich, und sein Garten ist ein richtiger Dschungel. Eines Tages findet er dort einen jungen Mann bewusstlos im Gras liegend. Rakan möchte ihm helfen, doch als der Fremde wach wird, richtet der überraschend eine Waffe auf ihn. Vor Schreck taumelt Rakan zurück, und seine Hand berührt flüchtig das hölzerne Gewehr, das plötzlich zum Leben erwacht und sich in einen Baum verwandelt.

Dem Fremden, Chigusa, wird klar, dass Rakan ein so genannter Sanome ist, ein Mensch, der Pflanzen zum Wachsen und Blü-

hen bringen kann. Und er sieht dem Prinzen der Welt Amato, aus der Chigusa stammt, zum Verwechseln ähnlich.

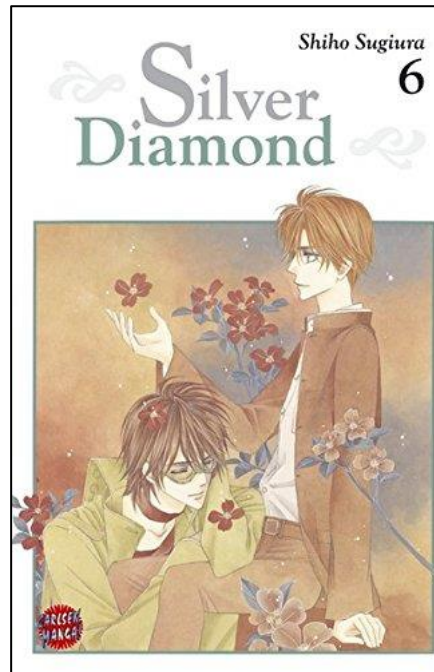
Kurz bevor Chigusa in Rakans Garten landete, hatte er sein Gewehr auf diesen Prinzen gerichtet, um ihn zu töten. Denn der Prinz ist ein Ayame, ein Wesen, das Pflanzen verdorren lässt und so Amato in eine dunkle Wüste verwandelt hat. Die Bewohner dieser Fantasywelt ahnen jedoch nichts davon, dass ausgerechnet ihr Herrscher für die anhaltende Dürre und Finsternis verantwortlich ist. Rakan könnte mit seinen Sanome-Fähigkeiten die Wüste wieder zum Leben erwecken, doch als Chigusa den Schüler besser kennenlernt, entwickelt er

Gefühle für ihn und verwirft vorerst seinen Plan, ihn mit in seine Wüstenwelt zu nehmen.

Schließlich tauchen zwei weitere Männer in Rakans Garten auf: Narushige ist der einzige Mann in einem Clan von Frauen, deren Aufgabe es ist, die Sanome anzuleiten und ihnen dabei zu helfen, ihre Kräfte zu kontrollieren. Touji hingegen wurde geschickt, um Rakan und Chigusa zu töten. Er wurde blind geboren und vom Prinzen geheilt, sodass er dessen Befehlen folgt. Als Touji jedoch erkennt, dass der Prinz ein Ayame ist und Rakan der Sanome, auf den seine Welt gewartet hat, wechselt er die Seiten. Sowohl Narushige als auch Touji erkennen den sanften und gutmütigen Charakter Rakans und werden zu seinen ersten Verbündeten im Kampf gegen den Ayame-Prinzen.

Nachdem Rakan von Chigusa und den anderen beiden erfahren hat, wie es um ihre Welt

steht, besteht er darauf, sie zu begleiten. Einerseits ist er schlicht ein sehr hilfsbereiter Mensch, andererseits hat er schon lange geahnt, dass er eigentlich woandershin gehört. Obwohl viele Menschen ihn mögen, hat er nie enge Freundschaften geschlossen, und auch seine Mutter schien aus einer anderen Welt zu stammen. Die Reise nach Amato wird für Rakan zu einer Reise zu seinen Wurzeln und zu



einer Aufgabe, die ihn wachsen lässt.

Rakan ist ein sehr sanftmütiger, ruhiger Charakter, der sich in der Rolle des Retters sichtbar unwohl fühlt. Er hat Angst davor, die Erwartungen zu enttäuschen, doch sein Gerechtigkeitsinn treibt ihn vorwärts. Ebenso wie Chigusa, der Rakan immer wieder Mut macht und ihn beschützt. Interessanterweise ist Chigusa kein gewöhnlicher Mensch, sondern selbst eine Pflanze. Daher kann Rakan mit seinen Sanomekräften seine Verletzungen heilen. Zwar sieht Chigusa es als seine Pflicht an, den Sanome zu beschützen, aber er entwickelt früh Gefühle für Rakan und gesteht ihm seine Liebe. Rakan weiß jedoch nicht damit umzugehen und wehrt Chigusas Annäherungsversuche ab, während er gleichzeitig seine Nähe sucht. Zwischen den beiden entwickelt sich eine innige Freundschaft, eine Art platonische Liebe und gegenseitiger

Respekt. Erst zum Ende hin spürt man, dass zwischen den beiden mehr ist, wobei Mangaka Shiho Sugiura es bei Andeutungen belässt. Die Handlung konzentriert sich ohnehin mehr auf die Wiederbelebung der Wüstenwelt.

Die triste Fantasywelt von *Silver Diamond* ist ungemein spannend, da sie sich durch Rakans Anwesenheit sichtbar verändert. Er kann selbst Samen, die schon ewig in der Erde liegen, zum Keimen bringen. Pflanzen dienen dabei nicht nur als Nahrung oder als Dekoration, sondern sie spenden auch Licht oder dienen als Waffen. Mit jedem Samenkorn, das keimt, kehrt ein Stück Hoffnung in die Welt Amato zurück. Rakan und Chigusa wenden dabei so manches

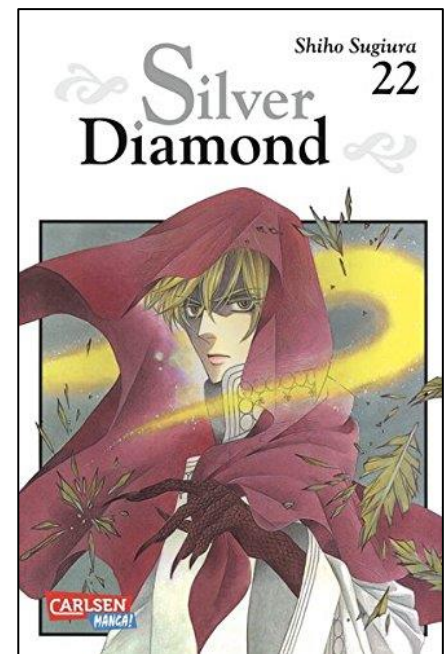
Schicksal zum Guten und erhalten gleichzeitig neue Verbündete, die sich gegen den Ayame-Prinzen stellen. Nebenhandlungen und Haupthandlung wechseln sich harmonisch ab, sodass der rote Faden über alle 27 Bände erhalten bleibt.

Trotz zahlreicher Nebencharaktere geht der Überblick niemals verloren, und selbst kleinste Nebenrollen werden mit individuellen Geschichten ausgestattet. Selten gibt es Mangas, die sowohl mit schönen Zeichnungen als auch mit einer durchdachten Handlung überzeugen.

Fazit

Silver Diamond ist ein wahnsinnig komplexer, hoffnungsvoller Manga über eine Wüstenwelt,

die zu neuem Leben erwacht. Shiho Sugiura baut ihre Geschichte langsam, aber durchweg spannend auf und überzeugt mit vielen originellen Ideen sowie facettenreichen Protagonisten und starken Nebencharakteren.



Antarktika und die Berge des Wahnsinns

Ein Artikel von Almut Oetjen

Lovecraft-Biograph S. T. Joshi zitiert in *H. P. Lovecraft: A Life* (West Warwick, RI, 1996, Necronomicon Press, S. 610) im Zusammenhang von *Berge des Wahnsinns* aus einem Leserbrief an *Astounding Stories*, in dem Sorge um die Zukunft der Science Fiction geäußert wird, sollte es mehr Geschichten geben wie diese, die von zwei Leuten handelt, welche sich halb zu Tode erschrecken, indem sie in alten Ruinen auf Schnitzereien schauen und von etwas verfolgt werden, das nicht einmal der Autor beschreiben kann.

Dies ist die vielleicht kürzeste bekannte Zusammenfassung des Inhalts der Geschichte. Sie ähnelt

Alfred Hitchcocks berühmter ge-wordener Äußerung, Fritz Langs Kriminalfilm *M – Eine Stadt sucht einen Mörder* (1931) handele von einem Mann, der pfeift. Sehen wir also als Erstes, worin es in *Berge des Wahnsinns*, in ein paar mehr Sätzen, geht.

Das Projekt: Die Miskatonic Antarktis-Expedition 1930/31

Wissenschaftler der Miskatonic University entdecken während einer Antarktis-Expedition 1930/31 seltsame Artefakte, die den Biologen Lake veranlassen, mit einer Gruppe in den Nordwesten des Kontinents zu fliegen. Dort erblickt er nicht nur die höchsten Berge der Erde, son-

dern entdeckt, im Eis konserviert, monströse Wesen, manche zerstört, andere intakt. Sie lassen sich nicht in die bekannte Tierwelt einordnen, sehen eher aus wie eine Mischform aus Tier und Pflanze. Sie haben überaus große Gehirne und mehr Sinnesorgane als Menschen.

Nachdem der Kontakt zur Basisstation abgebrochen ist, begibt sich der Expeditionsleiter Dyer mit einer Gruppe, zu der auch sein Student Danforth gehört, auf die Suche nach Lake. Sie finden das Lager verwüstet vor und machen einige irritierende Beobachtungen. Bei den Bergen stoßen sie auf eine riesige steinerne Stadt und auf mehr oder

weniger gut erhaltene Leichen, Skelettfragmente und Specksteinbruchstücke.

Dyer, der das *Necronomicon* gelesen hat, glaubt, es könnte sich bei den Leichenfunden um die „Großen Alten“ handeln, von denen angenommen wird, sie hätten das Leben auf der Erde geschaffen, weite Teile des Planeten kolonisiert und Tierarten sowie Pflanzenarten hervorgebracht, darunter die Schoggothen, eine Rasse protoplasmatischer Sklaven.

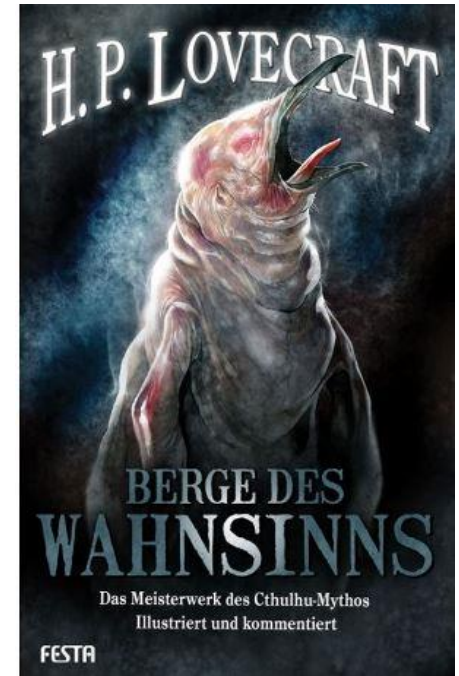
Die Steinreliefs der Großen Alten geben den Wissenschaftlern Aufschluss über die Entwicklung dieser Millionen Jahre alten Hochkultur, die im Stadium der Dekadenz während eines Aufstands der Schoggothen weitgehend vernichtet wurde. Die Schoggothen leben immer noch im Tunnelsystem der Stadt. Dyer und Danforth stoßen auf ein Exemplar, dessen Angriff sie mit Mühe entkommen. Sie fliehen mit ihrem Flugzeug.

H. P. Lovecraft und die Antarktis

Der Handlungsort von *Berge des Wahnsinns*, des dritten der kurzen Romane Lovecrafts, faszinierte den Schriftsteller Zeit seines Lebens. Schon als Kind schrieb er Texte über die Forschungsreisen von James Clark Ross und Charles Wilkes, las über die Reisen von Carsten Egeberg Borchgrevink, Robert F. Scott, Roald Amundsen und anderen Polarforschern. Drei seiner Kindheitstexte sind zumindest in der Sekundärliteratur erwähnt: „Voyages of Capt. Ross, R. N.“ (1902), „Wilkes’s Explorations“ (1902) und „Antarctic Atlas“ (1903). Lovecraft verfolgte auch die Erkundungen Admiral Byrds, der berühmt wurde durch seinen Nordpolflyg.

Im 19. und frühen 20. Jahrhundert gab es intensive internationale Bemühungen, die Antarktis zu erforschen. Menschen loteten in diesen Anstrengungen zu-

gleich ihre persönlichen mentalen und physischen Grenzen aus. Neue Kommunikations- und Transporttechnologien kamen zum Einsatz und ließen sich un-



Berge des Wahnsinns - Illustriert und kommentiert

Festa Verlag (2015)

Gebunden, mit Schutzumschlag in Lederoptik und Leseband

256 Seiten, 16,90 EUR

ISBN: 978-3-86552-422-5

ter harten Bedingungen erproben.

Lovecraft hat in *Berge des Wahnsinns* sein Wissen über Archäologie, Geologie und die Antarktis sowie Bohrtechnologien einfließen lassen. Die realistische Unterfütterung seiner Erzählung macht die Geschichte interessanter und erzeugt ein sachliches Komplement zu den phantastischen Elementen.

Lovecraft versieht den Handlungsraum gelegentlich mit der Angabe von geographischen Koordinaten, die den Eindruck erwecken, er existiere real und sei kartographisch erfasst. Damit ist vor allem der geographische Ort jenseits der Zivilisation, oft genug als weißer Fleck auf der Landkarte bezeichnet, nicht mehr allein die Fremde oder der Ort des Fremden.

Lovecrafts Variante der Weird Fiction - „In Defence of Dagon“

Im Jahr 1921 war Lovecraft bereits ein etablierter Autor von

Geschichten, Artikeln, Kritiken, Editorials und Gedichten für Amateurmagazine, außerdem ehemaliger Präsident und seit 1920 Herausgeber der United Amateur Press Association.

Der Veröffentlichung seiner Kurzgeschichte „Dagon“ im November 1919 im von W. Paul Cook herausgegebenen Amateurmagazin *The Vagrant* folgte eine kritische Auseinandersetzung, die Lovecraft veranlasste, seinen persönlichen Ansatz im

Schreiben von Weird Fiction öffentlich darzulegen. Für die Organisation *The Transatlantic Circulator* verfasste er 1921 deshalb „In Defence of Dagon“, eine Reihe von drei Essays: „The Defence Reopens!“, „The Defence Remains Open!“ und „Final Words“.

In diesen Texten entwickelt Lovecraft seine theoretischen Vorstellungen von Literatur, die vielleicht als seine Poetologie gelesen werden können. Er un-



Doppelseitige Illustration von Timo Wuerz

terteilt darin Fiktion in drei Kategorien: romantische, realistische und imaginative. Der romantische Aspekt adressiert das Gefühl, die poetische Seite, der realistische richtet sich an die Leser, die einen intellektuellen und analytischen Zugriff auf Literatur haben. Mit Jane Austen gesprochen, umfasst diese Literatur die Welt von Gefühl und Verstand, negiert aber die Imagination. Erst die imaginative Fiktion eröffnet dem Autor volle Kreativität.

Während die ersten beiden Kategorien Lovecraft zufolge Fleisch und Kartoffeln für die Masse sind, ist die dritte der Kaviar und kann nicht von allen Menschen gewürdigt werden. Die Imagination erlaubt es, so Lovecraft, isolierte Eindrücke in prachtvolle Muster zu weben.

Bei Lovecraft findet man nicht den konventionellen Horror, in dem Vampire oder Werwölfe von Bedeutung sind, oder tradi-

tionelle Geistergeschichten, auch wenn es seltene Anklänge daran gibt, wie in „The Shunned House“ (1937; dt. „Das gemiedene Haus“) und „The Case of Charles Dexter Ward“ (1941; dt. „Der Fall Charles Dexter Ward“). Seine Wesen stammen von ihm selbst ab.

Lovecraft präferierte die schrittweise Beschreibung und Entwicklung des kosmischen Grauens nicht nur in einzelnen Geschichten, sondern auch in seinen Beiträgen zum Cthulhu-Mythos insgesamt.

Der Cthulhu-Mythos

Einige Erzählungen Lovecrafts sind verortet im Feld einer Pseudomythologie, die nach August Derleth die Bezeichnung „Cthulhu-Mythos“ trägt. Mit der Kurzgeschichte „Dagon“ begann Lovecraft die Entwicklung des Cthulhu-Mythos und führte sie bis zum Ende seines Lebens fort. Ein wichtiger Bestandteil ist die erfundene Topographie Neueng-

lands, die oft Handlungselement, manches Mal aber nur Hintergrundtapede ist.

Für einige dieser Texte verwendete er die Bezeichnung „Arkham cycle“, nach der fiktiven Stadt in Massachusetts, die erstmals erwähnt wird in „The Picture in the House“ (1920; dt. „Das Bild im Haus“). Die Miskatonic University liegt in Arkham. Sie taucht zum ersten Mal auf in „Herbert West - Reanimator“ (1921/22; dt. „Herbert West, Wiedererwecker“). Es gibt ein Sanatorium, Zeitungen namens Arkham Gazette und Arkham Advertiser sowie die Arkham Historical Society. In *Berge des Wahnsinns* nennt Lovecraft eine der Expeditionsschiffe *Arkham*, die Expedition und eine der Versorgungsschiffe heißen *Miskatonic*.

Lovecraft verwendet im Cthulhu-Mythos okkulte Termini wie Yog-Sothoth und Shoggothen. Sie beschreiben bedrohliche Kräfte außerhalb unserer Dimen-

sionsvorstellungen. Die Chroniken der Großen Alten, auf die die Forscher stoßen, erzählen die Geschichte von der Ankunft dieser Wesen auf der Erde bis zum Untergang ihrer Zivilisation. Weiter berichten sie von ihrem Konflikt mit den Abkömmlingen Cthulhus, von den Shoggothen und den pilzartigen Mi-go, die die Großen Alten mit Krieg überzogen.

Ein zentrales Werk im Cthulhu-Mythos ist das *Necronomicon*. In „The Nameless City“ (1921; dt. „Stadt ohne Namen“) taucht erstmals Abdul Alhazred auf, der verrückte Araber, der mit dem *Necronomicon* in Verbindung gebracht wird. Beide werden in *Berge des Wahnsinns* aufgegriffen. Alhazred hielt die Großen Alten für Götter. In *Berge des Wahnsinns* erfahren wir, dass es Fremde aus dem Weltraum waren.

Cthulhu ist keine kohärente Mythologie, eher eine Flechte, die

sich im Zeitverlauf entwickelt und erweitert, ohne genau darauf zu achten, wie der Flechtenbestand im Detail aussieht. Band 1 der beim Festa Verlag publizierten Lovecraft-Werkausgabe trägt den Titel *Der kosmische Schrecken*. Und so versteht man Cthulhu vielleicht am ehesten, auch wenn es etwas pompös klingen mag, als eine Kosmologie des Schreckens, des Grauens, die sich langsam entwickelt, umfassender wird und nicht ohne Konsistenzprobleme ist, aber zugleich eine unglaubliche Faszination ausstrahlt.

Akademische Behandlung des Unvorstellbaren Grauens

Dr. William Dyer, Professor der Geologie an der Miskatonic University, ist der Protokollant der Ereignisse und berichtet in der Ich-Form. Der Ton der Erzählung ist bestimmt durch ein Gefühl der Verlorenheit und Hoffnungslosigkeit. Dem Grauen, das die Expedition in der lebensfeindli-

chen Umgebung erwartet, kann sie nicht entkommen. Daran gibt es schon früh keinen Zweifel. Wem es gelingt, physisch unbeschadet aus den Erlebnissen hervorzugehen, dem ist die Beschädigung von Psyche und Verstand sicher.

Dyer und sein Team befinden sich mit dem Eintreffen in der Antarktis in einer Falle. Das Wetter, die ständig mögliche Gefährdung, das Risiko, nicht zurückzukommen, sobald man das Basislager verlässt, verstärken die physische Bedrohung.

Dyer will seine Aufzeichnungen über die Ereignisse und Beobachtungen verstanden wissen als Warnung an andere Menschen. Diese sollen die Antarktis nicht erforschen, da sie dort nur unvorstellbares Grauen erwartet. Zugleich geht er aber auch davon aus, dass, aufgrund eben dieser Unvorstellbarkeit, seine Aufzeichnungen und die visuellen Belege als Fälschungen abgetan werden dürften.

Dyers Schreibstil ist streckenweise akademisch, seine Sachlichkeit verhindert jedoch nicht, dass er die Leser seines Dokuments auch emotional erreicht. Die Protagonisten des Romans sind Wissenschaftler. Ihre Beobachtungen werden hinterfragt, es gibt rationale Erklärungen, obwohl langsam der Wahnsinn um sich greift in dieser Verbindung aus fachlicher Professionalität und Furcht vor dem Grauen.

Die Glaubwürdigkeit der Aufzeichnungen wird verstärkt dadurch, dass nicht nur eine einzelne Person die Beobachtungen macht, wodurch die Möglichkeit der Selbsttäuschung verringert wird. Weiter dadurch, dass die emotionalen Wirkungen sich ausdrücklich auf wenige Personen beschränken.

Personal mit Tiefe als Voraussetzung für nachvollziehbare Traumatisierung

Mit Danforth erkundet Dyer die alte Stadt und die Zivilisation

der Großen Alten. Dyers Vorna-me wird in *Berge des Wahnsinns* nicht genannt, aber in *The Shadow Out of Time* (1936; dt. „Der Schatten aus der Zeit“), wo er Nathaniel Wingate Peaslee auf einer Expedition nach Australien begleitet.

Weil Dyer das *Necronomicon* gelesen hat, steht er dem namenlosen Grauen nicht unvorbereitet gegenüber. Im Text findet eine rationale Fundierung der schrecklichen Ereignisse und Wahrnehmungen statt. Ähnlich der Kartographierung des Handlungsraums sieht auch der Umgang mit den Artefakten und den fremden Wesen aus. Auch sie werden erfasst, beschrieben, vermessen.

Die genaue Beschreibung eines Objektes erlaubt erst den nächsten Schritt: den Versuch, etwas zu verstehen. Etwas begreifen zu wollen schließt ja sowohl das taktile wie das geistige Element der Auseinandersetzung ein. Der Versuch, etwas zu verstehen, das

den psychischen und intellektuellen Horizont bei weitem überschreitet, bleibt nicht ohne Folgen.

Danforth verhält sich im Angesicht seiner Beobachtungen rational, wie er es als angehender Wissenschaftler gewohnt ist. Als er dann aber ein lebendiges Monster erblickt, erleidet er einen psychischen Zusammenbruch.

Nicht die Monster, die Menschen stehen im Zentrum der Erzählung

Da der Roman sich für die Figurenentwicklung viel Raum gibt, ist Danforths Niedergang für uns von tragischer Intensität, anders als dies bei einer Kurzgeschichte der Fall wäre. Der psychologische Horror, der die Geschichte durchzieht, erhält eine stärkere Wirkung.

Die Aufmerksamkeit, mit der Lovecraft sich kleinsten Details zuwendet, die Sorgfalt im Aufbau von Atmosphäre in Verbin-

dung mit der lebhaften Beschreibung emotionaler Vorgänge und reichhaltiger Verhaltensbeschreibungen erlauben psychologische Charakteranalysen.

Dagegen bleiben die Monster in ihrer Ausgestaltung recht vage. Zwar werden sie technisch im Detail beschrieben, aber als Kreaturen des Grauens wirken sie nicht.

Die Shoggothen, eine von den Großen Alten erzeugte Art, Mischform aus Tier und Pflanze, sind Protoplasmaklumpen, die sich je nach Verwendungszweck verformen lassen, Lasttiere ihrer Schöpfer. Anfangs ohne eigene Denkfähigkeit, durchliefen auch sie einen Entwicklungsprozess, entwickelten einfaches Denkvermögen und rebellierten gegen ihre Schöpfer.

Wir sind am Ende grundsätzlich in der Lage, sie uns genau vorzustellen und vielleicht auch zu zeichnen. Wir erfahren jedoch nicht wirklich, was an ihnen

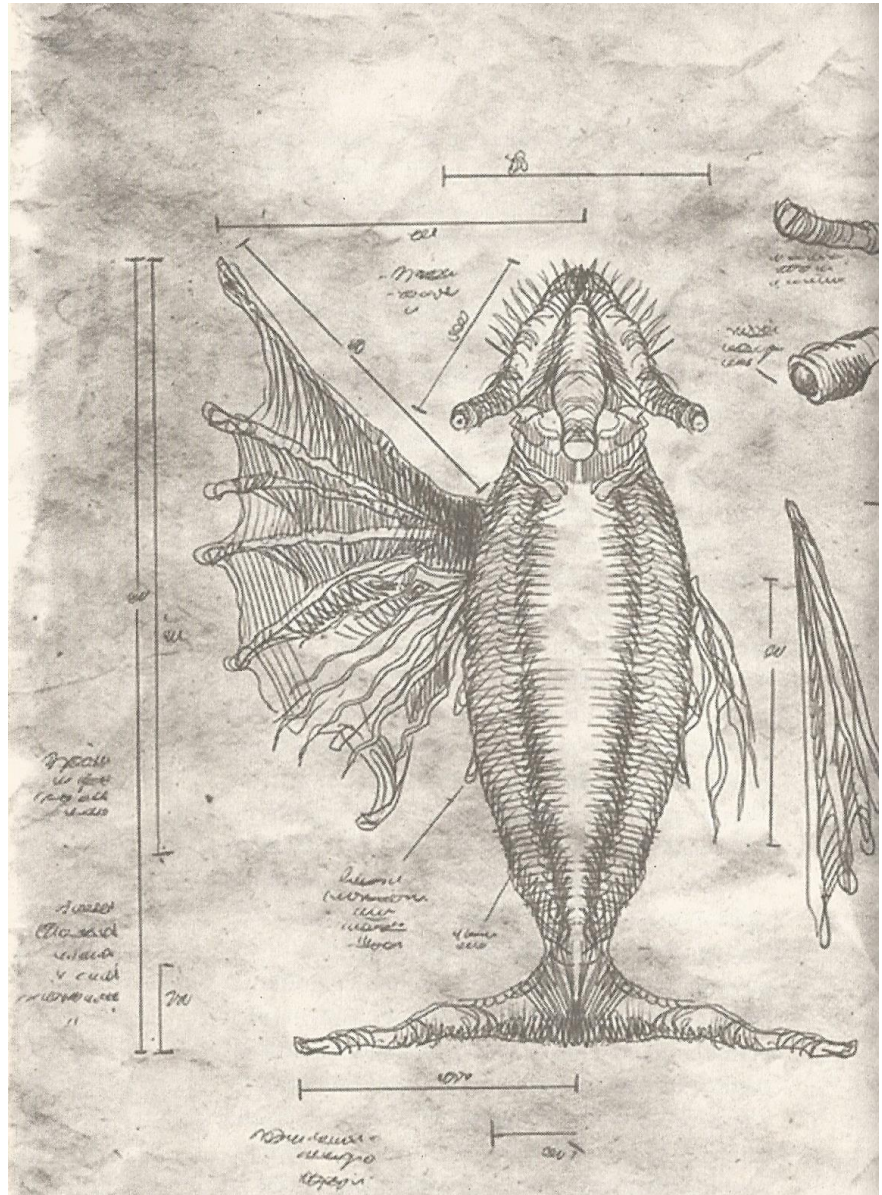


Illustration von Timo Wuerz

grauenhaft ist. Das ist offenbar von Lovecraft beabsichtigt, der sich konsequent, soweit dieses Grauen erzeugt wird, auf die Beschreibung der Reaktionen von Danforth und Dyer beschränkt.

Lovecraft arbeitet mit einer Häufung von Adjektiven, deren zentrale mehrfach wiederholt werden, um das Grauen einerseits zu beschreiben, es andererseits aber im Vagen zu belassen und auf diese Weise die von ihm beabsichtigte Atmosphäre zu erzeugen. Es geht mehr darum, sich Sorgen um die Protagonisten zu machen, als das Grauen nachvollziehen zu können, was auf dem Wege der dokumentarisch-schriftlichen Filterung ähnlich unmöglich ist, wie es dies bei oraler Vermittlung wäre.

Am Ende spielen die Monster keine Rolle mehr, sondern allein, was aus den Teammitgliedern geworden ist. Daraus ergibt sich für Dyer die Warnung an andere Menschen.

Die Eiswüste als Ort urzeitlichen Grauens

In *Berge des Wahnsinns* ersetzt Lovecraft die bekannte Welt durch eine fremdartige neue, in welcher der Erzähler sich wiederfindet. Dies verändert den Erzähler und seinen Blick auf die Welt, aus der er kommt. Die damit verbundene Zeitlinie vollzieht Lovecraft nach, indem er Dyer, Danforth und Lake durch die Evolutionsgeschichte schickt. Seine Informationen sind nicht allein phantastischer Stoff, sondern die Entwicklung des Lebens auf der Erde spiegelt sich in den minutiösen Beschreibungen der fremdartigen Wesen.

Die antarktische Eiswüste ist ein Ort urzeitlichen Grauens, dessen Anfänge rund 150 Millionen Jahre in die Vergangenheit reichen und zu einer Hochkultur führten, deren Untergang 50 Millionen Jahre zurückliegt. Die Shoggothen sind derart robust, dass sie in dieser langen Zeit überle-

ben konnten. Die Kulturgeschichte der Menschheit reduziert sich angesichts dieser Erkenntnis zeitlich auf ein Augenzwinkern. Die Stadt in der Antarktis, ein Jahrtausende altes und monströses namenloses Konstrukt, ist bestimmt durch die isolierte Lage und den Verfall. Sie ist nicht wie in „The Shadow over Innsmouth“ (1936; dt. „Schatten über Innsmouth“) eine fremdartige Welt innerhalb der menschlichen Zivilisation, sondern in das Eis, die Peripherie gefügt.

Lovecrafts Städte dienen immer auch der Schaffung von Atmosphäre, ihre äußere Grenze markiert die Trennung zwischen der fremden Welt und jener der Menschen, sie ist eine Schwelle, die die menschliche Realität von der nicht-menschlichen scheidet.

Der Weg des Manuskripts

Lovecraft schrieb *Berge des Wahnsinns* in der Zeit um Februar und

März 1931. Im Juli des Jahres wurde das Manuskript bei *Weird Tales* eingereicht und vom Herausgeber Farnsworth Wright aufgrund seines Umfangs abgelehnt.

Lovecraft legte den Text daraufhin für lange Zeit beiseite. 1935 gab sein Literaturagent Julius Schwartz das Manuskript F. Orlin Tremaine, dem Herausgeber des Magazins *Astounding Stories*. Dort erschien die Geschichte als Serial in drei Heften, den Ausgaben im Februar, März und April 1936. Lovecraft erhielt mit \$350 abzüglich 10% Kommission sein bis dahin höchstes Honorar. Er musste jedoch feststellen, dass der Text in formalen Details verändert und dass zum Ende hin Passagen gestrichen worden waren. Handschriftliche Korrekturen nahm er in Belegexemplaren vor, die zur Grundlage für die erste Ausgabe in Arkham House wurden. Diese enthielt immer noch eine Vielzahl Fehler, und der restaurierte Text wurde erstmals 1985 publiziert.

Zwei Übersetzungen

At the Mountains of Madness erschien als *Berge des Wahnsinns* im Jahr 1970 bei Insel, zusammen mit „Der Flüsterer im Dunkeln“, in der *Bibliothek des Hauses Usher*. Übersetzer war Rudolf Hermsstein. Die erste Auflage bei Suhrkamp erschien 1975 als Taschenbuch 220. Die bekannte Phantastische Bibliothek Suhrkamps stellte 1997 mit Band 350 *Berge des Wahnsinns* als Einzelveröffentlichung bereit. In neuer Übersetzung durch A. F. Fischer gibt es die Geschichte bei Festa seit 2011 in *Chronik des Cthulhu-Mythos II* sowie seit 2015 als Einzelveröffentlichung mit Illustrationen und zwei Anhängen.

Die neue Übersetzung weist teils erhebliche Unterschiede zur alten auf, was primär zurückführbar ist auf eine sprachliche Modernisierung. Die Suhrkamp-Ausgabe liest sich dagegen eher altmodisch, liegt damit andererseits aber aus Sicht einiger Leser

näher an der Sprache des Originals, die konstant bleibt und nicht durch gelegentliche Neuübersetzungen den Gewohnheiten der jeweils aktuellen Lesegeneration angepasst werden kann.

Beide Übersetzungen halten sich in der Strukturierung der Sätze recht genau an die Vorlage Lovecrafts. Das Archaische, das Unheimliche und Fremdartige des Originals spiegelt die Suhrkamp-Ausgabe stärker wider. Die Festa-Ausgabe ist dagegen für heutige Leser besser verständlich, weil leichter lesbar. Gelegentliche Abweichungen vom Original gibt es in beiden Übersetzungen, stärkere in der Suhrkamp-Fassung.

Letzte Etappe der Expedition

Lovecraft thematisiert in *Berge des Wahnsinns* das Unaussprechliche, das Unbenennbare, wie es für ihn die *Weird Fiction* ausmacht. Die sich aus der Behauptung der fehlenden adäquaten

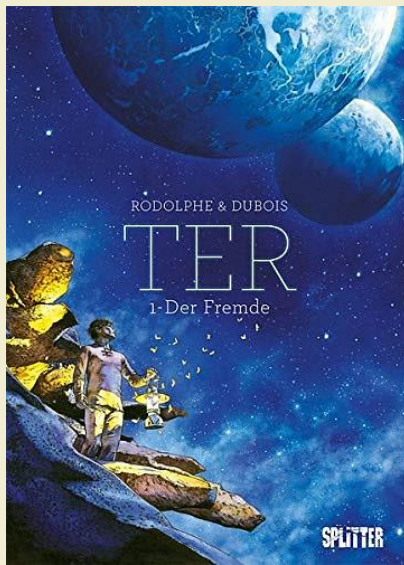
Sprache ergebende Sprachlosigkeit führt letztlich zum Zusammenbruch der Sprache, der einhergeht mit der Transformation des Individuums. „Tekeli-Li! Tekeli-Li!“ – mehr kann Danforth nicht sagen, als er am Ende sich nur noch im Grauen befindet. Damit wiederholt er den in tiefer Angst ausgestoßenen Schrei aus Edgar Allan Poes Roman *Die denkwürdigen Erlebnisse des Arthur Gordon Pym*.

H. P. Lovecrafts *Berge des Wahnsinns* ist mehr eine Horrorgeschichte als Science Fiction. In

der Science Fiction wird die Frage, was denn der Mensch sei, regelmäßig verbunden mit einem Szenario, in dem es um das Wohin geht. Mit Blick auf dieses Bestimmungsmerkmal der Science Fiction, welches natürlich keine Alleinstellung und keine Eindeutigkeit beanspruchen kann, beschäftigt Lovecraft die grundlegende Frage in Verbindung mit dem Woher; er zieht also eine Linie aus der Vergangenheit in die Gegenwart, nicht aus der Gegenwart in die Zukunft.

Die im Horrorgenre bestehende Grenzziehung zwischen dem Ich und dem Anderen, die in *Berge des Wahnsinns* auch geographisch erfolgt, wird durch die Arbeit der Expeditionsteilnehmer aufgehoben, räumlich und indem Dyer und Danforth in gewisser Weise eine Bewusstseinsweiterung erleben, weil sie ihr eigenes Ich in enge Verbindung zum Grauen bringen. Die Großen Alten sind aber nicht primär Repräsentanten des unvorstellbaren Grauens. Dies bleibt den Shoggothen vorbehalten.





Autor: Rodolphe
Zeichner: Christophe Dubois
Verlag: Splitter (Juni 2019)
Übersetzerin: Tanja Krämling
Genre: Science Fiction

Hardcover
80 Seiten, 18,00 EUR
ISBN: 978-3962192921

TER - Der Fremde

Eine Rezension von Judith Madera

Bei einem Streifzug durch die Wüstenruinen findet Schatzsucher Pip einen nackten, jungen Mann, der scheinbar in einer Grabkammer geschlafen hat. Als der Mann zu sich kommt, rennt Pip erst einmal weg, besinnt sich dann aber und hilft dem Fremden, der nicht spricht und sich an nichts erinnert. Der einzige Hinweis auf seine Herkunft ist ein Tattoo. Pip nennt den Fremden Goltan und nimmt ihn bei sich und seiner Schwester Yss auf. Es stellt sich heraus, dass Goltan schnell lernt und zudem alte Maschinen mit Leichtigkeit reparieren kann. Was für Pip und Yss Artefakte der Vergangenheit sind, sind für Goltan offenbar Alltagsgegenstände. Die Bewoh-

ner des Wüstenstädtchens Hochmühl begegnen Goltan überwiegend offen und neugierig. Doch einige sind auch besorgt, denn es gibt eine alte Prophezeiung über einen Propheten, der aus der Erde von TER geboren wird, und über das Ende ihrer Welt ...

Obwohl die Handlung sehr geradlinig verläuft, erzeugt *TER - Der Fremde* von der ersten Seite an Spannung. Natürlich fragt man sich, wer Goltan ist und warum er sein Gedächtnis verloren hat, doch dass sich dies nach und nach aufklären wird, steht fest. Interessanter ist das Setting des Romans, eine Wüste voller Ruinen mit einer kleinen, orien-

talisch anmutenden Stadt auf einem riesigen See. Als Leser weiß man zunächst nicht, ob TER eine Fantasywelt, die Erde einer fernen Zukunft oder gar ein fremder Planet ist (es sei denn, man hat die Beschreibung auf der Verlagshomepage gelesen). Auch ist die Prophezeiung sehr detailliert und passt haargenau auf Goltan, der tatsächlich dem Leib von TER entsteigt, weder Hab und Gut noch Kleider vorweisen kann und dessen einzige Sprache die Stille ist. So viele Zufälle kann es nicht geben, doch Goltan sieht sich nicht als Prophet und Messias.

Vielmehr ist Goltan ein etwas naiver und dabei technisch sehr begabter junger Mann. Sein Gedächtnisverlust beschäftigt ihn zwar, macht ihm aber keine Angst. Goltan geht völlig offen auf die Welt TER und die Einwohner von Hochmühl zu, ist begierig zu lernen und zu jedem freundlich. Seine Gleichmut

verwandelt sich in Leidenschaft, wenn er ein uraltes technologisches Artefakt in die Finger bekommt. Mit Leichtigkeit repariert er Geräte, die wir aus unserer Zeit kennen, und auch futuristische Apparate, die zum Beispiel holographische Bilder in den Himmel werfen.

Zunächst ist Pip die wichtigste Bezugsperson für Goltan, quasi sein erster Freund, jedoch wird er schnell von Yss abgelöst. Es ist absehbar, dass sie sich in Goltan verliebt, so wie sie von Anfang an für ihn schwärmt. Yss unterstützt Goltan beim Lernen, erklärt ihm die Welt und hilft seinem Körper, sich zu erinnern. Ganz zum Missfallen von Vern, der sich als Yss' fester Freund betrachtet.

Vern ist ein etwas grobschlächtiger Kerl, ziemlich einfach gestrickt und mit dem Herz am rechten Fleck. Anfangs ist Goltan für ihn ein Konkurrent, doch dann freundet er sich mit ihm an

und entwickelt ihm gegenüber einen Beschützerinstinkt. Überhaupt sind die meisten Bewohner von Hochmühl einfache Leute, die zusammenhalten und sehr respektvoll miteinander umgehen.

Anders sieht es mit den religiösen Führern aus, die abgeschottet ganz oben in der Stadt leben und zwei Kollegien angehören. Die Hummel, ein hagerer, düsterer Kerl, und Beth von Orlane, eine selbstbewusste, freizügige Frau, sind als Anführer beunruhigt über Goltans Erscheinen und halten ihn für einen Hochstapler. Selbst als sie glauben, dass er sich wirklich an nichts erinnert, begegnen sie ihm mit Misstrauen. Offenbar ist die Erfüllung der Prophezeiung höchst unerwünscht. Im ersten Band sind die Hummel und Beth zwei dunkle Figuren, die man schwer einschätzen kann, die aber sicher im weiteren Verlauf der Trilogie Ärger machen werden.

Zeichnerisch überzeugen insbesondere die Landschaftsbilder sowie größere Ansichten des verwinkelten Hochmühl. Vor allem die nächtliche Atmosphäre in der Wüste beeindruckt und wirkt dabei so friedlich, dass man nichts ahnt von den bizarren Kreaturen, die diesen Lebensraum bevölkern. Die Bewohner von Hochmühl erinnern ein wenig an einen Mix aus Steampunk und indigenen Völkern, die meisten haben rote o-

der blonde Haare und blaue Augen und tragen eigentümlichen Schmuck. Goltan mit seinem dunklen, kurzen Haar und den braunen Augen fällt da auf – und sieht gleichzeitig wie ein normaler Mensch unserer Zeit aus. Dubois arbeitet viel mit Schattierungen und verleiht seinen Zeichnungen dadurch Tiefe. Auch die Farben kommen wunderbar heraus, auch wenn sie nicht immer so schön strahlen wie auf dem traumhaften Cover.

Fazit

TER – Der Fremde ist Science Fiction mit postapokalyptischem Wüstencharme und exotischer Atmosphäre. Die Handlung ist recht vorhersehbar, generiert jedoch ausreichend Spannung, da man als Leser mit Goltan zusammen die fremdartige Welt Schritt für Schritt entdeckt. Am Ende des ersten Bandes wartet zudem eine gelungene Überraschung.



Interview mit Hugh Howey

geführt von Judith Madera

PHANTAST: Hallo, Hugh! Schön, dass Du Dir Zeit für unsere Fragen nimmst. Dein Roman *Sand* erschien bei uns Anfang Oktober unter dem Titel *Sandtaucher* – wie hat sich die Erde in eine riesige Wüste verwandelt? Haben die Menschen den Planeten zu Grunde gerichtet, oder gab es eine verheerende Naturkatastrophe?

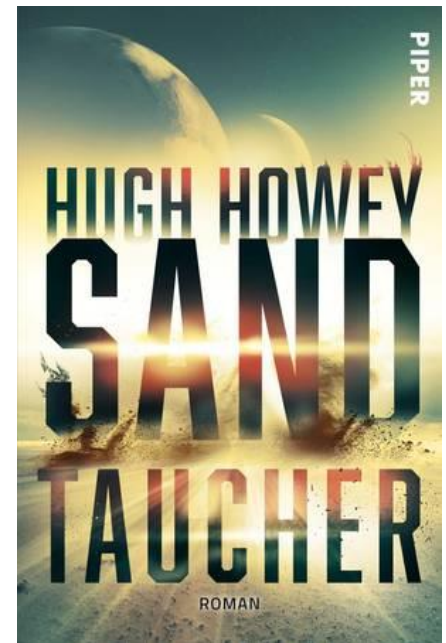
Hugh Howey: In meinem Roman *Sandtaucher* wird uns nur ein kleiner Teil der Erde gezeigt. Dieser Teil ist eine Wüste, nicht aber der ganze Planet. Nicht anders als heute. Die Geschichte spielt in einer fernen Zukunft, in der menschliche Einflüsse die Umwelt auf

verschiedenste Weise verändert haben.

PHANTAST: Das Leben zwischen den Sanddünen ist entbehrungsreich. Wie sieht der Alltag der Menschen in Deiner Zukunftsvision aus?

Hugh Howey: In meinem Roman ist das Leben außerordentlich schwierig. Es findet ein ständiger Überlebenskampf statt auf der Suche nach genug Nahrung und Wasser. An beiden besteht Mangel, was zu Gewalt führt und der Bildung brutaler Banden. Ähnliche Entwicklungen sehen wir heute schon in Teilen der Welt. Aber ich persönlich glaube an eine Zukunft, in

der es Fortschritte geben wird. Ich glaube, die Welt wird in hundert Jahren, auch in tausend Jahren ein besserer Ort sein als heute.



PHANTAST: Einige Menschen, so genannte Sandtaucher, suchen unter dem Sand nach Artefakten – was finden sie dort unten, was ihnen beim Überleben hilft?

Hugh Howey: All die verschütteten Trümmer unserer Gegenwart. Derzeit lebe ich auf einem Segelboot im Süd-Pazifik, und bei den Inselbewohnern hier werden der Schutt und Müll, die

an den Strand geschwemmt werden, oft zu Baumaterial für ihre Heime und Boote. Was eine Kultur für Abfall hält, wird in den Augen einer anderen zu nützlichen Dingen.

PHANTAST: Was denkst Du, warum man in Deutschland *Sand* als nächste Veröffentlichung nach der erfolgreichen *Silo*-Trilogie ausgewählt hat?

Hugh Howey: In den Vereinigten Staaten war *Sand* ein Bestseller und wurde ebenso begeistert aufgenommen wie *Silo*. Ich glaube, Leser, die meine vorangegangenen Bücher mochten, werden viel Spaß an *Sand* habe.

PHANTAST: *Silo (Wool)* war Dein siebter veröffentlichter Roman und wurde zu einem internationalen Bestseller. Warst Du überrascht über den Erfolg? Was denkst Du, warum ausgerechnet *Silo* so beliebt bei den Lesern war?

Hugh Howey: Das hat mich sehr überrascht! Ich arbeitete damals in einem Buchladen und schrieb Geschichten nur zum Vergnügen. Ich hatte keine Ahnung, wie sehr diese Geschichte mein Leben verändern sollte. Ich glaube, den Lesern gefällt die Geschichte, weil man nie weiß, was als Nächstes passieren wird. Figuren, an denen man hängt, werden vielleicht das Ende des Buchs nicht erleben. Wie Men-



© privat

schen Probleme lösen, ist nicht auf den ersten Blick offensichtlich. Und diese Figuren fühlen sich real an. Man lernt sie und ihre Welt so gut kennen, dass man zu glauben beginnt, dies könnte tatsächlich passieren.

PHANTAST: Du hast *Silo* damals zuerst selbst veröffentlicht. Hast Du Dich direkt fürs Selfpublishing entschieden, oder wurde der Roman von Verlagen zuvor abgelehnt?

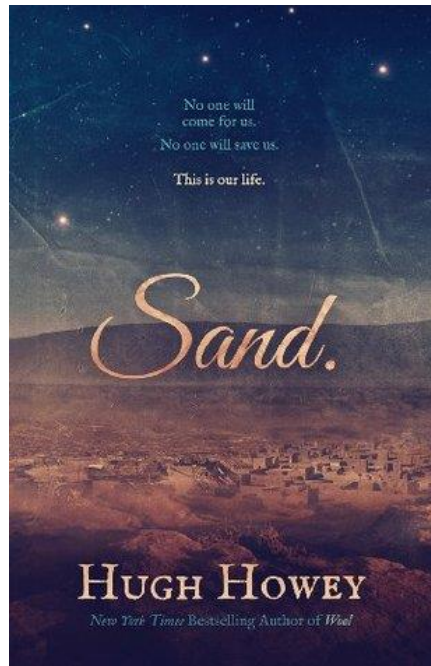
Welche Vorteile siehst Du im Selfpublishing – und welche in einer Verlagsveröffentlichung?

Hugh Howey: Das war von Anfang an meine Absicht. Bei meinem ersten Roman hatte ich einen Verlag, aber nach der Erfahrung beschloss ich, alles allein zu machen.

Also bot ich keine weiteren Romane Verlagen an. Ich stellte sie einfach online und schrieb weiter. Dadurch konnten Leser diese Werke selbst entdecken und Fa-

milie und Freunden davon erzählen. Ein Rädchen griff ins andere.

Wenn man veröffentlicht werden will, hat gewiss jeder Weg, den man einschlägt, seine Vor- und Nachteile. Für mich überwogen beim Selfpublishing die Vorteile. Ich mochte es, die Kontrolle über mein Werk zu behalten, den Preis festlegen zu können, das Titelbild nach meinem Ge-



schmack auszuwählen, mit dem Lektor meines Vertrauens zu arbeiten.

PHANTAST: Science-Fiction ist auf dem deutschen Buchmarkt nach wie vor ein Nischengenre, mit einer treuen Fangemeinde, aber außerhalb davon kaum geschätzt. Wie sieht es in den USA aus?

Hugh Howey: Viele Jahre war es in den USA ähnlich, aber langsam ändert sich einiges. Die Beliebtheit der Marvel-Filme sowie toller Science Fiction und Fantasy im Fernsehen verschafft dem Genre hier beträchtlichen Auftrieb.

Einige unserer bekanntesten Autoren kommen heute aus der Science Fiction und Fantasy, etwa Neil Gaiman und George R. R. Martin.

PHANTAST: Was denkst Du: Warum sind SF-Filme und Videospiele eigentlich so viel beliebter als SF-Bücher?

Hugh Howey: Ich glaube, das ist ganz allgemein so und hat gar nichts mit der Science Fiction an sich zu tun. Es gibt einfach so viel mehr an Spielen interessierte Menschen als Bücherleser, und auch mehr Leute, die Spielfilme und Fernsehen kucken.

Zum privaten Vergnügen Bücher zu lesen war schon immer die Beschäftigung einer kleinen Minderheit, was ich sehr schade finde. Nichts ist schöner, als ein

tolles neues Buch oder einen tollen Autor zu entdecken. Unsere Phantasie kann mehr als jedes Bild auf Leinwand oder Bildschirm.

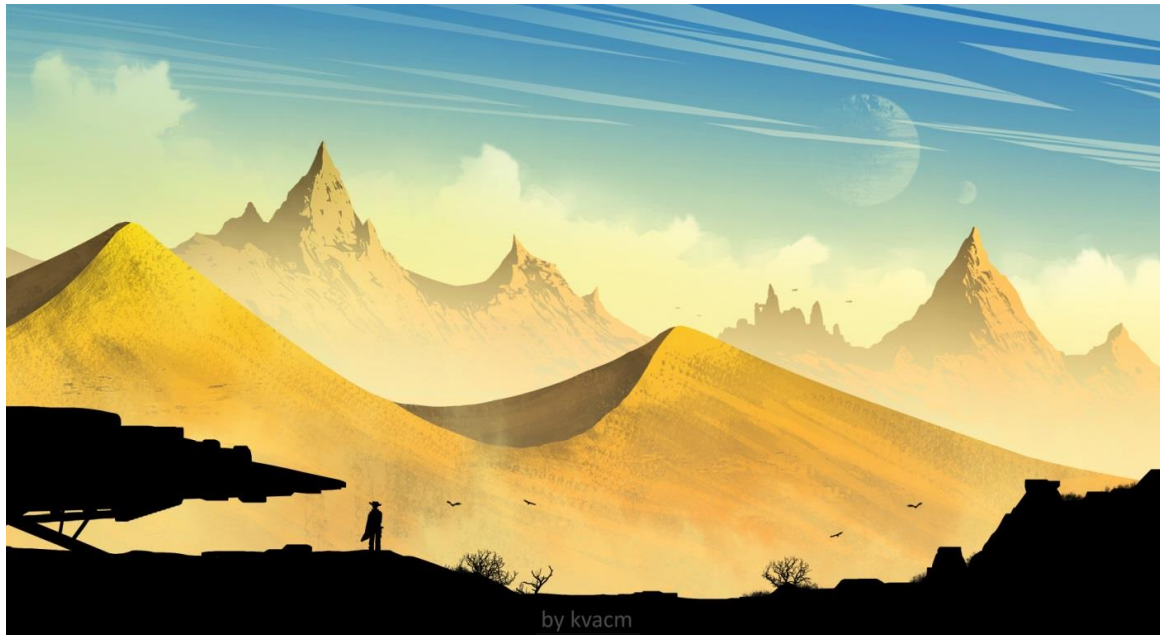
PHANTAST: Woran arbeitest Du gerade? Kannst Du uns einen kleinen Ausblick auf kommende Veröffentlichungen geben?

Hugh Howey: Ich arbeite mit John Joseph Adams an einer Reihe dystopischer Anthologien.

Jede enthält Arbeiten von über einem Dutzend der besten Science-Fiction-Autoren unserer Tage. Ich steuere einige neue Erzählungen zu den Anthologien bei und fungiere bei den übrigen als Herausgeber. Das wird für mich eine sehr spannende neue Aufgabe werden.

PHANTAST: Herzlichen Dank für das Interview!

Hugh Howey: Gern geschehen!





Autor: Frank Herbert
Verlag: Heyne (2016)
Original: Dune, 1965
Übersetzer: Jakob Schmidt
Farbtafeln: John Schoenherr
Genre: Science Fiction

Taschenbuch
800 Seiten, 14,99
ISBN: 978-3453317178

Der Wüstenplanet

Eine Rezension von Ralf Steinberg

Ein halbes Jahrhundert ist es nun her, seit Frank Herbert mit *Dune* den Beginn seiner unglaublich populären Romanreihe vorlegte. Aus Anlass dieses Jubiläums wagte sich der Heyne Verlag nicht nur an die Herausgabe einer Jubiläums-Edition, er gab auch eine neue Übersetzung in Auftrag, obwohl die beliebte Übertragung von Ronald M. Hahn aus dem Jahr 1978 weiterhin lieferbar ist.

Während der Vorstellung seiner Arbeit in der Berliner Buchhandlung Otherland im Februar 2016 legte Übersetzer Jakob Schmidt die Gründe für die Neuübersetzung dar. Neben der notwendigen Modernisierung der Sprache wurden auch Straffungen aufge-

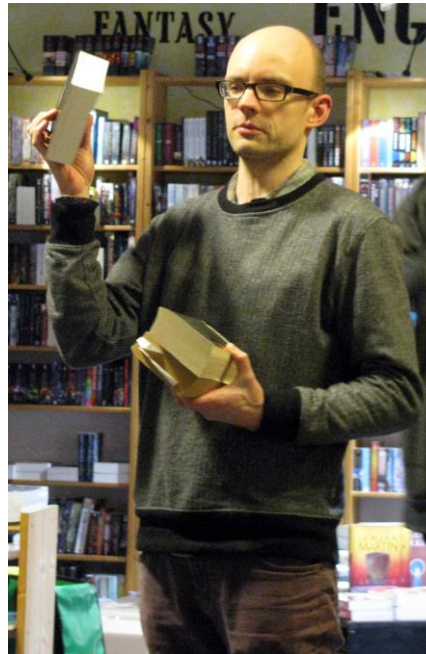
löst und dank neuer technischer Hilfsmittel viele Ungenauigkeiten entfernt. Besonders Bezüge auf die arabische Sprache konnten durch Achmed Khammas, dem Schmidt auf der letzten Seite noch einmal ausdrücklich dankt, einer kritischen Neubewertung unterzogen werden. Das betraf übrigens auch das Original, da Frank Herbert selbst wohl eher geringe Kenntnisse des Arabischen besaß.

Da Schmidt aber bereits Bücher aus dem *Dune*-Universum ins Deutsche übertrug und auch die sprachliche Kontinuität zu den fünf Folgeromanen gewahrt bleiben sollte, sind wichtige Begriffe, die Hahn einst prägte, unverändert übernommen wor-

den, wie etwa die großartige Erfindung MAFEA (Merkantile Allianz für Fortschritt und Entwicklung im All) als Akronym für die Handlungsgilde. Der sprachliche Bezug zur Mafia ist so genial wie simpel und schwer zu toppen. Für Fans des Romans wird es eine Geschmacksfrage sein, welche Übersetzung sie als gelungenere empfinden, und für jene, die den Wüstenplanet zum ersten Mal erkunden, wird es wohl eher nebensächlich sein, denn *Der Wüstenplanet* ist und bleibt ein fesselnder Roman.

Die Spannung wird zunächst durch einen recht einfachen Trick erzeugt. Herzog Leto Atreides muss seinen paradisi-schen Planeten Caladan verlassen, da ihm der Imperator den Wüstenplaneten Arrakis zum Lehen gegeben hat. Als LeserIn erfährt man schnell, dass es sich hierbei um eine Intrige handelt und die Atreides vernichtet werden sollen. Es gibt einen Verräter, und obwohl die Atreides von

der Intrige wissen und sich entsprechend vorbereiten, bleibt erst einmal vor ihnen verborgen, wer diese Person ist und aus welchen Motiven sie handelt. Im Mittelpunkt steht dabei Paul, der Sohn des Herzogs und seiner Konkubine Jessica, die dem Orden der Bene Gesserit angehört.



Jakob Schmidt im Otherland, Februar 2016

(©Ralf Steinberg / fantasyguide.de)

Paul ist in diversen Dingen hochgradig ausgebildet, darunter Nahkampf, Politik und dem Geheimwissen der Bene Gesserit, denn Jessica hofft, mit ihm den in über 90 Generationen sorgfältiger und geheimer Fortpflanzungsstrategien kreierten Supermenschen geboren zu haben. Und so steigert sich die Erwartungshaltung immer mehr, bis es dann tatsächlich zur Invasion kommt.

Der folgende Teil bezieht seine Spannung aus dem Überleben in der Wüste, dem Kennenlernen der Ökologie des Wüstenplaneten, wie sich Paul bei den Fremden ein Leben aufbaut, wie er sich durch das Gewürz verändert und versucht, die Zukunft aufzuhalten, in deren Konsequenz er einen gewaltigen Dschihad durch das Universum branden sieht.

Diese Spannung kann im letzten Teil des Romans nicht mehr aufrechterhalten werden. Zu viele

Ereignisse werden in Retrospektiven erzählt, zu viele taktische Entscheidungen werden langatmig durchgekaut, ohne in diesem Roman Wirkung zu zeigen. Insofern muss man wieder auf die Folgeromane zurückgreifen, die nach und nach das Versprochene einlösen und das kosmische Gemälde um sehr viele Farben erweitern.

Zu den wichtigsten Kritikpunkten an Frank Herberts berühmtestem Buch zählt sicher der Führerkult. Die Kulturen des Wüstenplaneten sind stark hierarchisch. Macht wird mit Gewalt durchgesetzt, Familien und Erbfolge bestimmen, wer an der Spitze steht. Durch das Konzept der Bene Gesserit wird zudem sichergestellt, dass nicht degenerierte Inzestkinder auf die Throne gelangen, wie in der europäischen Geschichte, sondern per Zuchtprogramm definierte, nur mit den besten Genen ausgestattete Superführer. Herbert stellt es als vollkommen logisch dar, dass

ein freies Volk wie die Fremden mithilfe religiöser Indoktrination dazu gebracht wird, die Herrschaft eines fremden, klugen, hübschen, fitten und hochgefährlichen Knaben anzuerkennen. Dabei hat doch eigentlich nur ein ferner Imperator beschlossen, dass irgendeine Familie sich den Planeten aneignen darf. Der institutionelle Hintergrund des *Wüstenplaneten* ist insofern auf sehr enge Prämissen aufgebaut, konservativ und letztlich unglaubwürdig.

Wesentlich faszinierender ist da schon die Ökologie. Herbert schuf mit den riesigen Sandwürmern, dem Gewürz und dem sie betreffenden Kreislauf eine der ganz großen SF-Ikonen. Niemand wird die Beschreibungen vergessen oder das Bild aus dem Kopf bekommen, wie Fremden auf den augenlosen Würmern reiten in einer Wüste, die tödlicher ist als alle bekannten Wüsten der Erde. Und genauso beeindruckend und unvergessen-

lich sind das Verhältnis der Fremden zu Wasser, ihr Totenkult und das Generationen währende Projekt zur Begrünung von Araklis. Der Lebenszyklus des Wüstenwurms und vor allem die Bedeutung des Gewürzabbaus für das Leben gehören vielleicht zu den frühesten Stimmen gegen ökologischen Raubbau und das gedankenlose Wildern in empfindlichen Ökosystemen.

Jüngere LeserInnen finden auch eine weitere hochbrisante Thematik: den Islam. Pauls Bemühungen, keinen Dschihad loszutreten, wirken aus heutiger Sicht wesentlich bedeutsamer als bei Erscheinen des Buches. Wir haben eine deutlich konkretere Vorstellung davon, was dieser religiöse Fanatismus bewirken kann. Vielleicht fand Herbert den Islam exotisch, vielleicht reizten ihn gewisse Teile der Kultur, oder er verband Wüste automatisch mit dem Islam; letztlich erklärt Herbert den Glauben in seinem Buch zu einem Kunst-

produkt. Geschaffen, um zukünftigen Predigerinnen Schutz zu bieten, indem sie sich auf Prophezeiungen und Kulte berufen können. Umso gefährlicher ist das Spiel mit den manipulierten Massen. Es gibt niemanden, der Hass und religiösen Wahn aufzuhalten vermag, wenn der Funke erst einmal entzündet ist. Denn nicht Götter stecken die Welt in Brand, sondern Menschen.

Die Jubiläumsedition glänzt im Übrigen nicht nur durch die Neuübersetzung, es wurden

auch die berühmten Gemälde von John Schoenherr als ganzseitige Farbtafeln eingefügt. Dafür muss man zwar das Buch quer halten, aber alle, denen die alten Cover gefielen, werden sich freuen, sie und weitere Bilder hier in guter Qualität wiederzufinden.

Fazit

Der Wüstenplanet von Frank Herbert ist jede Neuauflage wert, wenn sie so sorgfältig und engagiert daherkommt wie diese Ausgabe zum 50-jährigen Er-

scheinungsjubiläum. Die Geschichte von Paul Atreides, der sich zum Anführer eines Wüstenvolkes erhebt, um sein geraubtes Erbe zurückzufordern, die Geschichte vom Gewürz und den Zuchtplänen eines uralten Frauenordens und die Geschichte vom Beginn des Dschihads, gehören zu den berühmtesten Fabeln der Science Fiction. In der Neuübersetzung von Jakob Schmidt präsentiert sich das Werk in ungetrübter Aktualität.

Bericht: Gespräch mit Jakob Schmidt im Otherland



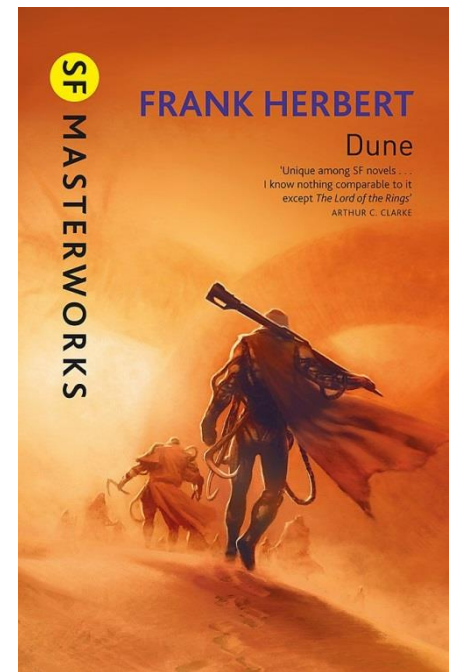
Dune – Die Verfilmungen

Ein Artikel von Rupert Schwarz

Als Frank Herberts *Dune* 1965 erschien, wurde der Roman fast sofort zum Bestseller und hat sich inzwischen mehr als zwölf Millionen Mal verkauft. Der Autor definierte mit seiner Geschichte das Science-Fiction-Genre neu: Zuvor waren die Neuerscheinungen meist Abenteuerromane oder sehr von technischen Aspekten geprägt. *Dune* war jedoch in zweierlei Hinsicht anders: Zum einen wurden intensiv die soziologischen Gesellschaftsstrukturen beschrieben und die Geschichte darin eingebettet. Zum anderen wurde die Geschichte in ein hochkomplexes Machtgefüge eingebunden, wobei durchaus auch Technik eine

große Rolle spielte. Es geht in *Dune* um Politik und Macht, um Liebe, Verrat und Leidenschaft und um viele Fraktionen, die nach der absoluten Macht streben. Kommt einem das bekommt vor? Natürlich: Das klingt wie die Blaupause zu *Game of Thrones*, und tatsächlich übte *Dune* sicher einen Einfluss auf G. R. R. Martin aus, der bis zu *Song of Ice and Fire* sehr stark dem Science-Fiction-Genre verhaftet gewesen war. Mehr noch: Manche Figuren aus *Dune* ähneln den Figuren aus Martins Werk gewaltig. Am auffälligsten ist da Gurney Halleck, treuer Gefolgsmann, Schmuggler, streng und gerecht, der Sir Davos wie ein

Zwilling gleicht, oder Paul Atreides, dessen Schicksal am Ende ähnlich düster ist wie das

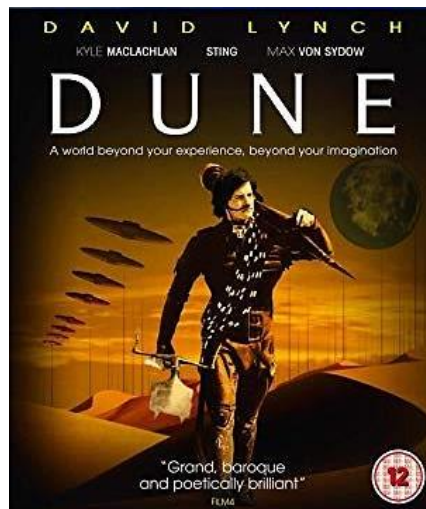


von Daenerys, obwohl beide für hohe Werte und Ziele streiten. Kein Wunder also, dass es Bestrebungen gab und gibt, diesen Stoff zu verfilmen.

Bereits zu Beginn der 1970er gab es erste Versuche. Nach dem Erfolg seiner *Planet der Affen*-Verfilmung suchte Produzent Arthur P. Jacobs nach weiteren phantastischen Werken, die verfilmt werden könnten, und *Dune* war eine naheliegende Wahl, vor allem nach dem Erfolg des Romans. Doch mit Jacobs' Tod verlief das Projekt im Sande und die Rechte verfielen.

1973 gab es einen zweiten Versuch: Der avantgardistische Filmmacher Alejandro Jodorowsky wollte mit einer mehrstündigen Verfilmung den größten Film aller Zeiten schaffen und scharte eine Reihe aufstrebender Künstler um sich wie den französischen Comiczeichner Jean Giraud, der mit seiner Comicserie *Leutnant Blueberry* bereits Ruhm erlangt hatte, den

Schweizer Künstler HR Giger oder den Tricktechniker Dan O'Bannon, dessen Erfahrungen später in das Drehbuch von Aliens einfließen. Doch die Sache entglitt. Pink Floyd, Tangerine Dream und Mike Oldfield sollten für die Musik engagiert werden, und sogar Salvadore Dalí sollte einen kurzen Auftritt als Imperator bekommen. Am Ende zogen die Produzenten die Notbremse und schrieben die bereits investierten zwei Millionen Dollar ab. Für die Science Fiction war dies dennoch absolut keine Verschwendung. Jean Giraud wurde



Mitbegründer der Zeitschrift *Métal Hurlant*, die später auch als *Heavy Metal* im englischsprachigen Raum und als *Schwermetall* in Deutschland erschien. Er fertigte unter dem Pseudonym Moebius für die erste Ausgabe allein drei Beiträge. *Métal Hurlant* legte einen Schwerpunkt auf alle Arten von Science-Fiction, und es entstanden Werke, die als wegweisend für die gesamte Comic-Kunst gelten. Der Einfluss ging so weit, dass sich dieser bis in die Filmwelt erstreckte und die Visualisierung von SF-Stoffen nachhaltig veränderte. Es entstanden sogar zwei *Heavy Metal*-Trickfilme.

HR Giger, Moebius und O'Bannon arbeiteten erfolgreich an der visuellen Gestaltung von Alien und setzten hier ganz neue Standards für den SF-Film. Es war aber HR Gigers Alien, das den Horrorfilm nachhaltig veränderte. Giger arbeitete an weiteren Horror-Filmen mit, bis hin zu seinem letzten Werk *Prometheus*

aus dem Jahre 2012, und gestalte zudem auch viele Plattencover.

Dan O'Bannon verfasste die Drehbücher für über zehn SF-Filme und führte sogar Regie.

Jodorowsky selbst hielt Kontakt zu Moebius und verfasste mit ihm den wegweisenden *Incal-Comiczyklus*. Außerdem schuf er viele weitere Comics mit Zeichnern aus dem *Métal Hurlant-Umfeld*.

Für einen Film, der nie realisiert wurde, hatte dieses Werk einen gewaltigen Einfluss auf die Filmwelt. Seine Konzepte und Szenerien, mit denen das Jodorowsky-Team bei vielen Film-Produktionsgesellschaften warb, fanden ihren Weg in nachfolgende Produktionen. Wer mehr zu diesem Thema erfahren will, sollte sich die Dokumentation *Jodorowsky's Dune – der beste nie gedrehte Film aller Zeiten* aus dem Jahr 2013 ansehen.

Anfang der 1980er Jahre kam es schließlich zu einem erneuten Versuch. Zunächst sollte Ridley

Scott die Regie übernehmen, doch dieser gab nach sieben Monaten auf und drehte dann *Blade Runner*. David Lynch, Kultregisseur und Visionär, sollte es nun richten. Insgesamt arbeitete er an sieben Drehbüchern mit unterschiedlichen Teams, und am Ende wurde der Film tatsächlich gedreht.

Doch die erste Fassung dauerte vier Stunden, und die Produzenten verlangten eine Kürzung auf zwei Stunden. Es wurden Szenen nachgedreht, und die Handlung wurde vereinfacht, aber am Ende kam ein Film heraus, der zwar bildgewaltig war, unter dessen Kürzungen jedoch die Handlung und der Erzählfluss litten. In einer Hinsicht immerhin wurde Lynch dem Stoff gerecht: Seine visuelle Umsetzung war großartig, und die Trickeffekte waren auf dem aktuellen Stand der Technik. Die Darstellung der Wüsten, der Fremden und ihrer Technik, wie z. B. die Fremdenanzüge, die als hochkomplexe Recyclinganlagen ein langes Über-

leben in der Wüste garantieren, waren außerordentlich gut gelungen. Und natürlich konnten die gigantischen Sandwürmer auf der Leinwand voll und ganz überzeugen. Die Kürzungen nahmen allerdings viel erzählerisches Momentum aus dem Stoff und fragmentierten den Inhalt teilweise. Es wurde ein Intro gefilmt, in dem Prinzessin Irulan eine Einführung in den Stoff gibt, doch leider trat die Figur in der Folge des Films nur noch in wenigen Szenen auf. Die Besetzung war durchaus gelungen und bis



in die Nebenrollen mit hochwertigen Schauspielern besetzt. Der Erfolg des Films an den Kinokassen hielt sich aber in Grenzen, und so wurde die Option, weitere Bücher des Zyklus zu verfilmen, nicht gezogen.

Gegen Ende der 1980er Jahre wurde mit Hilfe des unveröffentlichten Materials eine Drei-Stunden-TV-Fassung erstellt. David Lynch war weder involviert noch davon überzeugt und distanzierte sich von diesem Projekt.

Im Jahr 2000 dann brachte der Sender Syfy eine Neuverfilmung von *Dune* heraus. Die Gesamtspielzeit der Miniserie von 273 Minuten ermöglichte zwar eine adäquate Umsetzung der Geschichte mit allen Details, doch der Film wirkt oft dröge und langatmig. Die damals noch schlechten CGIs, eine karge Ausstattung und eher mittelmäßige schauspielerische Darbietungen trugen ihr Übriges dazu bei, dass

diese Verfilmung heute fast vergessen ist. Ein interessantes Detail am Rande ist Uwe Ochsenknecht in seiner Rolle als Stilgar, der mit am meisten überzeugen konnte. Auch andere namhafte europäische Schauspieler wurden verpflichtet, um so mehr Aufmerksamkeit auf die Produktion zu lenken.

Der Erfolg scheint ausreichend gewesen zu sein, denn drei Jahre später folgte eine weitere Miniserie mit Titel *Children of Dune*. Hierbei handelt es sich um eine echte Fortsetzung der Geschichte



mit den Büchern *Der Herr des Wüstenplaneten* und *Die Kinder des Wüstenplaneten*. Der erste Teil der dreiteiligen Serie befasst sich mit ersterem Buch: Jahre sind vergangen, seit Paul Atreides seinen großen Sieg errang und Dune zum Zentrum der Galaxis machte. Es zeigt sich allerdings mehr und mehr, dass sich Dinge verselbständigt haben. Paul hat kaum noch Einfluss auf seine fanatischen Gefolgsleute, die ihn zu einem Messias und seine Philosophie zur Religion erhoben. In seinem Namen wird weiterhin gekämpft, und die Gräuel wollen kein Ende nehmen. Als seine Frau Chani bei der Geburt seiner beiden Zwillingskinder stirbt, wendet er sich ab und geht in die Wüste. Im Folgenden geht es um seine Kinder Ghanima und Leto, die sich, nun fast erwachsen, mit ihrer Tante Alia auseinandersetzen müssen, die seit der Geburt über alles Wissen ihrer Ahnen verfügt, aber daran letztendlich zugrunde geht und dem Wahnsinn verfällt.

Diese Serie ist viel sehenswerter als die Vorgängerserie. Die Trickeffekte wirken deutlich fortschrittlicher als in dem drei Jahre älteren Vorgänger, auch die Ausstattung ist schöner und ansprechender. Der junge James McAvoy kann als Leto Atreides (Pauls Sohn) überzeugen, und Alice Krige verleiht nun Jessica ein besseres Gesicht. Doch dass Namen nicht immer für Qualität bürgen, zeigt Susan Sarandon, die eine wirklich belanglose, klicheehafte Darbietung als Antagonistin Prinzessin Wensicia abliefern.

Und heute, nach mehr als 15 Jahren kommt erneut Bewegung in die visuelle Umsetzung dieser Geschichte. Trickeffekte aber auch Erzählstil haben sich in der

Zwischenzeit genug weiterentwickelt, um eine adäquate Verfilmung zu ermöglichen. Mit Denis Villeneuve hat man einen Regisseur gefunden, der bereits mit *Arrival* und *Blade Runner 2049* bewiesen hat, dass er Geschichten opulent und eindringlich erzählen kann. Was jedoch besonders Hoffnung macht, ist die Tatsache, dass man den Film in zwei Teilen ins Kino bringen möchten. So hat man nun vier bis fünf Stunden Leinwandzeit, um den komplexen Stoff eines 850-Seiten-Buchs angemessen zu visualisieren. Das Format einer Miniserie wäre wohl besser gewesen, mit einer Gesamtfassung von sechs oder mehr Stunden und einer modernen, figurenorientierten Erzählform – ebenso wie bei *Game of Thrones*.

Doch tatsächlich ist das noch nicht alles: Es wird zudem eine Serie mit dem Titel *Dune: The Sisterhood* geben, die sich um den Orden der Bene Gesserit drehen wird. Um Genaueres sagen zu können, muss man die Konkretisierung der Serie abwarten. Wenn alles gut läuft, soll es weitergehen, und der Wille besteht, den gesamten *Dune*-Zyklus zu verfilmen. Man möchte weitermachen, so lange das Spice – nein, das Geld – fließt.

Auf fictionfantasy.de gibt es eine umfangreiche Themenseite zu *Dune*:

www.fictionfantasy.de/dune-der-wuestenplanet-themenseite





Regie: LeSean Thomas und Takahiro Natori
Produzent: Fumio Kaneko
Drehbuch: Matt Wayne, Natasha Allegri, Anne Toole, Nilah Magruder
Musik: Bradley Dennistron, Kevin Begg
Studio: Satelight und Yumeta Company

Lizenziert von Netflix (August 2015), 12 Episoden, je ca. 24 Minuten

Cannon Busters

Eine Rezension von Judith Madera

Cannon Busters ist die Animeadaption des gleichnamigen amerikanischen Comics von LeSean Thomas, der 2014 ein Crowdfunding für die Serie initiiert hat. Fünf Jahre später ist *Cannon Busters* als original net animation bei Netflix erschienen und mischt Elemente westlicher und fernöstlicher Trickfilme zu einem wahnsinnig unterhaltsamen Wüstentrip:

Als Philly the Kid mit seinem pinken Cadillac Bessie einen Zwischenstopp in Balloon Town einlegt, bekommt er es – wieder einmal – mit Kopfgeldjägern zu tun. Dass ihm einer ein gewaltiges Loch in den Bauch schießt, juckt ihn kaum, denn wenn

Philly stirbt, erscheint kurze Zeit später eine neue Zahl auf seinem Körper und er steht einfach wieder auf. Trotzdem kommt es ihm gelegen, als ihm zwei Roboterdamen zu Hilfe kommen: Freundschaftsdroidin Sam und Mechanikerin Casey.

Sam stammt aus dem Königreich Botica und ist auf der Suche nach ihrem besten Freund, Prinz Kelby. Hilfe erhofft sie sich ausgerechnet von Philly, einem selbstsüchtigen und scheinbar unsterblichen Gesetzlosen. Sam sieht über seine vielfältigen Makel jedoch lächelnd hinweg, da sie ihn als Freund betrachtet. Und für den Schutz ihrer Freunde tut Sam alles – sie

mutiert sogar zu einer magischen Waffe mit irrsinniger Zerstörungskraft ...

Die Story ist nicht unbedingt die Stärke von *Cannon Busters*. Schon die Suche nach dem Prinzen ist ein einziges Klischee. Das Königreich Botica, das auf Maschinen statt Magie setzt, wird ausgerechnet von einem Magier angegriffen – Familiendrama innerhalb der Königsfamilie inbegriffen. Dazu gibt es reichlich Action, spektakuläre Kampf- und Verwandlungsszenen und jede Menge Fanservice.

Auf den Zuschauer wirkt vieles ziemlich platt, dennoch ist *Cannon Busters* extrem unterhaltsam und begeistert mit viel Humor und einem einzigartigen Mix aus Fantasy und Science Fiction. Menschen, Roboter und Tierwesen leben in einer phantastischen Welt, die gleichermaßen

an den Wilden Westen, Space Operas und orientalische Fantasy erinnert. Cyberware und schrille Punkoutfits treffen auf verschnörkelte Gewänder und Steampunkflair. Die Charaktere begeistern zudem mit Diversität. Egal welchen Geschlechts, jede Figur hat ihren individuellen Style, vom Hautton über die Kleidung bis zur Frisur. Philly mit seinem Afro fällt da besonders auf, ebenso Prinz Kelby mit seinem Undercut und nach hinten gebundenen Dreadlocks.

Dass Philly quasi in jeder Episode stirbt, hat eine besondere Komik. Dabei fließt natürlich reichlich Blut, Gliedmaßen werden abgetrennt und Haut und Fleisch von ätzenden Pflanzensäften verätzt. Cadillac Bessie kann sich in einen gigantischen Mecha verwandeln und Gegner sprichwörtlich zermalmen. Dass

das aufgemotzte Auto mit Münzen angetrieben wird, ist nur eines von vielen kleinen Details, die den Unterhaltungswert von *Cannon Busters* steigern. Der Anime steckt voll skurriler Ideen und Anspielungen auf große Werke des Genres.

Das Wüstensetting der ersten Folgen passt hervorragend zum derben Charme der Serie. *Cannon Busters* wirkt dabei gleichzeitig retro und modern und bietet eine tolle Optik mit Liebe zum Detail.

Fazit

Westliche und fernöstliche Trickfilmmacher haben mit *Cannon Busters* einen wilden Mix aus Wilder Westen, orientalischer Fantasy, Cyberpunk und Rockabilly kreiert, der mit Wüstensetting und skurrilen Charakteren begeistert.





Szenario: Claudia Schmidt, Matt W. Davis

Zeichnungen: Claudia Schmidt

Verlag: Splitter (2018)

Übersetzerin: Jacqueline Stumpf

Genre: Fantasy

Gebundene Ausgabe

96 Seiten, 19,80 EUR

ISBN: 978-3962191054

Myre – Die Chroniken von Yria – Buch 1

Eine Rezension von Markus Drevermann

Auf dem Planeten Yria zieht Myre alleine, nur in Begleitung ihres Reitdrachen Varug, durch die staubigen Weiten des Kontinents. Sie ist eine ewig Reisende und hat kein Zuhause. Eines Tages wird sie bei einer Auseinandersetzung mit Straßenräubern schwer verletzt. In einem Dorf trifft sie kurz darauf auf den geheimnisvollen Boozer, der sie wieder zusammenflickt und ihr einen wichtigen Auftrag erteilt. Hinter seiner Fassade des einfachen alten Mannes scheint mehr zu stecken, denn selbst Varug ordnet sich ihm unter. Myre ist der typische, einsame Cowboy aus den alten Italowes-

tern – mit dem Unterschied, dass sie eine Frau und ihre Geschichte in einem Fantasysetting auf einem fernen Wüstenplaneten angesiedelt ist. Die Gesten und ihr Charakter treffen aber genau das Bild des Einzelgängers, das durch die staubige Welt Yrias nur verstärkt wird. Wie einst Clint Eastwood, Franco Nero und andere Größen des Italowestern zieht sie einsam durch die Wüste Yrias.

Claudia Schmidt gestaltet ihre Geschichte passend zum Charakter Myres nicht wie ein großes Fantasyspektakel, in dem die Ereignisse Schlag auf Schlag fol-

gen, sondern entschleunigt die Handlung und legt wie in Sergio Leones *Spiel mir das Lied vom Tod* alles ruhig und opernhafte an. So ist der Erzählrhythmus wie in Leones Überwestern sehr eigen und poetisch und fordert den Leser etwas.

Wer immer Action und eine schnell fortschreitende Handlung braucht, ist bei *Myre* falsch. Wer aber Geduld hat und es mag, wenn eine Geschichte genug Platz zum Atmen und zur Entfaltung hat, der ist bei *Myre* genau richtig. Der Leser reist mit *Myre* durch die Wüstenwelt und lernt sie durch deren Augen nach und nach besser kennen. Viel erklärt wird nicht. Das ist absolut nicht störend, denn alles Relevante kann beim Betrachten der Bilder und Lesen der Dialoge erschlossen werden.

Trotz ruhiger Erzählweise ist *Myre* spannend. Am Anfang will man wissen, wer *Myre* ist und wieso sie allein unterwegs ist, dann allerdings gibt es immer

mehr Rätsel und Andeutungen auf und der Leser wird komplett in die Wüstenwelt *Yrias* gezogen.

Claudia Schmidt erweist sich als eine Autorin, die langsam aber effektiv erzählen kann und es versteht, ihre Leser in den Bann zu ziehen. Ihr Co-Autor bei *Myre* ist Matt W. Davis, der die nicht gerade zahlreichen Texte verfasst hat. Denn *Myre* wird hauptsächlich über die Bilder erzählt. Die Geschichte entfaltet sich nur langsam und würde den Leser alleine vermutlich nicht ganz so fesseln wie Claudia Schmidts phantastische Zeichnungen.

Selbst wenn die Geschichte nichts zu bieten hätte, was sie glücklicherweise hat, wären ihre Bilder ein Argument, *Myre* zu kaufen. Da zündet sich zum Beispiel *Myre* über eine Doppelseite hinweg genüsslich eine Zigarette an und es kommt dennoch keine Langweile auf, weil Claudia Schmidt diesen Vorgang genau in die richtigen Abschnitte und

Perspektiven zerlegt. Ihre Bilder wirken teilweise wie Gemälde, und sofort beim ersten Bild ist der Leser in der mystischen Welt *Yrias* gefangen.

Die Gestalt des Erzählers im Halbdunkel ist atmosphärisch, inszenatorisch und zeichnerisch einfach genial umgesetzt. Hut ab vor dieser großartigen Leistung, erst recht bei einer Debütveröffentlichung.

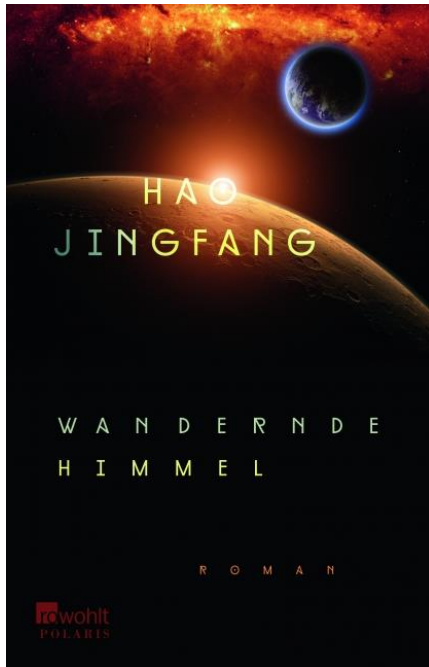
Fazit

Die Welt *Yrias* verbreitet die Atmosphäre eines Italowesterns und vermischt sie mit einem Fantasysetting. Claudia Schmidt nimmt sich Zeit für ihre Geschichte und kleine Begebenheiten. Dies muss man mögen, macht *Myre* aber gerade dadurch poetisch und zu einem wahren Lesegenuss. Unstrittig ist auf jeden Fall, dass die Zeichnungen von *Myre* einfach perfekt sind und Claudia Schmidt einen wahren Bilderrausch entfesselt.

Die rote Wüste des Mars

Ein Artikel von Judith Madera

Unser roter Nachbarplanet beflügelt schon lange die Phantasie von Science-Fiction-Autoren, erscheint er uns im Gegensatz zu



weit entfernten Sonnensystemen doch relativ nah. Erste Sonden haben die rote Wüste bereits erkundet und bald sollen Menschen zum Mars aufbrechen, was das Interesse an ihm nochmals steigert. Entsprechend dem Thema dieser PHANTAST-Ausgabe will ich mich auf drei Roman- und Filmbeispiele konzentrieren, die ein besonderes Augenmerk auf die Wüstenlandschaft des Mars sowie ihre Widerigkeiten legen.

Stadt aus blauem Glas

In Hao Jingfangs *Wandernde Himmel* haben Menschen den Mars besiedelt und eine sozialistische Gesellschaft aufgebaut.

Für den Bau ihrer Häuser haben sie sich eine Ressource zu Nutze gemacht, die unser Nachbarplanet reichlich bietet: Sand. Mit ihrem blauen Glas bietet die gigantische Mars City einen starken Kontrast zur Wüste und dient als Paradebeispiel für die Anpassung der Menschen an ihre Umgebung. Auch über Terraforming wird bereits nachgedacht.

Das benötigte Wasser will man von einem Mond gewinnen, den man tausende von Kilometern durchs All zum Mars schleppt. Der Roman spielt überwiegend innerhalb von Mars City, doch es gibt auch einige beeindruckende Szenen außerhalb des schützenden Glases, wobei die Leser die

Lebensfeindlichkeit der roten Wüste erleben.

Auch wenn die gläserne Stadt auf dem Mars recht futuristisch aussieht, so steckt in ihrem Design auch viel Realismus. Hao Jingfang hat sich viele Gedanken darüber gemacht, welche Schritte die Wissenschaft gehen muss, um ein Leben auf dem unwirtlichen Mars zu ermöglichen. Die jungen Leute in *Wandernde Himmel* sind bereits auf dem Mars geboren, entsprechend ist ihr



Körperbau leicht verändert, so dass sie mit der geringeren Schwerkraft gut zurechtkommen. Die Wissenschaft bietet Lösungen für viele Alltagsprobleme und so ist Mars City weitgehend autark. Einige wichtige Rohstoffe müssen die Marsianer jedoch von der Erde importieren, was reichlich Konfliktpotential birgt. Denn der Krieg zwischen den beiden Planeten wirkt noch nach.

Die Autorin hat auf dem Mars einen sozialistischen Staat ersonnen, der sich vom Hyperkapitalismus der Erde abgewandt hat und Gerechtigkeit für alle Menschen anstrebt. Dabei führt gerade die Gleichmachung aller zu Ungerechtigkeit, da das System zwar für alle Marsbewohner sorgt, jedoch die individuellen Bedürfnisse der Menschen übergeht. So kommt es zu Unzufriedenheit und nach anfänglicher Bewunderung für die Fortschrittlichkeit der Marsbewohner erkennen die Leser, dass diese

Form des Sozialismus doch nicht die Zukunft sein kann. Eine ausführliche Rezension findet ihr übrigens im PHANTAST #21 „Weltenschöpferinnen“.

Virginia, spring!

John Carter – Zwischen zwei Welten ist mehr Fantasy- als Science-Fiction-Film, setzt dabei aber die Wüstenlandschaft des Mars gekonnt in Szene. Als Protagonist John Carter nach Gold sucht, wird er von einem Thern angegriffen. Es gelingt ihm, den Fremden zu überwältigen. Als er dessen Medaillon an sich nimmt, wird er plötzlich zum Mars teleportiert.

John verliert das Bewusstsein und kommt mitten in der Wüste wieder zu sich. Überrascht stellt er fest, dass er plötzlich unglaublich hoch springen kann, was dem Jeddak (Anführer) der vierarmigen, grünen Tarks nicht entgeht. Er will John als „Haustier“ und seinem Volk vorführen, was dieser seltsame Mensch

kann. Es kommt zu zahlreichen Missverständnissen (John wird beispielsweise „Virginia“ genannt, weil der oberste Tark die Nennung seiner Herkunft als Namen missversteht), doch John begreift bald, dass er sich nicht mehr auf der Erde befindet, sondern auf dem Mars – oder Barsoom, wie ihn seine Bewohner nennen.

Im Lauf der Geschichte erfährt John, dass es eine hochentwickelte Zivilisation auf dem Mars gibt, dass dieser jedoch durch zahlreiche Konflikte in eine unwirtliche Wüste verwandelt wurde, in der sich die Menschen gegenseitig bekriegen. Da es kaum noch Wasser auf dem roten Planeten gibt, nutzen die Schiffe des Mars das Licht, um durch die Luft zu gleiten. Als John Zeuge eines Luftkampfes wird, fällt ihm Prinzessin Dejah Thoris auf, die in die Tiefe zu stürzen droht und die er dank seiner Sprungfähigkeiten retten kann. Sie ist Wissenschaftlerin und verspricht

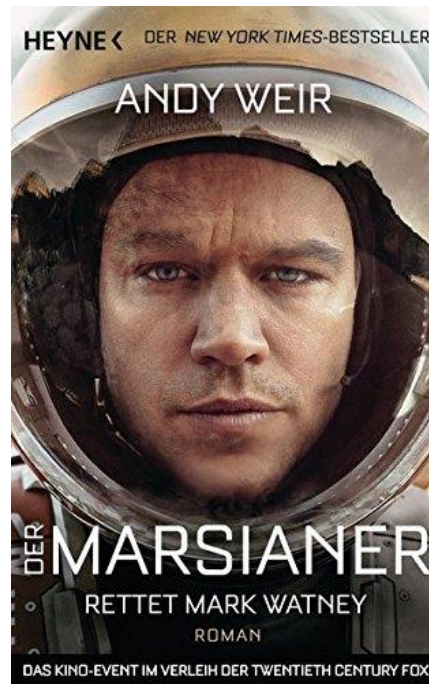
ihm, ihm zu helfen, einen Weg zurück zur Erde zu finden. In Wahrheit will sie ihn aber für ihre Sache einspannen.

John Carter funktioniert als Fantasy auf dem Mars wunderbar und ist ebenso humorvoll wie unterhaltsam. Der Film basiert übrigens auf dem Roman *Die Prinzessin vom Mars* aus der Reihe *John Carter vom Mars* von Edgar Rice Burroughs, der vor al-

lem als Schöpfer von *Tarzan* bekannt ist. Die *Prinzessin vom Mars* ist bereits 1912 als Episodenroman (unter dem Titel *Under the Moons of Mars*) im *The All-Story Magazine* erschienen und 1917 als Buch. Da zu dieser Zeit die Marsoberfläche noch unerforscht war, ließ es sich noch wunderbar von einer fremdartigen Zivilisation auf dem roten Nachbarn träumen.

Ein Hoch auf die Wissenschaft

Der aktuell wohl populärste Roman (und Film) über den Mars ist *Der Marsianer* von Andy Weir, der seiner Leserschaft die Widrigkeiten des roten Wüstenplaneten am Leibe seines Protagonisten Mark Watney spüren lässt. Er ist einer der ersten Menschen, die den Mars betreten, doch die Euphorie über dieses geschichtsträchtige Ereignis verfliegt schnell. Bei einer Expedition gerät Mark in einen Sandsturm und gilt als tot. So wird er unabsichtlich auf dem Mars zu-



rückgelassen und kämpft ganz allein um sein Überleben in einer lebensfeindlichen Wüste.

Der Marsianer ist zugleich einer der realistischsten Romane über den Mars, da er stark auf die Wissenschaft als Lösung setzt und sich dabei am wissenschaftlichen Stand unserer Zeit orientiert. Im Film sieht der Mars so aus, wie wir ihn inzwischen aus NASA-Aufnahmen kennen.

Mark Watney muss sich mit Problemen herumschlagen, die sich für uns im Alltag nicht stellen, da wir uns auf der Erde keine Gedanken darüber machen müssen, woher wir Sauerstoff zum Atmen bekommen.

Die Erdatmosphäre schützt uns zudem vor der kosmischen Strahlung. Auf dem Mars gibt es einen solchen Schutz nicht. Geschweige denn Wasser. Oder

Nahrung. All diese grundlegenden Bedürfnisse stillt in *Der Marsianer* die Wissenschaft. Sie wird neben Mark Watney zum Helden der Geschichte und obwohl sich der Protagonist in höchster Lebensgefahr befindet, ist *Der Marsianer* ein hoffnungsvoller Roman, der es geschafft hat, bei vielen Menschen wieder Begeisterung für die Raumfahrt zu wecken.



Unter dem Nachthimmel

von Swantje Niemann

In meinen Drúdir-Romanen beschreibe ich eine traditionelle Fantasywelt, die von Wesen wie Zwergen und Elfen bevölkert ist – allerdings mit Steampunk-Technologie. Beim Schreiben habe ich immer wieder darüber nachgedacht, wie sich Technik und Magie nach dem Ende der Trilogie weiterentwickeln würden. In dieser Geschichte konnte ich das ein bisschen erkunden. Sie spielt fast ein halbes Jahrtausend nach den Ereignissen von Drúdir 3.

[Große Ta-Veradische Wüste, früher Abend]

Gong.

Die sanften Glockentöne brandeten durch Celendais Geist wie Wellen im fernen Meer. Sie ho-

ben sie hoch und vibrierten in Knochen, deren Existenz sie vorübergehend vergessen hatte.

Gong.

Sie trieb an die Oberfläche. Langsam wich die Welt aus verschlungenen Magiefäden, die sich nun zu einem neuen Zenitum hinbogen.

Gong.

Celendai konnte sich nicht bewegen. Sie lag auf einer Liege, in der vibrierende Segmente einen Rücken massierten, der wohl ihrer war. Ihre Lippen lösten sich voneinander und sie wollte etwas sagen, aber es kamen keine

Worte aus ihrem Mund, war es doch ihr erster Impuls, ihre Verwirrung nicht in menschlicher Sprache, sondern in Linien von Code auszudrücken.

Erst langsam kehrten die Worte und ihre Orientierung zurück. Nun sah sie auch die Decke hoch über ihrem Kopf. Leuchtende Panels simulierten bleiches Morgenlicht, um ihr beim Aufwachen zu helfen.

Gong.

Ich hab's verstanden, wollte sie murmeln, aber es wäre ihr falsch vorgekommen zu sprechen. Wenn man einmal vom Summen der Klimaanlage absah, die die Hitze der Wüste fernhielt, war

die Stille des Raumes so vollkommen, dass Celendai sie beinahe physisch spürte.

Ihre Bewegungen waren noch immer langsam und unbeholfen, als sie ihre Taschenuhr hervorholte. Sie hatte eine Menge Geld dafür ausgegeben, war sie doch angeblich mehr als 700 Jahre alt und von niemand anderem als Drúdir Skadirson, einem zwergischen Uhrmacher mit dem gleichen magischen Fähigkeitenprofil wie Celendai selbst, angefertigt worden. Dies war wahrscheinlich eine Lüge, aber die Uhr sah extravagant aus und sie durfte sie mit in den OrgaProzi-Raum bringen, wo digitale Geräte nicht gern gesehen waren. Das Ziffernblatt – sie hatte lange suchen müssen, bis sie eine Erklärung fand, wie man es las – verriet ihr, dass sie weder zu früh noch zu spät aufgewacht war. Dazu hätte allerdings auch ein Blick auf die Liege neben ihr gereicht, wo eine Kollegin ihre Arbeit aufgenommen hatte.

Sie rief ihr zweites Gesicht. Es war ihr wie immer, wenn sie gerade aus einer stundenlangen Übersetzertrance aufgewacht war, ein wenig unangenehm, als könnte das Netz von Fäden sie umspinnen wie ein Kokon, der sie erst freigeben würde, nachdem sie sich in etwas vollkommen anderes verwandelt hatte. Trotzdem hatte sie sich diesen Check zur Gewohnheit gemacht. Immerhin handelte es sich hier um einen Versuchsaufbau, in den ihre Arbeitgeber Millionen investiert hatten. Alles sah gut aus. Die Impulse aus den Tanks liefen alle auf ihre Kollegin zu oder von ihr weg, während sie zwischen ihnen und dem Zentralcomputer übersetzte.

Am anderen Ende der Halle, auf einer größeren Version der Liege machte Celendai eine massige, graue Gestalt mit Hörnern aus. Tvorg hatte ein Auge darauf, ob es den OrgaProzis in den undurchsichtigen Tanks gutging, wie er es ausdrückte. Celendai

war kein Fan davon, wenn er die rudimentären Gehirne – die „organischen Speicher und Prozessoren“ – derart vermenschlichte. Sie mochten auf menschlichen Gehirnen basieren, aber waren unter der Kontrolle von Heilern in ihren Tanks mit Nährflüssigkeit so gezüchtet worden, dass sie keine Empfindungen, kein Bewusstsein entwickeln konnten und nur als Rechen- und Speichermaschinen dienten. Dennoch träumte Celendai manchmal, dass sie in einem Tank trieb, ohne jeden echten sensorischen Input, während zugleich unverständliche Daten ihre Gedanken fluteten. Allerdings waren diese Alpträume nichts, verglichen mit denen, die ihr früherer Job ihr bereitet hatte.

Nachdem sie sich vergewissert hatte, dass alles in Ordnung war, richtete sie sich auf, schwang die Beine von der Liege und schlich nach draußen. An der Tür drehte sie sich noch einmal um, warf einen Blick auf die in konzentri-

schen Kreisen angeordneten kleinen Kuppeln, unter denen die körperlosen Proto-Gehirne unermüdlich rechneten und sich erinnerten.

Ein Winken in Richtung der automatischen Tür ließ diese aufgleiten und entließ Celendai vom OrgaProzi-Raum in einen langen Flur. Auf dem Weg blickte sie noch einmal auf die Uhr und schüttelte den Kopf. Es war, als wären die letzten sechs Stunden nicht gewesen, hatte sie doch wie immer keinerlei Erinnerung an ihre Zeit in Übersetzertrance. Während man über andere Arbeiten scherzte, dass sie einem die Zeit stahlen, tat ihr Job in der OrgaProzi-Farm das wortwörtlich. Während sich auf ihrem Konto die Nullen aneinanderreiheten – die Firma bezahlte sie auch dafür, dass sie für zwei Jahre in der Wüste lebte –, verschwand ein Viertel jedes Tages einfach. Nur die überwältigende mentale Erschöpfung verriet ihr, dass sie wach gewesen war.

So zu leben stellte seltsame Dinge mit ihrem Zeitgefühl an, aber nachdem sie zwei Jahre lang in einer Agentur für Nekromanten gearbeitet und nach Unfällen und Morden die Erinnerungen von Toten ausgelesen und für Polizei und Versicherungsgesellschaften in Beweismittelvideos umgewandelt hatte, wollte sie sich nicht beschweren. Dort aufzuhören und stattdessen mit ihren technomantischen Talenten Geld zu verdienen, war definitiv die richtige Entscheidung gewesen. Die Arbeit ließ ihr sogar genug Zeit, um an ihrem Roman zu arbeiten.

Eine vertraute Gestalt kam ihr entgegen. „Hallo, Taldra“, grüßte Celendai.

„Finger weg von meinem Code“, gab die zwergische Informatikerin grinsend zurück. Seit sie Celendai bei ihrer ersten Begegnung mit diesen Worten empfangen hatte, war es ein Running Gag zwischen ihnen geworden. Angesichts des Kontexts – Technomanten neigten dazu, Festplat-

ten allein durch Gedankenkraft mit Code zu füllen, der genau tat, was sie wollten, aber für jeden anderen komplett unverständlich war und eventuell wichtige andere Funktionen überschrieb – hatte Celendai sich nie beleidigt gefühlt.

„Alles okay bei dir?“, fragte Taldra. „Du siehst ein bisschen benommen aus.“

„Alles okay. Ich muss nur mal raus, frische Luft atmen und den Himmel sehen.“

„Davon gibt es draußen eine Menge. Sonne leider auch.“ Taldra zog eine Grimasse und strich sich braune Locken aus dem Gesicht, sodass Celendai ihren langsam verheilenden Sonnenbrand besser sehen konnte. Sich ungeschützt der Wüstensonne auszusetzen war für niemanden eine gute Idee, aber Taldras blasse Nordländerhaut war besonders empfindlich. Celendai beneidete ihre Freundin nicht – und fragte sich, was sie aus den klimatisierten Räumen gelockt hatte. Es musste etwas

Außergewöhnliches gewesen sein.

„Ich würde gerne mitkommen und dir etwas zeigen – wenn du damit klarkommst, dass eine Zwergin hinter dir herstapft, während du leichtfüßig über die Dünen schwebst“, fuhr die Informatikerin fort.

„Ha ha.“ Eine Menge Scherben in Cafeteria-Mülleimern und regelmäßige Reissbäder für ertränkte Elektronik zeugten davon, dass Celendai nicht das anmutige Wesen war, dass sich die meisten unter einer Halbfelfe vorstellten. „Was willst du mir zeigen?“

„Ich zeig’s dir einfach. Aber lass uns erstmal was essen. Wir werden eine Weile unterwegs sein.“ Als sie deutlich später aus der Tür traten, hatte sich samtblaue Dämmerung herabgesenkt. Während man es tagsüber nur in luftiger, idealerweise von Kühldrähten durchzogener Kleidung aushielt, sog die Nacht nun schnell die Hitze aus den Dünen, weshalb sie sich lange Jacken

über ihre Kleidung gezogen hatten. In der Ferne zeichneten sich endlose Reihen von Sonnenkollektoren ab. Celendai legte den Kopf in den Nacken, doch der Firmenkomplex, auf dessen Parkplatz sie standen, war zu hell erleuchtet, als dass sie viel von den Sternen hätte sehen können.

Taldra folgte ihrem Blick. „Viel Himmel, sag ich doch.“

„Wollen wir uns einen von den offenen Sandgleitern schnappen?“, fragte Celendai.

„Hm“, machte Taldra zustimmend. Wenig später jagten sie über die Dünen. Taldra saß am Steuer, Celendai hatte sich hinter ihr angeschnallt und schloss die Augen. Niemand von ihnen sprach. Wieso auch? Der Fahrtwind hätte ihnen ohnehin die Worte von den Lippen gerissen. Celendais unzählige dünne Zöpfe, in die fluoreszierende Strahlen geflochten waren, peitschten durch die Luft, als Taldra eine scharfe Kurve nach der anderen fuhr, einfach weil sie es konnte.

Celendai stellte sich vor, dass sie wie Nordlichter unter Strom vor dem Nachthimmel umhertanzten.

Nach einer Weile ließen sie die blinkenden Lichter der OrgaProzi-Farm, der Labore und des Solarparks hinter sich, bis das einzige Licht von ihnen und den Sternen am Himmel kam. Wieder legte Celendai den Kopf in den Nacken. Ihr wurde beinahe schwindlig von der Weite über ihr – und vielleicht auch von der rasanten Bewegung des Sandgleiters. Sie unterdrückte ein Juchzen. Wenn schon ein Viertel ihrer Tage verschwand, als hätte es nie existiert, wollte sie wenigstens den Rest so intensiv erleben wie nur möglich.

Sie bedauerte es beinahe, als Taldra abbremste. „Da sind wir“, sagte die Zwergin. Der Scheinwerfer des Sandgleiters glitt über Stelen, in die Reliefs gemeißelt waren, und halb vergrabene Urnen. In der beinahe vollkommenen Dunkelheit fiel es Celendai schwer, das Gesicht ihrer Freun-

din zu lesen, aber sie hätte schwören können, dass diese ein aufgeregtes Grinsen unterdrückte.

„Habe ich zu viel versprochen?“

„Du hast gar nichts versprochen, sondern dich geweigert, mir zu verraten, was du mir zeigen willst.“

„Stimmt. Aber wenn ich etwas versprochen hätte, wäre es nicht zu viel gewesen.“ Taladra deutete mit großer Geste auf die halb im Sand versunkenen Objekte. „Tadaa, eines der Geheimnisse der Wüste. Ich habe etwas sehr Interessantes auf einer der Stelen entziffert. Sie ist eine Art Kalender.“

Celendai trat näher an eine der Stelen, um die Reliefs in Augenschein zu nehmen. Handelte es sich um einen Wegmarker für die Karawanen, mit denen ihre menschlichen Vorfahren einst durch die Wüste gezogen waren? Nein, das konnte nicht sein. Sie waren weitab aller Routen durch die Wüste, so, wie es ihre ge-

heimniskrämerischen Arbeitgeber wollten.

Das Relief, das sie genauer betrachtete, zeigte humanoide Gestalten mit zur Anbetung erhobenen Armen, ausgebreitete Schwingen und etwas, das womöglich eine Sonnenscheibe war. Überall sah sie Kreise, ein altes Zeichen für Unendlichkeit und Wiedergeburt.

Es tauchte oft in den Logos aller Firmen auf, die daran arbeiteten, ausgewählten Menschen und Gnomen endlich eine Lebensspanne zu verschaffen, die mit der von Zwergen und Elfen mithalten konnte. Mittlerweile hatten sie auf dem Gebiet einiges erreicht. Celendai wünschte, sie wären schneller gewesen. Während sie erst seit kurzem nicht mehr aussah wie ein Teenager, machte das Alter ihrer Mutter zunehmend das Leben schwer. Ein Stich der Schuld durchzuckte Celendai. Sie hatte viel zu lange nicht mit ihren Eltern gesprochen.

„Ist das eine Kultstätte?“, fragte sie, bevor sie zu lange über das Thema nachdachte.

„Sowas in der Art.“ Taladra grinste geheimnisvoll.

„Komm schon, du brennst doch darauf, mir zu erzählen, was das hier ist.“

Es war ein besonderer Ort, das spürte Celendai. Sie wusste nicht ganz, wie sie die Muster in der Magie deuten sollte, aber dass die Magiefäden hier dichter ineinander verwoben waren als anderswo, war nicht zu übersehen.

„Allerdings. Und interessant und passend, dass du ‚brennen‘ sagst.“

„Taladra ...“

Das Gesicht der Zwergin wurde kurz von einem Display erhellt, als sie die Uhrzeit checkte. „Wir haben noch eine halbe Stunde. Warum setzen wir uns nicht?“ Sie deutete auf eine umgestürzte Steinsäule ein paar Meter entfernt.

Seufzend folgte Celendai ihr dorthin. „Also, warum sind wir hier?“

„Du wirst schon sehen. Reden wir doch über was anderes: Hast du auch manchmal das Gefühl, dass die Welt da draußen weniger real wird, während wir hier an unseren Forschungen basteln?“

„Du arbeitest. Ich dagegen werde fürs Schlafen bezahlt – oder zumindest fühlt es sich so an. Es hat schon seine Vorteile, Magierin zu sein.“

„Ich kriege mich gar nicht ein vor Neid, wenn ich an all die Unfälle denke, die du in 2D-Videos umgewandelt hast.“

„Danke für die Erinnerung.“

„Tut mir leid. Aber wie geht es dir? Ich habe hier manchmal das Gefühl, von der Welt wegzudriften. Da ist nur unsere klaustrophobische kleine Station, und die Wüste um uns herum. Klar, die Nachrichten kommen rein, aber die fühlen sich nicht viel realer an als Spielfilme.“

„Hm ...“

Sie unterhielten sich eine Weile, während Taladra immer aufgeregter wurde. Je weiter die Zeit vo-

ranschritt, desto öfter sah sie auf die Uhr. „Jetzt gleich ...“, murmelte sie.

„Was denn?“ Auch Celendai spürte eine Erwartung und Unruhe, die sich nicht allein dadurch erklären ließ, dass sich Taldras offensichtliche Vorfreude auf sie übertrug.

Ein Knacken beantwortete ihre Frage. Ein feuriger Riss erschien in einer der halb vergrabenen Urnen.

„Was passiert hier?“, flüsterte Celendai.

„Du wirst schon sehen.“ Taladra beugte sich vor und begann das Geschehen zu filmen.

Der Riss wurde breiter, das Glimmen heller. Celendai wechselte kurz in ihre magische Sicht und gleich wieder zurück – zu gleißend waren die schimmernenden Fäden. In einer Explosion aus feurigem Licht explodierte die Urne. Taldra schrie auf.

Mit weit aufgerissenen Augen sah Celendai zu, wie sich feurige Schwingen entfalteten und sich ein gewaltiger Schnabel zu ei-

nem triumphierenden Schrei öffnete. Seelenvolle, dunkle Augen sahen sie einen langen Moment an.

Dann verschwand der Phönix in der Nacht über der Wüste, bis er nur noch ein rotgoldener Punkt in der Ferne war.

Neben ihr fluchte Taladra. Eine wegfliegende Scherbe hatte ihren Unterarm zerschnitten. Hastig half ihr Celendai, die Wunde zu verarzten. „Ich hoffe, du hast alle deine Impfungen.“

„Das Video ist ruiniert“, jammerte die Zwergin.

Celendai zuckte die Achseln. „Hauptsache, wir erinnern uns. Danke, dass du mich hergebracht hast.“

Taladra grinste boshaft. „Ach, ich mache das doch nicht nur für dich. Die Gehirne in der Halle freuen sich sicher, wenn ein paar schöne Bilder in deinen Erinnerungen ihr Dasein zwischen Dunkelheit und Speicheraufgaben unterbrechen.“

Celendai stöhnte. „Fang du nicht auch noch an!“ Sie hielt inne.

„Du hast das System doch mit entwickelt, oder?“

„Ja.“

„Es klingt albern, ich weiß, aber kannst du mir ein für alle Mal sagen, dass die OrgaProzis wirklich kein Bewusstsein haben?“

Taldra mied ihren Blick. „Tut mir leid, Celendai ... Unsere Heiler sind gut, aber auf selektive Aufgaben zugeschnittene Gehirne zu züchten liegt jenseits ihrer Fä-

higkeiten. Die wenigen Leute, die dazu in der Lage sind, sind zu teuer. Wir mussten ... pragmatisch sein und nehmen, was bereits da war – die Gehirne von Menschen, die niemand vermissen wird. Aber in der Nährflüssigkeit sind Drogen, die ihnen die Angst nehmen.“

Celendai sah sie streng an. „Das ist nicht lustig!“

Die Zwergin brach in schallendes

Gelächter aus. „Finde ich schon. Du bist zuerst darauf reingefallen, oder?“

„Bin ich nicht!“

„Bist du!“

„Bin ich ... ach, lassen wir das. Wenn du nicht in den nächsten Minuten an einer uralten Infektion stirbst, würde ich gerne noch ein bisschen hierbleiben und die Sterne anschauen.“

„Bin dabei.“



Impressum

PHANTAST 22
„Wüsten“
kostenlose PDF-Version
Erschienen im Oktober 2019

PHANTAST ist das gemeinsame
Magazin der phantastischen
Internetportale literatopia und
fictionfantasy

www.literatopia.de
www.fictionfantasy.de

Herausgeberin dieser Ausgabe:
Judith Madera
Satz und Layout: Judith Madera
Lektorat: Rainer Skupsch

Das PHANTAST-Logo wurde
von Lena Braun entworfen

© 2018 Literatopia – Judith Madera,
Rüppurrer Straße 31, 76137 Karls-
ruhe

Mitarbeiter*innen dieser Ausgabe:
Eva Bergschneider, Markus Drever-
mann, Swantje Niemann, Almut
Oetjen, Rupert Schwarz, Erin Lena-
ris, Judith Madera

Bildquellen:
Michal Kváč: Cover und Seiten 2, 5,
13, 19, 24, 28, 34, 41, 44, 48, 54, 61,
74, 77, 81, 85, 91, 94, 100, 107

www.deviantart.com/kvacm
www.patreon.com/kvacm

Alle Bilder mit Creative-Commons-
Lizenzen sind direkt als solche ge-

kennzeichnet. Bitte die jeweilige
Lizenz beachten!

Alle Autorenfotos unterliegen dem
Copyright der jeweils darauf Abge-
bildeten, sofern nicht anders ge-
kennzeichnet. Alle Cover unterlie-
gen dem Copyright der entspre-
chenden Verlage bzw. der jeweili-
gen Künstler*innen.

Das Urheberrecht der einzelnen
Texte liegt bei den jeweiligen Au-
tor*innen. Nachdruck, Vervielfälti-
gung, Bearbeitung, Übersetzung,
Mikroverfilmung, Auswertung durch
Datenbanken und die Einspeiche-
rung und Verarbeitung in elektroni-
schen Systemen bedarf der aus-
drücklichen Genehmigung des Co-
pyrightinhabers.

Kontakt zur PHANTAST-Redaktion

Literatopia	Judith Madera	www.literatopia.de	madera@literatopia.de
fictionfantasy	Rupert Schwarz	www.fictionfantasy.de	rupert.schwarz@gmx.de