

Magazin für Phantastik  
www.FantasyGuide.de  
www.rotordorn.de Sonnensturm-Media.de Rol-  
lenspiel-Netz.de  
www.X-Zine.de  
www.avalon-projekt.com

# SONNO

## Funny Phantastik



**Terry Pratchett - Zamonien: Fantasy made by Moers - Douglas Adams: Größtenteils harmlos - Troll von Troy - Matt Ruff's kreative Fantasy - Zwischen den Seiten des Jasper Fforde - Piers Anthony - Robert Asprin: An Author's Mythion - Fredric Browns anderes Universum - Craig Shaw Gardner - Shrek! - Gerhard Branstner: Mit der Bommel durchs All - John Moore: Der Vater des Prinz Charming - Robert Rankin**

## Impressum

### Redaktion

Chris Weidler  
Michael Schmidt

### Cover

Susanne Jaja

### Layout

Elvir Dolic

### Lektoren

Ralf Steinberg

### Textbeiträge

Ralf Steinberg  
Valentino Dunkenberger  
David Grashoff  
Christian Endres  
Susanne Jaja  
Achim Hildebrand  
Gerhard Branstner  
Uwe Sauerbrei  
Joanna Lenc  
Michael Baumgartner  
Matthias Oden  
Gregor Mascher

### Grafiken

Susanne Jaja (S.20,42,83)  
Ralf Steinberg (S.70)  
Christine Rau (S.96)  
Michael Nolden (S. 13, 17, 32,  
35,37,47,53,64,69,72,77,80,  
85)

### Kontakte

Chris Weidler  
wanderer@fantasyguide.de  
Michael Schmidt  
mammut@fantasyguide.de



## ■ Liebe Freunde der Phantastik!

Im Fernsehen schwillt die Comedy-Welle langsam ab. Die Meisten von uns sind dankbar darüber, übertreffen sich die Sender doch mit Serien und Konzepten, die vielleicht zu Anfang witzig sind, auf Dauer aber doch nur nerven, zumindest in ihrer überwältigenden Präsenz.

Im Kino war der lustige Film eher rar im Moment. Neben Traumschiff Surprise ist noch Shrek zu nennen, aber generell ist der cineastische Humor unterrepräsentiert.

Doch jetzt startete ein möglicher Blockbuster: Per Anhalter durch die Galaxis.

Und damit haben wir den Kreis geschlossen. Douglas Adams ist nicht der einzige phantastische Vertreter in gedruckter Form. Terry Pratchett und Robert Aspirin sind wohl jedem ein Begriff, der sich für Fantasyliteratur interessiert.

Fredric Brown hingegen dürfte nur den Älteren unter euch ein Begriff sein; Gerhard Branstner eher einer Minderheit, ist er doch ein vergessener Klassiker aus der ehemaligen DDR.

Wie ihr seht, ist das Thema Humor weit verbreitet und so haben wir uns in der vorliegenden Ausgabe von SONO intensiver damit beschäftigt. Eine Garantie auf Vollständigkeit können wir zwar nicht geben, wir hoffen aber, dass für jeden etwas Interessantes dabei ist.

Wie immer würden wir uns über ein Feedback freuen, entweder per e-Mail (wanderer@fantasyguide.de) oder direkt im Forum.

Ad Astra,

*Chris Weidler und Michael Schmidt*

## Produktvorstellungen

Rumo .....18  
Die Stadt der träumenden Bücher ..19  
Kleine Freie Männer .....36  
Das Regenbogen-Schwert .....47  
Grimmige Zeiten .....82  
Alle Zwerge fliegen hoch .....86  
Gnome von Troy .....106

# EDITORIAL

## Inhalt

<b>Editorial</b> .....	2
<b>Von Xanth nach Ankh Morpork</b> 3	
<b>Robert Asprin - An Author's Mythion</b> .....	5
<b>Zamonien - Fantasy made by Moers</b> .....	14
<b>Story: "Der wunderbare Schreiberladen"</b> .....	20
<b>Scheibenweise - Terry Pratchett</b> .....	25
<b>Douglas Adams - Größtenteils harmlos</b> .....	38
<b>Story: "Entwicklungshilfe"</b> ...	42
<b>Shrek! (Shrek 1&amp;2)</b> .....	48
<b>Kolumne</b> .....	54
<b>Humor in der aktuellen Science-Fiction</b> .....	55
<b>Streifzug durch das Werk von Piers Anthony</b> .....	57
<b>Fredric Browns anderes Universum</b> .....	63
<b>Science Fiction als Vehikel der Comedy</b> .....	65
<b>Story: "Dumm gelaufen"</b> .....	70
<b>Zwischen den Seiten des Jasper Fforde</b> .....	73
<b>Matt Ruff's kreative Fantasy</b> ..	74
<b>Craig Shaw Gardner</b> .....	81
<b>Story: "Umfrage"</b> .....	83
<b>Gerhard Branstner - Mit der Bommel durchs All</b> .....	88
<b>Story: "Schildknappe"</b> .....	96
<b>Troll von Troy</b> .....	100
<b>Auf der Suche nach Robert Rankin</b> .....	107
<b>John Moore - der Vater des Prinz Charming</b> .....	109
<b>Nachwort</b> .....	113

# VON XANTH NACH ANKH MORPORK

# 3

## ODER WIE DIE HELDEN AUSZOGEN, DEM LESER DAS LÄCHELN ZU LEHREN

■ Eines Tages war der Fantasyleser all der epischen Schlachten, all der strahlenden Helden und all der düsteren Schurken irgendwie überdrüssig geworden, ebenso wie ihn die melancholische Stimmung Aquiloniens und der ewige Frieden im Auenland tierisch auf den Zeiger gingen. Es war etwa zu jener Zeit, als ein Wandel durch das Genre ging. Plötzlich zogen die Helden keine Schwerter mehr und bedrohten den Leser stattdessen lieber mit einer unter das Kinn gehaltenen Feder - und kitzelten ihn so lange damit, bis ihm die Tränen kamen.

Humor (von lat. (h)umor, "Flüssigkeit") ist eine heitere bzw. gelassene Gemütsverfassung. Grundlage des Humors ist die menschliche Fähigkeit zu lachen, und komische, unerwartete oder auch paradoxe Situationen zu erkennen, und zu verarbeiten.

So zumindest definiert Wikipedia das Wort Humor, doch wird auch ohne die Hilfe eines wie auch immer gearteten Nachschlagewerkes jedem irgendwie klar sein, was Humor zumindest für ihn selbst bedeutet. Die eigentliche Frage ist ohnehin nicht, was Humor ist, sondern seit wann es ihn gibt - gerade in der phantastischen Literatur, um die es hier ja geht. Doch auch diese Frage ist nicht einfach so ohne Weiteres zu klären, da wir hierzu erst einmal den tatsächlichen Beginn des Genres an sich bestimmen müssten - und ich verspüre im Moment kein großes Verlangen, die 451. Diskussion zu diesem leidlichen Thema anzuschneiden, die am Ende immer darauf hinaus läuft, dass sich die Fans in die Lager Shakespeare/Carroll, Eddison/Tolkien und Howard/Moorcock aufspalten und einander eisig anschweigen - oder mit zornig roten Gesichtern anbrüllen. Definieren wir das Genre der Einfachheit halber diesmal also einfach irgendwo zwischen dem Sommernachtstraum, dem Wurm des Ouroboros und Elric.

Humor gab es freilich auch in der klassischen Fantasy-Literatur schon immer, doch war sein Ansinnen nie primär und stets der Geschichte untergeordnet, wobei die witzigen Passagen selten mehr als ein kurzes Aufblitzen von großzügigerweise tolerierter Situationskomik waren, die zumeist einen bestimmten Handlungsstrang oder eine bestimmte Szene auflockern sollten. Nach den ersten erfolgreichen Versuchen von Piers Anthony und Robert Asprin war jedoch endlich eine Grundlage geschaffen, die zeigte, dass man auch mit einer ausgiebigeren Portion Witz Leser erreichen kann. So mauserte sich der Humor langsam zu einem Hauptmerkmal einzelner Serien und kam schließlich dermaßen gut bei der versammelten Leserschaft an, dass entsprechende Bände ab einem gewissen Zeitpunkt vor allem wegen des humorvollen Einschlags konsumiert wurden.

Bald schon tummelten sich neben den beiden Altmeistern Anthony und Asprin talentierte Autoren wie Craig Shaw Gardner, Roger Zelazny oder Terry Pratchett, und es dauerte nicht lange, da zog eine Vielzahl anderer Autoren nach. Esther M. Friesner, Martin Millar, Glen Cook, Tom Holt, Neil Gaiman, Matt Ruff, John Moore, Robert Rankin und Simon R. Green machen seitdem Jahr für Jahr den Spaß von Neuem mit, klappen immer wieder ihr Visier herunter, haken die Lanze ein und galoppieren auf den Drachen zu, um dem Biest wieder einmal das Lachen - pardon, ich meine natürlich das Fürchten - zu lehren.

Das war und ist nicht immer einfach, und es war und ist auch nicht immer von durchschlagendem Erfolg gekrönt, doch haben die tapferen Recken, die bis zum Schluss durchgehalten haben, die Bestie am Ende immer besiegt und die Lippen der Leser gelockert, auf dass diese nicht nur mit Frodo, Jack und Fitz weinen, sondern fortan auch mit Skeeve, Thraxas und Rincewind lachen konnten. Heute macht der humoristi-



Titel: Ein Dämon zuviel  
Autor: Robert Asprin  
Verlag: Bastei Lübbe  
ISBN: 3404201809

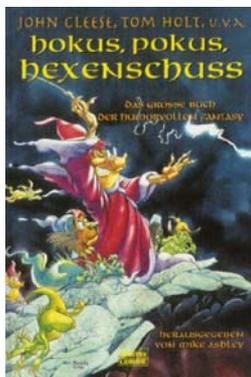


Titel: Die seltsamen Geschäfte des Mr. Fisk  
Autor: Piers Anthony  
Verlag: Bastei Lübbe  
ISBN: 340423158



Titel: Fool on the Hill  
Autor: Matt Ruff  
Verlag: Hanser  
ISBN: 3446204083

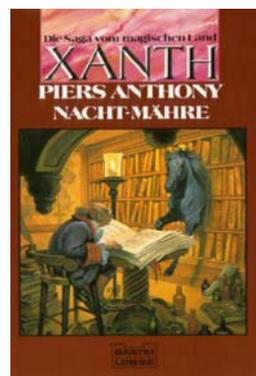
# 4 VON XANTH NACH ANKH MORPORK



Titel: Hokus, pokus,  
Hexenschuss  
Autor: John Cleese, Tom  
Holt, u.v.a.  
Verlag: Lübbe  
ISBN: 3404204514



Titel: Der kleine Hobbnix  
Autor: J.A.R.R.R. Roberts  
Verlag: Heyne  
ISBN: 3453879473



Titel: Nacht-Mähre  
Autor: Piers Anthony  
Verlag: Bastei Lübbe  
ISBN: 3404200713

sche Anteil ein ordentliches Stück vom Kuchen der monatlichen Neuerscheinungen des phantastischen Genres aus, und der Erfolg dieser Ausrichtung der Fantasy-Literatur ist nicht mehr in Frage zu stellen.

Ob Parodie, Hommage oder innovatives Erstlingswerk mit rabenschwarzem Humor - das Spektrum ist breitgefächert, der Humor ebenso vielschichtig wie pointiert und einfallsreich.

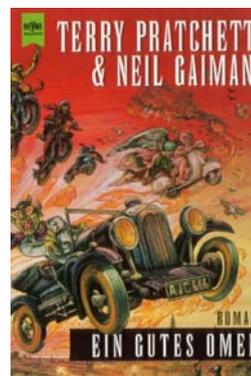
Das ist auch gut so, denn die Zeiten sind manchmal bei Weitem finster genug, sodass man meiner Meinung nach jede sich bietende Gelegenheit wahrnehmen sollte, bei der einem Unterstützung im Kampf gegen die vielen kleinen und großen Widrigkeiten des Lebens angeboten wird.

Und lächeln.

*Christian Endres*



Titel: Wunschbringer  
Autor: Craig Shaw Gardner  
Verlag: Bastei-Lübbe  
ISBN: 3404201507



Titel: Ein gutes Omen  
Autor: Terry Pratchett & Neil Gaiman  
Verlag: Heyne  
ISBN: 3453126777



Titel: Das Regenbogen-Schwert  
Autor: Simon R. Green  
Verlag: Heyne  
ISBN: 345321384X



Titel: Das Schwarze Wiesel  
Autor: Lawrence Watt-Evans & Esther  
M. Friesner  
Verlag: Bastei-Lübbe  
ISBN: 340420316X

## AN AUTHOR'S MYTHION

### ■ Kurzbiographie

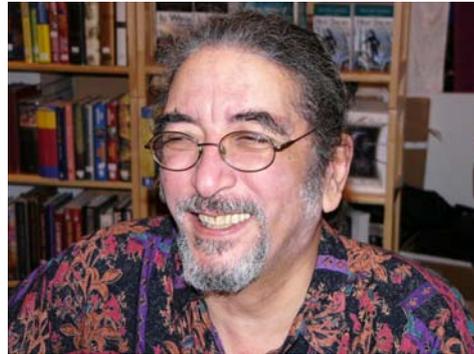
Robert Lynn Asprin wird am 28. Juni 1946 in St. Johns (Michigan, USA) geboren. Seine Kindheit verbringt der Sohn einer philippinisch-irischen Einwandererfamilie in Ann Arbor, wo er später auch die Universität Michigan besucht. 1965 schreibt er sich in der US Army ein, ehe er gegen Ende der 70er Jahre einen Bürojob annimmt und sich dort für die nächsten Jahre umfangreiche Kenntnisse über Handels- und Wirtschaftssysteme aneignet, gleichzeitig aber auch das aufmerksame Beobachten menschlicher Verhaltensweisen erlernt.

1975 schreibt er seinen ersten Science Fiction Roman, "Cold Cash War" ("Der Weltkriegskonzern"), und schafft es auch prompt, das Manuskript an einen Verlag zu verkaufen.

Der Verlag tritt nach der Veröffentlichung seines Debütromans bald schon wieder an den Autor heran und bittet ihn, ein weiteres Buch zu schreiben. Asprin erklärt, dass er etwas geschrieben habe, das den Titel "The Deamon and I" trägt und humorvolle Fantasy sei, doch der Verlag zögert und fordert statt dessen lieber einen zweiten Science Fiction Roman, da es der Zeitgeist verlangt und Asprins erstes Buch zudem gut bei den Lesern angekommen ist.

So entsteht "The Bug Wars" ("Die Käfer Kriege"), doch gibt Asprin seinen Traum von Fantasy, die eine enorm witzige Seite hat und das ein oder andere Klischee aufs Korn zu nehmen versteht, nicht auf.

Nach einem Verlagswechsel gelingt es ihm schließlich, sein humorvolles Fantasybuch doch noch zu verkaufen, jedoch wird der Titel kurz vor Druck noch einmal in "Another Fine Myth" ("Ein Dämon zuviel") geändert.



*copyright Jody Lynn Nye*

Das Buch wird ein Erfolg und bekommt größtenteils sehr gute Kritiken, und so beschließt Asprin, seinen Job aufzugeben und sich ganz dem Schreiben zu widmen.

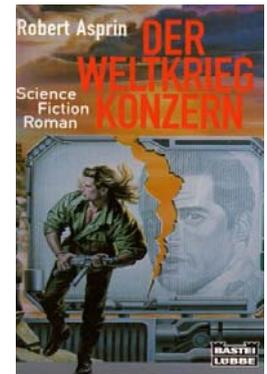
In den nächsten Jahren folgen u. a. neun weitere Romane der beliebten "Myth-Series" ("Dämonenreihe"), eine humorvolle Science Fiction Reihe, "Phule's-Series" ("Chaos-Kompanie"), und natürlich die ebenso erfolgreiche wie revolutionäre "Thieves World" Anthologie-Reihe ("Geschichten aus der Diebeswelt"), die Asprin als Herausgeber und Schirmherr zusammenträgt und mit Hilfe verschiedener namhafter Genre-Autoren herausbringt.

Zwischenzeitlich von langwierigen Schreibblockaden heimgesucht, unterbricht Robert Asprin seine aktive Karriere als Schriftsteller für fast sechs Jahre, kehrt jedoch im Jahr 2001 mit neuer Co-Autorin, neuem Verlag und neuen Ideen zu seiner Reihe um Skeeve und dessen dämonischen Freunde zurück, um die alten Geschichten zu einem Abschluss zu bringen, gleichzeitig aber auch um neue Abenteuer einzuleiten.

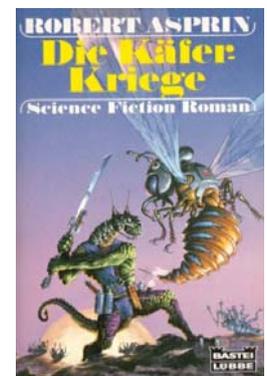
Robert Asprin ist zweimal geschieden (1978 von Anne Brett, 1993 von Lynn Abbey) und hat aus erster Ehe zwei Kinder, Annette Maria und Daniel Marther.

Heute lebt er im French Quarter von New Orleans und arbeitet wieder an diversen Buchprojekten.

**Bibliographie Robert Asprin** (international, ohne Sammelbände)



1977: The Cold Cash War (Der Weltkriegskonzern, Bastei 1977)



1978: The Bug Wars (Die Käferkriege, Bastei 1980)

1978: Another Fine Myth (Ein Dämon zuviel, Bastei 1979)

1979: Tambu

1979: Mirror Friend, Mirror Foe (mit George Takei)

1979: Thieves' World

(Die Diebe von Freistatt/Der Blaue Stern, Bastei 1986/87)

1980: Myth Conceptions (Drachenfutter, Bastei 1983)

# ROBERT ASPRIN

1980: Tales from the Vulgar Unicorn (Der Blaue Stern/Die Rache der Wache/Zum Wilden Einhorn, Bastei 1987)

1981: Shadows of Sanctuary (Die Rache der Wache/Die Götter von Freistatt, Bastei 1987)

1982: Myth Directions (Ein Dämon auf Abwegen, Bastei 1986)

1982: Storm Season (Verrat in Freistatt/Der Krieg der Diebe, Bastei 1987/88)

1983: Hit or Myth (Ein Dämon kommt selten allein, Bastei 1986)

1983: The Face of Chaos (mit Lynn Abbey)

(Der Krieg der Diebe/Hexennacht, Bastei 1988)



1984: Myth-ing Persons (Ein Dämon macht noch keinen Sommer, Bastei 1986)

1984: Wings of Omen (mit Lynn Abbey)

(Hexennacht/Sturm über Freistatt, Bastei 1988)

## ■ An Author's Mythion

Ich komme mir gerade ein klein wenig wie unser guter Skeeve vor, wenn dieser sich mal wieder einer schier unüberwindbaren Aufgabe gegenüber sieht und erst einmal nicht so genau weiß, wie er sie denn am geschicktesten angehen soll. Robert Asprin ist nicht nur unangefochten einer meiner absoluten Lieblingsautoren oder mit Schuld daran, dass ich mich heute als leidenschaftlicher Buchsammler sehe und regelmäßig mit akuter Platznot und stundenlangem Abstauben herum-schlagen darf, nein, er ist auch ein Fantasy-Autor, über den spätestens seit Einführung des Internets stets unzählige Gerüchte die Runde machten und sich hartnäckig zu halten verstanden. Es galt für diesen Artikel also nicht nur, eine möglichst vollständige Bibliographie zu erstellen, oder meine Subjektivität wenigstens so weit herunterzuschrauben, dass auch das ein oder andere kritische Wort die Lobgesänge unterbricht, sondern auch die Spreu vom Weizen zu trennen und hier unterm Strich der Weisheit letzter Schluss zu präsentieren.

## The Deamon And I

Robert Lynn Asprin ist möglicherweise einer der umstrittensten Autoren zeitgenössischer phantastischer Literatur. Es gibt Leser - ich zähle mich zweifellos dazu - die seine Werke lieben und neuen Bänden regelrecht entgegenfiebert, während es wiederum andere gibt, die ihn auf den Tod nicht ausstehen können und mit seinen Büchern rein gar nichts anzufangen wissen, sie regelrecht verschmähen und höchstens müde belächeln. Wahrscheinlich gibt es da, wie so oft im Leben, auch keinen Kompromiss: Entweder hasst man seine Bücher aus tiefstem Herzen, oder man vergöttert jedes einzelne davon.

Doch was bleibt, wenn man alle Voreingenommenheit über Bord wirft und sich einmal rein objektiv mit Asprins Werken und seiner Bedeutung für das Genre auseinandersetzt?

Asprin ist seit dreißig Jahren im Geschäft und hat an die 60 Bücher geschrieben - gut die Hälfte davon mit Co-Autoren oder als Herausgeber mit eher editorischen Aufgaben. Was sagt uns das über den Schriftsteller Robert Asprin - und schließlich den Menschen dahinter?

Eingangs habe ich kurz die Gerüchte angesprochen, die Asprins Person seit Ausbreitung des World Wide Webs trotzig und beharrlich umranken. Dies war vor allem in den Jahren 1995 bis 2001 besonders schlimm, als man ziemlich wenig von Robert Asprin gehört hat und seine Fans sich die aberwitzigsten Erklärungen zusammenreimen mussten, um die Abstinenz des Meisters der humorvollen Fantasy-Literatur zu erklären.

In dieser Zeit veröffentlichte Asprin kaum neue Bücher, und wenn, dann fast ausschließlich mit Co-Autoren (doch ist auch heute noch nicht sicher, ob und wie viel er damals wirklich selbst geschrieben hat, da viele Leser immer wieder bemängeln, dass diesen Büchern der für frühere Werke typische Asprin-Charme fehlt). Die Erklärungen nun reichten von einem mit einer Schreibblockade und massiven psychischen Problemen verbundenen Aufenthalt in einer Nervenanstalt bis hin zu Schwierigkeiten mit der amerikanischen Steuerbehörde (IRS) oder auch eher simplen Ursachen wie Verträgen mit einem Verlag, der Konkurs gegangen ist.

Nicht zuletzt dank Robert Asprins Vorworten in "Myth-ion Improbable" ("Ein Dämon lässt die Kühe fliegen") und "Something M.Y.T.H. Inc." ("Den letzten beißen die Dämonen") lässt sich heute zumindest teilweise rekonstruieren,

wieso es so lange gedauert hat, bis er wieder zu regelmäßigem Schreiben zurückgekehrt ist. Dort berichtet er nämlich von persönlichen Problemen in seinem Umfeld und Differenzen mit der Steuerbehörde, aber auch davon, dass es einige Zeit gedauert hat, bis er das Schreiben nicht mehr als Bürde, sondern wieder als Gabe und Freude hat sehen können.

Also waren die Vermutungen der Community im Web gar nicht mal so weit hergeholt - zumindest was die Sache mit der Steuerbehörde und der Schreibblockade anbelangt.

Schreibblockade? Viele Schriftsteller kennen dieses Gefühl geistiger Leere und großer Niedergeschlagenheit: Der kleine Cursor blinkt frech auf dem weißen Bildschirm und will in hohem Tempo über die leere Seite geschickt werden, verharrt jedoch nervenaufreibend gleichmäßig pulsierend für Stunden an Ort und Stelle - was bleibt ist der Frust und der künstlerische Tiefpunkt.

Robert Asprin hat sich, als es ihm wohl ähnlich ging, einfach anderen Dingen zugewandt, die ihm mehr Spaß gemacht haben, und sich fast völlig vom Schreiben zurückgezogen, die Konfrontation und Auseinandersetzung mit seiner Arbeit gemieden und vor sich hergeschoben. Irgendwie ist er jedoch wieder auf den rechten Weg gekommen (gebracht worden, wie die Widmung in einem der o. g. Titel erahnen lässt) und hat sich von neuem Aahz, Skeeve und den anderen angenommen, um sie wieder in haarsträubende Abenteuer zu schicken und gemeinsam mit ihnen zu den Freuden der Passion des Schreibens zurückzukehren.

Co-Autoren (die er teilweise schon vor dieser Schreibpause im Gepäck gehabt hatte) sind ein weiteres Indiz dafür, dass der Mensch hinter dem Schriftsteller möglicherweise schon immer mit solchen Schreibblockaden zu kämpfen

gehabt hat und diese durch einen Co-Autor zu kompensieren versuchte, da in einer solchen Autorengemeinschaft Verantwortung, Sorgen und Druck immer brüderlich geteilt werden - zumindest auf dem Papier.

Es scheint jedoch, dass Asprin diese schwierige Phase endgültig überwunden hat, denn jährlich erscheinen in konstantem Rhythmus wieder neue Bücher aus seiner Feder - sehr zum Wohlgefallen seiner Fans, die auch in all den mageren Jahren davor immer an ihn geglaubt haben.

## Dämonisches Lesevergnügen

Robert Asprins Einfluss auf das Genre der phantastischen Literatur ist nicht zu bestreiten. Seine Science Fiction Bücher "Cold Cash War" ("Der Weltkriegskonzern") oder "The Bug Wars" ("Die Käferkriege") beinhalten interessante Geschichten mit ansprechenden Ansätzen und Ideen, haben jedoch bei Weitem nicht den Stellenwert einer "Foundation"-Trilogie oder eines "1984" und zählen nicht gerade zu den großen Klassikern oder Revolutionen der Science Fiction Literatur.

Im Bereich Fantasy sieht es da schon ganz anders aus: Robert Asprin und Piers Anthony haben den Weg geebnet, damit Terry Pratchett und andere ihn heute mit dauerhaften Erfolg beschreiten können - und das bereits in einer Zeit, in der Space Operas und klassische Sword & Sorcery Abenteuer beliebter waren denn je.

Asprins "Myth"-Series hatte sich damals eine Art ruchlosen Pioniergeist auf die Fahne geschrieben. Die frechen Abenteuer um Skeeve und seine Freunde, die gleich von Beginn an allerhand Klischees der klassischen Fantasy durch den Kakao gezogen haben, beeindruckten damals Kritiker wie Leser und schafften sogar den Sprung auf die amerikanischen Bestseller-Listen, nachdem sich eine riesige Fangemeinde um sie geschart hatte.

1985: Little Myth Marker (Ein Dämon mit beschränkter Haftung, Bastei 1988)

1985: The Dead of Winter (mit Lynn Abbey) (Armeen der Nacht/Die Farbe des Zaubers, Bastei 1989)

1985: Soul of the City (mit Lynn Abbey) (Die Farben des Zaubers/Die Säulen des Feuers, Bastei 1990)

1985: Cross-Currents

1986: M.Y.T.H. inc. Link (Ein Dämon für alle Fälle, Bastei 1990)

1986: Blood Ties (mit Lynn Abbey) (Die Herrin der Flammen/Im Bann der Magie, Bastei 1991/92)

1986: The Shattered Sphere

1986: Duncan and Mallory (Graphic Novel mit Mel White)

1986: Elfquest - The Blood of Ten Chiefs (mit Richard Pini)

1987: Myth-Nomers and Im-Pervections (Ein Dämon dreht durch, Bastei 1990)

1987: Aftermath (mit Lynn Abbey) (Im Bann der Magie/Im Herzen des Lichts, 1992)

1987: The Bar None Ranch (Graphic Novel mit Mel White)

1987: The Raiders (Graphic Novel mit Mel White)

# ROBERT ASPRIN

1988: Uneasy Alliances (mit Lynn Abbey) (Die Macht der Könige/Das Versprechen des Himmels, 1993)

1989: Stealer's Sky (mit Lynn Abbey) (Das Versprechen des Himmels/Abschied von Freistatt, Bastei 1993/94)

1989: Cold Cash Warrior (mit Bill Fawcett)

1990: Phule's Company (Die Chaos-Kompanie, Bastei 1991)

1990: Price of Victory

1990: M.Y.T.H. Inc. in Action (Ein Dämon auf Achse, 1993)

1991: For King and Country (mit Linda Evans)

1992: Catwoman (mit Lynn Abbey)

1992: Tiger Hunt (mit Lynn Abbey)

1992: Phule's Paradise (Das Chaos-Casino, Bastei 1992)



1993: A Phule and His Money (mit Peter J. Heck) (Viel Rummel um Nichts, Bastei 2001)

Unglücklicherweise bewerkstelligte Asprin es nicht durchgehend, die Qualität der Reihe auf dem hohen Niveau der ersten Bände zu halten - was wohl nicht zuletzt an seinem zeitweise recht schwierigen privaten Umfeld gelegen haben mag. Betrachtet man die Reihe, deren Bände immer auf den vorangegangenen aufbauen, im Gesamten, ist das nicht weiter tragisch, da Stellen schreiberischer Genialität andere weniger gute Passagen oder Handlungsstränge mühelos auszugleichen in der Lage sind; doch für einen einzelnen Band mit knapp 200 Seiten ist es nicht gerade vorteilhaft, wenn 40 Seiten davon - also ein Fünftel des Buches - gewisse Längen aufweisen. Zum Glück schaffte Asprin es in der Vergangenheit immer wieder, einen nicht gar so gelungenen Roman mit dem Folgebund wieder doppelt und dreifach wett zu machen und zu alter Form und gewohnter Stärke zurückzufinden. Dies liegt zum einen natürlich an den liebenswerten Eigenheiten seiner furchtbar schrulligen Figuren, zum anderen aber auch schlicht und ergreifend an der handwerklichen Qualität seines Schreibstils - kurzum, der Art und Weise, wie Bob Asprin eine Geschichte zu erzählen weiß.

So gibt es für mich auch heute noch nichts Schöneres, als dem Postboten an einem Samstagnachmittag ein Päckchen aus der Hand zu reißen, dem guten Mann die Türe vor der Nase zuzuschlagen und ins Wohnzimmer zu stürmen, wo ich mich nach hektischem Aufreißen des Kartons in die Lektüre des neuesten Myth-Romans verlieren kann, um für die nächsten Stunden nichts anderes zu tun, als dem tollpat-schigen "Meisterzauberer" Skeeve, seinem kratzbürstigen Mentor Aahz und der sexy Trolllady Tanda durch die aufregenden Dimensionen zu folgen. Im Laufe der vielen Jahre, die es diese Serie nun schon gibt, ist es stets so, als würden alte Bekannte zum Plausch vorbe-

schauen, um bei einer Tasse Cappuccino der alten Zeit zu gedenken und neue Erfahrungen auszutauschen.

Ähnliche Auffälligkeiten weiß die Reihe rund um Captain Phule und seine Chaos Kompanie aufzuzeigen, humorvolle Science Fiction, deren neueste Bände Asprin ebenfalls mit einem Co-Autor, Peter J. Heck, verfasst. Hauptmann Narrisch, Sushi und Schoko-Harry sind nur drei der Namen, die einem spontan einfallen und es immer wieder vermögen, dem Leser ein Lächeln auf die Lippen zu zaubern. Leider wird diese Serie in Deutschland nicht weiter übersetzt, da sie sich seitens der Leserschaft seltsamerweise keiner großen Beliebtheit erfreute und nach dem dritten Band eingestellt werden musste - was Verlag und Lektor sehr bedauerten, jedoch unter gewissen wirtschaftlichen Aspekten nicht ändern konnten.

Abseits der humorvollen Fantasy ist Asprins größte und bedeutendste Errungenschaft zweifellos das Konzept der Geschichten aus der Diebeswelt - ein Vorhaben, das gleichermaßen einfach wie genial ist: Mehrere Autoren setzen sich zusammen und ersinnen eine Stadt mit klassischen Fantasyelementen - historisch anmutende Gesellschafts-Struktur, politische Machtspielchen, markante lokale Gegebenheiten und Gebäude, Geologie und Bräuche und natürlich wichtige Figuren mit einem hohen Wiedererkennungswert - und nutzen diese dann in verschiedensten Episoden bzw. Kurzgeschichten.

Asprin entwickelte dieses Konzept 1978 bei viel Wein und guter Stimmung in Anschluss an eine Convention in Boston.

In den folgenden Jahren schaffte er es stets, ebenso hochkarätige wie namhafte Autoren mit guten Geschichten für die jeweiligen Bände zu gewinnen. Später half ihm seine (mittlerweile Ex-) Frau Lynn Abbey bei der Erledigung

## INTERVIEW

der editorischen Aufgaben als Herausgeber, doch hatte dies keinen Einfluss auf die hohe Qualität der Reihe, da beispielsweise auch Abbey's Geschichten mit zu den Highlights der Serie gehören, ebenso wie die Asprins, der zu jedem Band immer eine atmosphärische Einleitung beisteuerte.

Nach zwölf durchwegs gelungenen Bänden wurde die Diebeswelt-Serie schließlich zu einem Ende gebracht. Sie genießt jedoch auch heute noch einen hohen Stellenwert und hat auch in Deutschland noch sehr viele Anhänger, die sich gerne der schönen Lesestunden mit den strahlenden Helden und den durchtriebenen Schurken erinnern und von Zeit zu Zeit immer wieder gerne die alten, vergilbten Exemplare mit dem einmaligen Geruch in die Jahre gekommener Bücher aus dem Regal nehmen und zu schmökern beginnen, um gemeinsam mit Hanse, Tempus oder Eindaumen durch die schattigen Gassen Freistatts zu schleichen.

Lynn Abbey arbeitet mittlerweile an einem Relaunch der Serie, mit neuen Figuren und neuen Autoren; von dieser neuen Reihe sind bereits vier Bände erschienen, wobei "Sanctuary" den eigentlichen Neuanfang markiert und die Brücke zwischen den alten zwölf Bänden und den neuen schlägt. Wie früher schon ist es auch bei dieser neuen Serie wieder so, dass die Autoren nur auf Einladung hin eine Geschichte beisteuern können, und nicht etwa wie üblich via Einsendung eines Manuskripts. Robert Asprin hat bisher nichts mit dieser neuen Serie zu tun; es entzieht sich außerdem meiner Kenntnis, ob wir diese neue Serie eines Tages auch auf Deutsch sehen werden, doch ist dies ob der Popularität der ersten Diebeswelt-Reihe sicherlich nicht ganz auszuschließen.

### Im Gespräch mit Robert Asprin

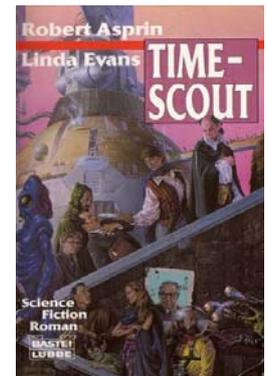
Humorvolle Fantasy, witzige Science Fiction und Zeitreiseroomane, aber auch neuartige Serienkonzepte und in vielerlei Hinsicht farbenfrohe Graphic Novels - Robert Asprins Einfallsreichtum ist nicht gerade klein, und seine Präsenz auf dem phantastischen Buchmarkt trotz diverser Schreibpausen erfreulich groß. Beeindruckend - oftmals aber auch verkannt - ist auch sein Einfluss auf die Entwicklung des Genres. Ob man seine Geschichten nun mag oder nicht, eines muss man ihm zugestehen: Asprin hat viel dazu beigetragen, die phantastische Literatur in einer beeindruckenden Vielseitigkeit erstrahlen zu lassen.

Es freut und ehrt mich daher unheimlich, dass es möglich gemacht wurde, Robert Asprin für ein Interview zu gewinnen, in dem ich ihn unter anderem auch auf seine Rolle für die Entwicklung der modernen phantastischen Literatur, wie wir sie heute kennen, ansprechen konnte...

**SONO:** Hallo Herr Asprin. Es gibt kaum einen Fantasy-Leser, der nicht wenigstens eines Ihrer Bücher gelesen hat. So sieht die Sache heute aus. Doch wie war das dreißig Jahre und ungefähr fünfzig Bücher zuvor, als Sie Ihre Karriere als Schriftsteller gerade erst begonnen haben? Nicht minder interessant oder wichtig wäre hierbei auch, wie Sie damals überhaupt auf die Idee gekommen sind, humorvolle Fantasy zu schreiben - was damals ja eine Art Neuland auf dem Gebiet phantastischer Literatur war (nach "Der Weltkriegskonzern" wollten Ihre Verleger sogar erst einmal ein weiteres Science Fiction-Buch und waren nicht sonderlich an humorvoller Fantasy interessiert, wie ich gelesen habe). Gab es da ein wie auch immer geartetes Schlüsselereignis, das Sie dazu bewogen hat, humorvolle Fantasy-Geschichten zu schreiben?

1993: Sweet Myth-tery of Life

(Ein Dämon wollte Hochzeit machen, Bastei 1995)



1995: Time Scout (mit Linda Evans) (Time Scout, Bastei 1997)

1995: Wagers of Sin (mit Linda Evans)

1995: Roger Zelazny's Forever After (Roger Zelazny's Am Ende aller Märchen, Bastei 1996)

1996: Don't Forget Your Spacesuit, Dear

2000: Phule Me Twice (mit Peter J. Heck)

2000: Ripping Time (mit Linda Evans)

2000: The House that Jack Built (mit Linda Evans)

2001: Myth-Ion Improbable (Ein Dämon lässt die Kühe fliegen, Bastei 2004)

2001: License Invoked (mit Jody Lynn Nye)

# ROBERT ASPRIN



2002: Something M.Y.T.H. Inc. (Den letzten beißen die Dämonen, Bastei 2004)

2003: Myth-Told Tales (mit Jody Lynn Nye)

2003: E.godz (mit Esther Friesner)

2003: Myth-Alliances (mit Jody Lynn Nye)

2004: No Phule Like an Old Phule (mit Peter J. Heck)

2004: Myth-Taken Identity (mit Jody Lynn Nye)

2005: Wartorn: Resurrection (mit Eric Del Carlo)

**Robert Asprin:** Hallo Christian. Was du sagst, ist völlig richtig. Als ich damals zu schreiben begonnen habe und mich das erste Mal mit der Myth-Serie beschäftigte, war kein Verleger so richtig an humorvoller Fantasy interessiert. Zu dieser Zeit war es jedoch auch einzig und allein Piers Anthony, der mit seiner Xanth-Reihe erfolgreich auf dem Markt vertreten war.

Die bis dahin einzige Möglichkeit, die Myth-Romane zu veröffentlichen, ergab sich auch erst durch einen alten Freund von mir, Frank Kelly Freas (selbst ein renommierter Künstler), der von einem kleinen Verlag - Donning - angeheuert wurde, um dort eine neue Reihe namens "Starblaze" zu starten. Er rief mich eines Tages an und fragte, ob ich nicht irgendetwas unverkauft herumliegen hätte, das er benutzen könnte. Da mein Agent mir ständig gesagt hat, dass die Myth-Idee nicht zu verkaufen wäre, schickte ich Frank schließlich den Vorschlag. Als der Band dann herauskam, machte er sich in der gebundenen Erstauflage im Überformat sogar recht ordentlich, und auch die später erscheinende Taschenbuchausgabe verkaufte sich ziemlich gut. Doch die Verleger waren immer noch nicht an der Reihe interessiert - bis ich Erfolg mit der Diebeswelt hatte. Erst dann waren sie bereit, dem ganzen eine Chance zu geben, wie sie es ausdrückten.

Und zu dem Wie und Warum: Ich war schon immer ein großer Fan von Conan, doch da es schon hinreichend Nachahmer der Geschichten von Robert Howard gab, entschied ich mich dazu, eine humorvolle Parodie zu versuchen; eine Parodie der heroischen Fantasy, erzählt aus dem Blickwinkel eines Zauberers - und nicht aus dem eines schwertschwingenden Barbaren. Außerdem war ich auch immer ein Freund der Bob Hope/Bing Crosby Roadmovies. Als ich diese Vorliebe dann mit meiner Vorstellung burlesker

heroischer Fantasy verschmelzen ließ, kamen dabei am Ende schließlich die Myth-Romane heraus.

**SONO:** Was ist in Ihren Augen die bedeutendere Rolle für das Genre, andere Fantasy-Autoren und deren heutige Arbeit, die Sie gespielt haben? Der erbrachte Beweis, dass humorvolle Fantasy ein Verkaufsschlager sein kann, oder das Anthologie-Konzept (der Diebeswelt)? In beiden Dingen waren/sind Sie ja ein Pionier - oder sehen Sie sich selbst vielleicht gar nicht als solcher?

**Robert Asprin:** Weder für Myth, noch für die Geschichten aus der Diebeswelt gab es am Anfang eine Garantie, dass sie sich gut verkaufen würden. Alles was ich tat (und was, so denke ich, jeder Autor tut) war Geschichten zu erzählen, von denen ich selbst dachte, dass die interessant waren - und von denen ich ferner annahm, dass ich sie auf interessante Art und Weise erzählte. Ich hatte das große Glück, dass eine stattliche Anzahl Leser auf der ganzen Welt sie ebenfalls interessant fand. Ich muss dir ein Kompliment dafür aussprechen, dass du mich als einen der Pioniere auf diesem Gebiet beachtest. Viele meiner Kollegen - und noch weit mehr Leser - tendieren nämlich gerne dazu, mich als einen "commercial writer" zu sehen. Das ist jemand, der auf fahrende Züge bzw. existierende Trends aufspringt und nur kassiert. Wenngleich ich mittlerweile auch keine große Sache mehr daraus mache, so ist es doch ermutigend, jemanden wie dich zu finden, der realisiert, dass diese Trends damals, als ich mit dem Schreiben begonnen habe, eben noch nicht da gewesen sind.

**SONO:** Als deutscher Leser ist es natürlich von großem Interesse, nach Ihrem Verhältnis zu Bastei Lübbe zu fragen. Wie denken Sie über die Zusammenarbeit mit Ihrem deutschen Verleger, gerade was so Dinge wie Übersetzung (immer ein Streitpunkt bei humorvoller Fantasy), Einbandge-

staltung und dergleichen angeht? Ist es eher eine passive Arbeit, oder haben Sie größeren Einfluss auf die deutschen Veröffentlichungen?

**Robert Asprin:** Ich bin sehr glücklich über die Zusammenarbeit mit Bastei Lübbe. Sie waren meine ersten ausländischen Verleger und haben auf Deutsch sogar fast alles veröffentlicht, das auch in den Vereinigten Staaten herausgekommen ist. Die momentane Arbeit mit ihnen ist jedoch eher passiv. Ich verkaufe ihnen die Rechte für die Romane, und sie kümmern sich dann um die Übersetzung und das Artwork für ihre Ausgabe.

Humor in eine andere Sprache zu übersetzen ist nicht einfach, und ich beneide niemanden darum, der es tun muss. Genaugenommen habe ich sogar einen ungeheuren Respekt vor diesen Menschen; deshalb habe ich auch einen meiner Myth-Romane ("Myth I.n.c. in Action" müsste das gewesen sein) Bastei Lübbe und den Übersetzern dort gewidmet.

**SONO:** Nach so einer langen Zeit im Geschäft, mit all der Erfahrung und den erworbenen Fähigkeiten - gibt es in irgend einer Ihrer Geschichten einen bedeutsamen Aspekt oder Charakter, den Sie komplett umschreiben oder verändern würden, wenn Sie die Gelegenheit dazu hätten, in der Zeit zurückzureisen?

**Robert Asprin:** Normalerweise habe ich kein Interesse daran, eine meiner früheren Arbeiten nochmals zu überarbeiten oder umzuändern. Ich setze meinen Fokus lieber auf neue Projekte und lasse meine älteren Werke gerne so stehen, wie sie sind, so dass meine Leser auch meine Entwicklung als Schriftsteller nachvollziehen können. Aber ja, es gibt tatsächlich einen Fehler, den ich einst gemacht habe - und zwar mit dem ersten Myth-Roman. Ich habe den Band in einem seriösen, ja fast schon ernsten Ton begonnen, und erst im zweiten

Kapitel die humorvollen und possenhaften Elemente eingebracht. Rückwirkend betrachtet bedeutet das, dass wenn jemand das Buch in die Hand nimmt und die ersten Seiten durchblättert, er es wieder zurücklegen könnte, ohne verstanden zu haben, dass es ein humorvolles Buch ist. Schlechte Verkaufsstrategie. Glücklicherweise gibt es aber den Klappentext und das Titelbild, die es hinkriegen, die humorvolle Nachricht zu übermitteln. Doch für das erste Buch in der Serie war es dennoch nicht gerade die geschickteste Vorgehensweise.

**SONO:** Ich denke, dass die nächste Frage eine ganz klassische ist und jeden Leser interessiert, der sich mit Ihrer meistverkauften Serie beschäftigt. Wer ist Ihre Lieblingsfigur innerhalb der Myth-Reihe? Ist es jedermanns Liebling Skeeve, der mürrische Aahz oder eine der hübschen Damen, Tanda oder Bunny? Oder ist es gar jemand, den ich bisher gar nicht auf meiner Liste hatte?

**Robert Asprin:** Mein Lieblingscharakter hängt meistens ganz davon ab, aus wessen Sicht ich gerade schreibe, wie einfach die jeweilige Szene ist oder wie gut die Sprache gerade fließt. Ich mag es, von Guidos Blickwinkel aus zu schreiben, und mit Pookie zu arbeiten ist ein einziges Vergnügen und macht mir unendlich Spaß. Wenn die Dinge einmal nicht so gut laufen, möchte ich aber ohnehin am liebsten laut schreien und die ganze Bande vom Ende eines Piers stoßen - mit einem großen Felsen, der an ihren Hälsen festgebunden ist.

**SONO:** Zum Schluss ist da noch der obligatorische Blick in die Zukunft. Was können die Leser erwarten? Worauf können sich die Fans freuen? Bill erzählte mir etwas von einer neuen Serie namens "Dragons"...

**Robert Asprin:** "Dragons" ist das Projekt, an dem ich momentan arbeite. Als Auftakt einer neuen Reihe geplant, ist es im zeitgenössischem Amerika ange-

Darüber hinaus erschienen und erscheinen auch heute noch immer wieder diverse Sammelbände von Asprins populärsten Reihen.

Von der "Myth-Series" gibt es zudem zwei Comic-Reihen, an denen Robert Asprin jedoch nur bedingt als Schreiber mitwirkte.

"Myth Adventures" startete im März 1984 mit Phil Foglio und später Jim Valentino als Zeichner und behandelte den ersten Band der Romanserie sowie ein nicht in Buchform vorliegendes Abenteuer, das zeitlich

irgendwo zwischen Band zwei und drei spielt. Die Serie wurde nach zwei Sammelbänden (beide 1985) mit den ersten acht Comics von Foglio und insgesamt zwölf Bänden im Jahre 1986 eingestellt.

Die zweite Serie startete 1987, geschrieben und gezeichnet von Ken und Beth Mitchrone. Diese Adaption von "Myth Conceptions" umfasst acht Bände und wurde bereits zwei Jahre später abgeschlossen.

Zu guter letzt wäre da noch die Comicserie zur Diebeswelt zu erwähnen. Diese von Robert Asprin und Lynn Abbey adaptierte und von Tim Sale gezeichnete Graphic Novel Reihe ("Thieve's World Graphics") brachte es auf sechs Ausgaben und einen Sammelband.

# ROBERT ASPRIN

# 12

siedelt und beinhaltet die Geschichte eines jungen Mannes, der darüber in Kenntnis gesetzt wird, dass Drachenblut in seiner Familie fließt - so wie in anderen, rivalisierenden Familien auch. Es ist die Chance, magische und hintersinnige Plots zu schreiben, ohne dabei immer wieder in einem Pseudo-Mittelalter festzustecken, wie es oftmals in traditioneller heroischer Fantasy der Fall ist. Die ganze Idee von Magie und magisch begabten Menschen, die überall um uns herum existieren und operieren, berechtigt uns dazu, beim Schreiben viel Spaß zu haben und all unsere Erfahrung in diese Vorstellung einfließen zu lassen - was man beim Lesen später hoffentlich mit genauso viel Spaß genießen können wird. Wenn der Zeitplan hinhaut, wird das erste Buch Ende 2005 auf dem amerikanischen Markt herausgebracht werden.

Dann ist da noch ein weiteres neues Projekt, das in den nächsten Wochen erscheinen sollte. Der Titel der ersten Ausgabe ist "Wartorn: Resurrection", an dem ich gemeinsam mit Eric Del Carlo, einem anderen Autor und gutem Freund und Gefährten aus French Quarter, arbeite. Auch wenn es an sich nicht humorvoll ausgerichtet ist, denke ich, dass der Leser trotzdem allerhand interessante Abenteuer darin finden wird.

**SONO:** Vielen Dank für Ihr Interesse an SONO und dafür, dass Sie sich trotz der intensiven Arbeit an "Dragons" die Zeit für dieses Interview genommen haben. Viel Erfolg für all Ihre künftigen Projekte.

**Robert Asprin:** Danke, Christian. Auch dir alles Gute.

*Ein großes Dankeschön außerdem an Bill Fawcett und Meisha Merlin, die dieses erst möglich gemacht haben.*

Neben "Dragons" und "Wartorn: Resurrection" wird dieses Jahr ein weiterer neuer Roman auf den Markt kommen. Unter dem Titel "Class Dis-Mythed" präsentieren

Robert Asprin und Jody Lynn Nye einen neuen Roman aus der Myth-Reihe um Skeeve und seine Freunde. Es freut mich sehr, dass Robert Asprin uns das Privileg zu teil kommen lässt, hier den weltweit ersten Auszug des im August in den USA erscheinenden Romans als exklusive Leseprobe veröffentlichen zu dürfen.

*Christian Endres*

## **Class Dis-Mythed**

by Robert Asprin and Jody Lynn Nye  
copyright 2005 Robert Lynn Asprin and Jody Lynn Nye

### *Chapter 1*

"It's nice to be wanted." --J. James

A high female voice ventured timidly, "Are you.Aahz?"

I looked up from a half-empty mug, and nearly spat out mymouthful of beer. Gazing down at me in the close confines of the Haggard Sheep Inn in the Bazaar on Deva were three Pervish females wearing trim, two-piece business suits and clutching briefcases tightly to their chests. My first impulse was to sidle away rapidly, keeping my back against the nearest wall. Next to dragons and Trolls, Pervect women are some of the most dangerous creatures in all the dimensions. I ought to know: I was a Pervect male. Our green, scaly skin covered impressively dense and strong muscles, and inside the skull between our batwing-shaped ears lay devious brains capable of following complex lines of analysis, always geared to our own advantage.

The females stared at me, yellow eyes watchful. I had long ago scoped out the exits in every public building within five miles' radius of our headquarters. The back door was fifteen steps behind me behind a curtain. Could I make it before they drew weapons or cast spells?

Guido, a Klahd and former associate with whom I was having a friendly drink, froze, then his hand inched toward the front of his suit coat where he concealed a miniature crossbow. His pinkish-tan skin paled to a buff color. He obviously shared my discomfort, but he wasn't going to let a business partner face a formidable foe alone.

"Who wants to know?" I growled at the three.

But the Pervish females weren't wearing expressions I associated with assassins or bill collectors. In fact, I realized that their suits were in fashionable pastels with short skirts and their satchels were color-coordinated to go with the outfits. At first I thought they must be

lawyers. Then I realized how young they were. They weren't professionals. They were school girls.

As if to confirm my analysis, one of them giggled.

"You must be Aahz. You look just like your picture."

The others tittered. I eyed them.

"Where did you see my picture?" I asked.

"Your mother showed it to us," the tallest one replied.

My mother?"

"Your mother?" Guido asked curiously, leaning closer. I waved him back.

"What do you want?" I demanded.

"Well, Aahz.mandius?" the tall one began in a tentative manner.

"Just Aahz," I interrupted tersely. I was aware that all the patrons within five tables, mostly red-skinned Deveels, the natives of this dimension, had stopped drinking and had leaned as close as they could, the better to hear our exchange.

".Aahz, then. We need this kind of embarrassing."

"Then sit down and lower your voices," I advised, beginning to lose patience. I glared at the eavesdroppers, who suddenly remembered they had better things to do.

I gestured at the bench on the other side of the table. With uneasy and distasteful glances, as if they had just picked up on their surroundings, the three females slid onto it.

"Yeah?" I urged them.

They dithered.

"You ask him, Jinetta," said the smallest.

"No, it was Pologne's idea," the tallest said.

"It was not!" the middle one exclaimed.

My species is not easily embarrassed, so whatever was eating these three had to be pretty bad. From birth we Pervects are raised to know we're a superior race throughout the dimensions. Few types are capable of supporting both magik and technology, and Perv has both. We're stronger,

faster and smarter than most other dimension travelers, or demons for short, so if that self-knowledge makes us a little arrogant, so be it. Of all the beings in the Bazaar, these three Pervects had come to consult one of their own.

I was becoming bored with the byplay. I cleared my throat meaningfully. The three stopped their bickering and turned to face me.

"Well, Aahz," the tall one began, in a perky voice, interlacing her fingers on the table. "I just want you to know from the start that we're not beginners. We're all graduates of MIP.

I raised an eyebrow. The Magikal Institute of Perv was one of our finest seats of higher learning.

"Nice credentials, but so what?"

"Well," the spokesperson glanced at her companions, "during our education we took a lot of lab courses, and had a couple of remote study opportunities there, but really, none of our classes had much of a grounding in the real world."

"Stands to reason," I mused. "Professional academics, the kind who spend their whole lives in universities, don't have a lot of grounding in

the real world. And they figure you're going to get plenty of practical experience once you get out. What's this got to do with me?"

"We need practical education," the most petite of the Pervects said. "Right away."

"We're looking for a course of intensive study," the tallest picked up the talking-stick again. "About six weeks. We consulted many, many people as to who the best possible tutor in any dimension would be to give us instruction, someone who would understand the really important issues of survival in the real world of magik. Only one name kept coming up again and again, including here in the Bazaar on Deva."

I preened. I didn't realize that my name was still one to conjure with, so to speak. I eased back in my seat and rolled my mug around between my fingers.

"So you three sweet young things want me to teach you the ins and outs of practical magik?" I purred.

"No!" the three chorused. "We need you to help us find the Great Skeeve!"

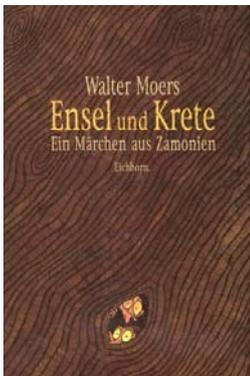


### Die Zamonien Romane



#### Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär

Die halben Lebenserinnerungen eines Seebären  
10. Aufl., Frankfurt: Eichborn, 2000,  
ISBN 3-8218-2969-9.



#### Ensel und Krete

Ein Märchen aus Zamonien von Hildegunst von Mythenmetz mit Erläuterungen aus dem Lexikon der erklärungsbedürftigen Wunder, Daseinsformen und Phänomene Zamoniens und Umgebung von Professor Dr. Abdul Nachtigaller. Aus dem Zamon. übertr., ill. und mit einer halben Biographie des Dichters vers. von Walter Moers.

2. Aufl. Frankfurt: Eichborn, 2000,  
ISBN 3-8218-2949-4.

### Der Macher

Wer den Namen Walter Moers hört, muss wahrscheinlich sofort an das Kleine Arschloch denken, dem sympathischen und respektlosen Comicjungen, dem jede politische Korrektheit abhanden geht oder vielleicht auch an Käpt'n Blaubär, der seit 1988 Kinder und Erwachsenen zugleich mit seinen (Lügen)geschichten fasziniert.

Geboren im Jahre 1957, fand Moers nach einigen Gelegenheitsjobs und einer Kaufmannslehre, den Weg zum Comiczeichner, eine Kunst, die er sich selber beibrachte. 1984 begann seine Karriere dann Schwung zu bekommen, zuerst durch Publikationen in den Satiremagazinen Kowalsky und Titanic, dann durch eigene Veröffentlichungen und die Erschaffung des blauen Lügenbarons, Käpt'n Blaubär, für die Sendung mit der Maus.

Im Jahre 1999 erschien dann Moers Roman Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär, der zwar die Geschichte der Kindheit und Jugend des Blaubären erzählt, aber nicht wirklich viel mit dem Käpt'n Blaubär aus dem Fernsehen gemein hat. Vielmehr erschuf Moers mit diesem Werk eine Fantasy Welt namens Zamonien, eine Welt, in der er nun schon in vier Romanen seine Leser entführt. Ähnlich wie in J.R.R. Tolkiens Herr der Ringe, gestaltete Moers eine fiktive Umgebung und bevölkert diese Welt mit seltsamen Fabelwesen aller Art. Doch hier endet schon der Vergleich mit Tolkiens Mittel Erde, denn im Gegensatz zu den Werken des Engländers, der sich hauptsächlich bei diversen Europäischen Mythologien bedient hatte, strotzen die Bücher von Moers nur so von bizarren Kreaturen und ungewöhnlichen Phänomenen, bei denen man sich fragt, woher Moers wohl seine Inspirationen beziehen mag. Alles natürlich mit einer gehörigen Portion Humor.

Dabei lässt es sich Moers nicht nehmen, seine Werke auch selber zu illustrieren, was den besonderen, skurrilen Anstrich von Zamonien noch unterstützt.

Die Wochenzeitung Die Zeit beschrieb Zamonien mit den Worten: "Das ist Tolkien ohne Gut/Böse Dichtomie und Michael Ende ohne esoterische Heilbotschaft".

Obwohl Käpt'n Blaubär an Kinder gerichtet ist, so sollte man nicht glauben, dass es sich bei den Zamonien Romanen um Kinder- oder Jugendbücher handelt. Gerade die letzten beiden Bücher Rumo & Die Wunder im Dunkeln und Die Stadt der träumenden Bücher wenden sich vor allem an ein erwachsenes Publikum, teils weil es recht derb zugeht, wie in Rumo oder der Schreibstil sehr blumig und anspruchsvoll ist wie in Die Stadt der träumenden Bücher.

### Die Welt und ihre Bewohner

Zamonien wird von den seltsamsten Fabelwesen bevölkert: chronisch liebeskranke, weil tiefhässliche Berghutzen, Schiffsbrüchige um den Verstand plappernde Tratschwellen, pazifistische, nomadisierende Wüstengimpel, elchartige Nattifftoffen, welche die Regierungsgeschäfte versehen, sich von Geräuschen ernährenden Horchlöffelchen, winzige, prahlsüchtige Zwergpiraten und so weiter, und so weiter. Nur Menschen gibt es in Zamonien äußerst vereinzelt, da sie nach den zamonischen Erbfolgerempeleien, einem Machtkampf mit den Nattifftoffen, aus dem Land vertrieben wurden. Neben den Nattifftoffen, welche die politische Upper Class Zamoniens darstellen, gibt es die Eydeeten, die die wissenschaftliche Elite Zamoniens bilden. Es ist schier unmöglich alle Daseinsformen zu erfassen, daher wird hier nur eine kleine Auswahl der wichtigsten Gruppen aufgeführt:

## Berghutzen

Aus dem "Lexikon der erklärungsbedürftigen Wunder, Daseinsformen und Phänomene Zamoniens und Umgebung" von Prof. Dr. Abdul Nachtigaller: "Beheimatet im südzamonischen Hutzengebirge, darf die gemeine Berghutze allgemein den sogenannten arglosen Gebirgsdämonen zugerechnet werden, wie auch der Klammtroll und die Gletschermume, also Gebirgsbewohner ohne schlechte Absichten, im Gegensatz zu Stollentrollen oder Lawinenhexen. Eigentlich harmlos im Umgang, ist die Berghutze durch ihr abschreckendes Äußeres zu relativer Einsamkeit verdammt. Dabei ist ihre wahre Hässlichkeit noch nicht einmal sichtbar. Durch eine Gnade des Schicksals sind Berghutzen mit dichtem verfilztem Haar bewachsen, so dass man ihre tatsächliche körperliche Beschaffenheit nur ahnen kann."

## Buntbären

Bekanntester Vertreter ist Käpt'n Blaubär. Sie zeichnen sich außerdem dadurch aus, dass jeder Buntbär einen individuellen Farbton hat. Besiedler des großen Waldes.

## Eydeeten

Einzelgängerische und mit mehreren Gehirnen versehene Wesen, die die geistige Elite Zamoniens bilden. Der bekannteste und intelligenteste ist Prof. Dr. Abdul Nachtigaller, der sieben Gehirne besitzt. Nachtigaller unterrichtet an Zamoniens berühmtester Fakultät, der Nachtschule, und ist Autor des berühmten Lexikon der erklärungsbedürftigen Wunder, Daseinsformen und Phänomene Zamoniens und Umgebung. Nachtigallers Leitspruch lautet: Wissen ist Nacht.

## Buchlinge

Zyklopen, die ausschließlich in den Katakomben von Buchheim beheimatet sind. Jeder von ihnen lernt in seinem

Leben das Gesamtwerk eines Autors auswendig, dessen Namen sie tragen. Bekannt wurde ihre Existenz durch Hildegunst von Mythenmetz. Buchlinge beherrschen eine besondere Art der Hypnose, die Sprachhypnose. Ihre größten Feinde sind die Bücherjäger.

Der glücklichste und zugleich bedauerndste der Buchlinge hört auf den Namen Hildegunst von Mythenmetz und wird sich wohl kaum das Gesamtwerk dieses großen Dichters merken können.

## Die Kupfernen Kerle

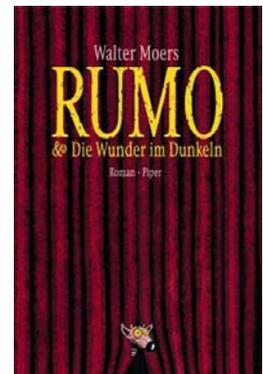
Die Kupfernen Kerle sind eine Armee mechanischer Lebewesen, die nach der Schlacht im Nurnenwald von Alchimisten, Feinmechanikern, Chirurgen und Waffenschmiedern aus den Überlebenden und Überresten der Kriegsparteien zusammengesetzt wurden. Nachdem sie in der Obenwelt Angst und Schrecken verbreitet haben, zogen sie unter der Führung von General Ticktack nach Untenwelt, um für die Stadt Hel zu dienen.

## Kanaldrachen

Die Kanaldrachen können bis zu 25 Meter lang werden und leben in der Kanalisation der zamonischen Hauptstadt Atlantis. Mit ihrer üppigen Zahnausstattung von bis zu 900 Schneide- und Backenzähnen fressen sie alles, von Tieren, Pflanzen, Zamoniern bis hin zu Holz, Stein und auch anderen Kanaldrachen. Die meiste Zeit des Tages verbringen sie jedoch mit Schlafen oder zumindest mit dem Vortäuschen von Schlaf zur Erlegung von Beute.

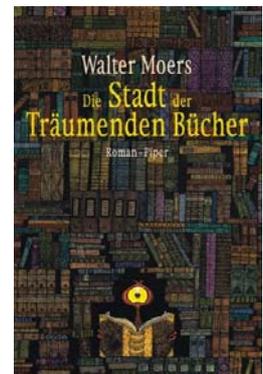
## Kakertratten

Kakertratten sind eine Mischung aus Kakerlaken, Ratten und Tauben. Sie treten in Schwärmen auf und fressen alles. Bisher konnte noch kein Gehirn bei



### Rumo & Die Wunder im Dunkeln

Ein Roman in zwei Büchern,  
München: Piper, 2003,  
ISBN 3-492-04548-0.



### Die Stadt der träumenden Bücher

München: Piper, 2004,  
ISBN 3-492-04549-9.

### Links zum Thema:

[www.zamonien.de](http://www.zamonien.de)  
[www.nachtschule.de](http://www.nachtschule.de)

### Quellen zu dem Artikel:

[www.wikipedia.de](http://www.wikipedia.de)  
[www.zamonien.de](http://www.zamonien.de)

# ZAMONIEN 16

ihnen nachgewiesen werden. Um die Giftstoffe, die sie essen, zu verdauen, besitzen sie drei Lebern.

## Stollentroll

Ein Stollentroll ist entfernt verwandt mit dem gemeinen "Hempelchen" und ist das - statistisch gesehen - unbeliebteste Wesen auf dem Kontinent "Zamonien". Ein "Stollentroll" kann keinerlei herausragende Fähigkeiten vorweisen und sein einziger Lebensinhalt ist es, einsame Wanderer in die Irre zu führen oder falsche Ratschläge zu erteilen. "Stollentroll" gilt in vielen Regionen "Zamoniens" als bußgeldpflichtige Beleidigung und kann tätliche Übergriffe von Wirtshausschlägereien bis hin zu kleineren Bürgerkriegen nach sich ziehen. Der "Stollentroll" ist ein halbhumanoider Schattenparasit unterster Ordnung, was bedeutet, dass er vornehmlich in Fremdbauten haust. Er bevorzugt eine nass-feuchte und dunkle Umgebung, die nach Möglichkeit unter der Erde liegen sollte.

## Wolpertinger

Ein zamonischer Wolpertinger sieht eigentlich aus wie ein Hund, hat aber neben einem rudimentären Geweih überragende Instinkte, Reflexe und kämpferische Fähigkeiten. Es gibt zwei Arten von Wolpertingern: die wilden und die aufrechtgehenden. Die meisten Wolpertinger der zweiten Sorte leben in der zamonischen Stadt Wolperting. (s.o.) Berühmte Wolpertinger sind: Hoth (Entdecker der Stadt Wolperting), Yodler vom Berg (Bürgermeister der Stadt Wolperting), Rumo von Zamonien (Held), Uschan DeLucca (bekannter Fechtmeister).

## Fhernihachen

Fhernihachen sind Halbzwerge, ihre Heimat liegt in Fhernihachingen, einem Gebiet im Süden Zamoniens. Sie leben größtenteils vom Ackerbau und der Wolpertinger-Aufzucht. Sie wohnen üblicherweise in einer der vier großen fhernihachingischen Städte und beziehen auch ihre

Nachnamen nach dem Wohnort (Ein aus Hachen stammender Fhernihache heißt demnach automatisch "von Hachen" mit Nachnamen). Fhernihachen sind grundsätzlich immer komplett optimistisch eingestellt und kennen keine Strafe. In Moers' Roman Ensel und Krete sind zwei Fhernihachenkinder die Protagonisten, auch in "Die 13 1/2 Leben des Käpt'n Blaubär" tauchen mehrmals Fhernihachen auf.

Doch nicht nur die Wesen Zamoniens strotzen von Originalität und Witz, auch die Örtlichkeiten, die den Abenteuern in den Zamonien Romanen als Hintergrund dienen, sind der Beweis für Moers Kreativität. Hier nur einige Beispiele:

**Atlantis** ist die Hauptstadt Zamoniens. Sie wird von unzähligen halb- bzw. nichtmenschlichen Lebewesen bevölkert, während Menschen aufgrund einer früheren, folgenschweren politischen Debatte mit den regierenden elchköpfigen Nattifftoffen in der Stadt nicht erwünscht sind. In ihren Stadtbezirken Naltatis, Sitnalta, Titalans, Tatlans und Lisnatat (Anagramme von Atlantis) leben zusammen etwa gemeldete 125 Millionen Einwohner. Mit allen illegalen Bewohnern wird die Zahl auf etwa 200 Millionen geschätzt. Der Name ist von Platons Atlantis-Mythos entlehnt.

**Bauming** ist der Hauptort der Buntbären im östlichen Großen Wald. Es umfasst mehrere Einzelsiedlungen. Die Forst- und Stadtverwaltung sitzt in Tannhausen.

**Buchhaim** ist die Stadt der Bücher auf der Hochebene von Dull. Sie hat die wohl größte Dichte an Antiquariaten, Buchhandlungen, Bibliotheken, Verlagen und Druckereien in ganz Zamonien. Die Stadt verfügt über ein umfangreiches Höhlen- und Katakombensystem, dem Verbindungen nach Untenwelt nachgesagt werden. Buchfreunde, Buchliebhaber und skrupellose Buchjäger durchkämmen die Stadt und die unergründlichen Katakomben, um

in den Besitz wertvoller Bücher zu kommen. Eigentlich besteht der Buchmarkt aus Werken auch außerhalb Zamoniens bekannter Autoren, deren Namen zu Anagrammen verzerrt sind (etwa Dölerich Hirnfidler = Friedrich Hölderlin), aber was macht das schon! Buchhaim ist so herrlich und grausam, dass der berühmte Dichter Hildegunst von Mythenmetz gar nicht mehr herauskommt (im wahrsten Sinne des Wortes) und stattdessen von Buchhaims Geschichte erzählt: dem Buchgolem, der die Stadt schützen sollte, sie aber doch lieber niedertrampelte (siehe auch Golem), dem Buchjäger Regenschein, der als einziger die Katakomben meisterte, oder von Tradition grauenhafter Dichterlesungen, die seit Jahrhunderten jeden Abend Buchhaim unterhalten.

Die **Lindwurmefeste** ist die Stadt der dichtenden Lindwürmer. Sie ist ein von etlichen Grotten und Höhlen durchzogener Berggipfel. Die Lindwurmefeste wurde bis jetzt von keiner Armee eingenommen. Erst durch eine friedliche Belagerung der Stadt durch die Huldlinge konnte ihr Schaden zugefügt werden. Außerdem ist sie der Geburtsort Hildegunst von Mythenmetz', dem bedeutendsten Dichter des Kontinents.

**Florinth** liegt an der Westküste Zamoniens und ist eine bedeutende Hafenstadt, sowie ein Zentrum der zamonischen Kultur (Wirkungsort von Hildegunst von Mythenmetz). Der Name spielt auf das historisch als Hochburg der Künste bekannte Florenz und die Hafenstadt Korinth an.

**Hel** ist die Hauptstadt von Untenwelt. Sie wird seit neunundneunzig Generationen von der Herrscherfamilie der Gaunabs beherrscht. Die Bewohner sind die Hellinge. Sie halten sich eine Sklavenklasse von alchimistisch erzeugten Lebewesen mit den Namen Homunkel. Die Gaunabs leiden an einer Geisteskrankheit, die von Generation zu

Generation schlimmer wird. Das berühmteste Gebäude der Stadt ist das Theater der schönen Tode. Der Name ist wohl eine Anspielung auf Hel, die Bezeichnung der Unterwelt in der nordischen Mythologie bzw. auf das englische Wort hell (Hölle).

**Nebelheim** liegt an der nordwestzamonischen Küste, südlich der Zamonischen Riviera. Die Stadt ist ständig von Nebel umhüllt, welcher eigentlich eine Art Lebewesen bildet. Die Nebelheimer haben einen Pakt mit den Bewohnern Untenwelts geschlossen und verschleppen regelmäßig Zamonier nach Untenwelt.

**Wolperting** ist eine weitere von Hells Fallenstädten in Südzamonien. Sie wurde als besonders wehrhafte Stadt errichtet, um ein kriegerisches Volk anzuziehen, das als Gladiatoren in Untenwelt dienen sollte. Die Wolpertinger fanden sie

leerstehend vor und besiedelten sie. Ihr Entdecker hieß Hoth. Nach ihm wurden die meisten Orte in der Stadt benannt. Durch die Kuppel in der Mitte der Stadt gelangt man nach Untenwelt. Die Stadt wird von der Wolper durchflossen und hatte vorher etliche andere Namen, wie Unkenstadt oder Bertenheim. Erst die Wolpertinger setzten der regelmäßigen Versklavung ein Ende und schlossen das Loch innerhalb der Schwarzen Kuppel mit einem großen Deckel.

### Eine Reise die sich lohnt

Wer die Werke von Terry Pratchett oder die Bannsänger Romane von Alan Dean Foster mag, sollte Moers Zamonien Romane eine Chance geben. Obwohl man hier nicht auf die klassischen Fantasy Elemente trifft, so überzeugen sie aber mit außergewöhnlicher Originalität und unterschwelligem Witz, der seines-

gleichen sucht. Walter Moers ist es gelungen, eine eigenständige Welt zu erschaffen und sie mit Leben zu erfüllen. Kein Wunder also, dass sich inzwischen eine große Zamonien Fangemeinde gebildet hat.

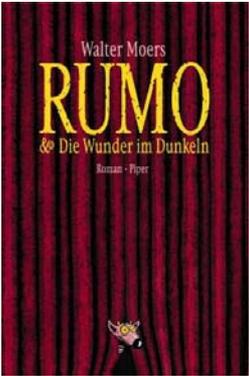
Freunde Zamoniens dürfen sich freuen, denn laut einem der seltenen Interviews des öffentlichkeits-scheuen Walter Moers in der F.A.Z., schreibt er zurzeit an einem Drehbuch für einen Zamonien Film. Laut Moers soll es sich dabei nicht etwa um einen Zeichentrickfilm handeln, sondern ein Real-Film im Stile von Jim Hensons Labyrinth werden.

Da bin ich ja mal gespannt!

*David Grashoff*



# REZENSION: RUMO & DIE WUNDER IM DUNKELN



## Rumo & Die Wunder im Dunkeln

Ein Roman in zwei Büchern

München: Piper, 2003  
ISBN 3-492-04548-0

■ Nach "Die 13 ½ Lebens des Käpt'n Blaubär" und "Ensel und Kretel" wurde ein weiterer Zamonien Roman - "Rumo & Die Wunder im Dunkeln" - von Walter Moers veröffentlicht. Wer noch nie in Zamonien war, dem möchte ich hier wärmstens empfehlen den Buchhändler seines Vertrauens aufzusuchen, und einen kleinen Abstecher in die Welt des Walter Moers zu unternehmen. Oh ja, ich höre sie; die Stimmen, die lauthals verkünden "Käpt'n Blaubär, so ein Kinderkram!" oder "Das ist doch keine Fantasy, das sind Märchen!". Nun, es ist schon wahr, dass die bisherigen Bücher durchaus auch kindgerecht waren, doch "Rumo" ist alles andere als ein Kinderbuch; es wird gekämpft, geblutet, gefoltert, und all das, auf allerhöchstem Fantasy Niveau.

Die Geschichte beginnt auf einem Fhernhachenzwergen Bauernhof, wo ein kleiner Wolpertinger Welpen, ein glückliches und behütetes Leben führt. Doch eines Tages wird der Hof von einer wilden Horde Teufelszyklopen überfallen, die auf Nahrungssuche sind.

Die Einwohner des Hofes werden verschleppt und auf dem Teufelsfelsen - eine schwimmende Insel -, in einer riesigen Höhle gefangen gehalten, die, wie sich bald herausstellt, den Teufelszyklopen als Speisekammer dient. Dort lernt der Welpen die Haifischmade Voltan Smeik kennen, die ihm das Sprechen beibringt, den Namen eines Zamorischen Kartenspiels - Rumo - gibt und mit deren Hilfe er vom Teufelsfelsen entkommt. Rumo beschließt dann, einem silbernen Faden zu folgen, den er bei geschlossenen Augen mit der Nase sehen kann. Dieser Faden bringt ihn nach Wolperding, einer Stadt in der nur Wolpertinger leben. Dort lernt er den Ursprung des silbernen Fadens kennen, kommt in den Besitz einer intelligenten Waffe, die gleich zwei Persönlichkeiten birgt und bekämpft in der gefährlichen Unterwelt einen sprachgestörten Despoten.

Es ist erstaunlich, wie viele originelle Ideen Walter Moers in den fast 700 Seiten des Romans untergebracht hat. Obwohl die eigentliche Geschichte des Wolpertingers recht geradlinig verläuft, überrascht Moers immer wieder mit Ausflügen u.a. in der zamonischen Geschichte, die vor Witz und Ideenreichtum nur so strotzen, und dem Leser diese seltsame Welt näher bringen. Wobei auch die gelungenen Zeichnungen des Autors, ihren Teil dazu beitragen.

Im Vergleich zu seinen Vorgängern ist "Rumo" düsterer und auch der Humor ist eine Prise dunkler geworden. Rumo ist kein Wolpertinger von vielen Worten; er ist ein Kämpfer und so kommt es im Laufe des Romans häufig zu Scharmützeln; mal gegen eine ganze Horde Gegner, mal Wolpertinger gegen Wolpertinger.

Es macht den Eindruck, als hätte Walter Moers mit seinem neuen Roman, ein erwachseneres Publikum ansprechen wollen, und das ist ihm durchaus gelungen.

### Fazit:

"Rumo & Die Wunder im Dunkeln" ist eines dieser Bücher, bei denen man sich wünscht, sie hätten noch 500 Seiten mehr. Es ist zweifelsohne auch ein Fantasy Roman; sogar ein richtig guter. Puristen werden jetzt mit der Nase rümpfen, doch wer diesem Buch eine Chance gibt, wird sehen, dass sich Walter Moers in punkto Einfallsreichtum und Originalität, vor keinen anderen Fantasy Autor verstecken muss.

Die Sprache des Buches ist relativ einfach gehalten, und sollte auch für Kinder und Jugendliche gut lesbar sein. Allerdings sind einige Szenen und Beschreibungen nur bedingt für Kinder geeignet.

*David Grashoff*

■ Hildegunst von Mythenmetz ist geradezu prädestiniert dazu, einmal ein guter Schriftsteller zu werden: schließlich ist er ein Lindwurm, und diesen Kreaturen liegt das Schreiben sozusagen im Blut. Er lebt unter der gütigen Führung seines Mentors Danzelot in der Lindwurmfeste, wo er sein Talent entwickeln soll. Schließlich soll er erst einmal alle wichtigen Werke der Weltliteratur kennen lernen, bevor er sich an ein eigenes Werk heranwagen darf.

Danzelot ist leider ein wenig wunderlich; abgesehen davon, dass er sich gelegentlich für einen Schrank voller ungeputzter Brillen hält, hat er in seinem Leben nur ein einziges Buch geschrieben. Und dieses handelte dann auch noch vom Gartenbau und dürfte nicht allzu spannend geraten sein. Hildegunst ist seinem Dichterpaten in Zuneigung verbunden und trauert sehr, als der betagte Lindwurm schließlich stirbt. In dessen Nachlass findet er ein Manuskript, welches die Schuld daran trägt, dass Danzelot nur ein einziges Buch vollendet hat. Dieser Fund wird Hildegunsts Leben für immer verändern: bei dem Schriftstück handelt es sich um eine Kurzgeschichte von solch großartiger Qualität, dass Hildegunst den Autor dieses Meisterwerkes unbedingt kennen lernen muss. Allerdings besitzt er lediglich die Information, dass der Gesuchte vor Jahren in Richtung Buchhaim aufgebrochen ist.

Buchhaim ist das Eldorado des Literaturbetriebes; hier leben praktisch alle von der Herstellung und den Verkauf von Büchern. In Europa wäre dies wohl die Frankfurter Buchmesse; aber wir sind nicht in Europa. Wir sind noch nicht mal auf der Erde, sondern befinden uns in Zamonien. Diesen Ort hat Moers ja schon in seinen Blaubär-Geschichten genial ausgedacht, und auch hier überfällt er den Leser wieder mit Hunderten von herrlich verrückten Einfällen. So entwickelt er eine eigene Ökologie und eine durchaus logisch scheinende Historie für eine Stadt, welche nur für und durch das Buch lebt.

An einem solchen Ort dürfte es nicht schwer sein, einen wirklich grandiosen Autor zu finden. Glaubt jedenfalls der naive Hildegunst, aber die Realität sieht dann doch etwas anders aus. Bevor Hildegunst es sich versieht, wird er in die unterirdischen Verließe unterhalb der Stadt

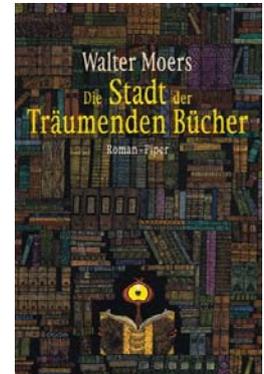
gesperrt, wo Buchräuber und die mysteriöse Gestalt des Schattenkönigs ihr Unwesen treiben. Jeder Schritt in dieser todbringenden Umgebung könnte sein letzter sein; aber findiger Lindwurm lässt sich nicht so leicht unterkriegen...

Im typischen Moers-Stil wird hier erneut eine kuriose, skurrile und farbenfrohe Welt entwickelt, welche oft genug den ganz normalen Irrsinn der Realität auf die Spitze zu treiben scheint. Jeder gewöhnliche Autor hätte aus den Ideen in diesem Buch ein Dutzend Bücher geschrieben und bis zu seinem Lebensende davon gezehrt. Moers ist wie eine Quelle entzückend spinnerter Ereignisse, welche den unfreiwilligen Helden Hildegunst genauso von lebensgefährlichen Ereignis zu Ereignis schwimmen wie den verblüfften Leser. Und es ist ein offenbar unversiegbarer Quell, denn Moers schöpft eindeutig aus dem Vollen. Trotz seiner voluminösen 456 Seiten hat das Buch keinerlei Längen, und dies ist wirklich eine Leistung.

Die Literatenszene von Buchhaim wird mit viel Sympathie dargestellt, und man merkt Moers hier seinen Liebe zum gedruckten Werk durchaus an. Außerdem nutzt er die Situation zu einer Vielzahl von Seitenhieben auf Literaturkritiker. An den Schreibern von Rezensionen lässt er kaum ein gutes Haar, was mich persönlich natürlich bis ins Mark trifft. Dabei dürfte sich Moers über die Kritiker an seinen Büchern eigentlich wohl kaum beschweren, denn die von mir gelesenen Kommentare zu seinen Zamonien-Büchern sind eigentlich durchweg begeistert und grenzen mitunter schon an Lobhudelei. (Ich mache hierbei wohl keine Ausnahme, denn ich bin nun mal begeistert von Moers Schreibstil und seiner ausufernden Phantasie.)

Den Verkaufszahlen dürfte dies wohl kaum schaden, und der nette Nebeneffekt des finanziellen Erfolges von Moers dürfte sein, das es auch in Zukunft noch weitere Fortsetzungen der wunderbaren Welt Zamoniens geben wird. Moers bittet am Ende des Buches seine Leser darum, das Thema des nächsten Bandes auszuwählen. Wenn das kein Dienst am Leser ist....

*David Grashoff*



**Die Stadt der träumenden Bücher**

München: Piper, 2004,  
ISBN 3-492-04549-9.

# 20 STORY: "DER WUNDERBARE SCHREIBERLADEN"

## von Achim Hildebrand

### Der wunderbare Schreiberladen

#### Achim Hildebrand

geb. am 12.09.1957 in Dutenhofen bei Wetzlar, wohnt heute in Greifenstein im Westerwald.

Er ist ledig und hat keine Kinder, dafür aber zwei Katzen. Er raucht, trinkt, ernährt sich ungesund und versucht, als selbständiger Informationsdesigner sein Brot zu verdienen.

Die Absicht, zu schreiben hatte er schon als Zwölfjähriger, aber erst seit 5 Jahren versucht er es ernsthaft. Mittlerweile gab es einige Veröffentlichungen in Anthologien des Web-Site-Verlags und bei Bastei Lübbe.

Achim schreibt am liebsten das, was er auch gerne liest, nämlich Science Fiction, Fantasy, Horror und ab und zu auch mal was Satirisches. Dazu benutzt er einen hochwertigen Füller, schwarze Tinte und kariertes Papier.

Literarische Vorbilder hat er keine, aber er mag gerne die Geschichten von Poe, Jack London, H.P. Lovecraft, C.A. Smith, Robert Shekley und Jack Vance.

Seine absoluten Lieblingsbücher sind Stevensons "Schatzinsel" und Poes "Artur Gordon Pym".

Zurzeit ist der dabei, sich eine eigene Website zu machen. Wenn er damit fertig ist, wird er endlich sein erstes ernsthaftes Romanprojekt in Angriff nehmen.



Illustration von Susanne Jaja

Elvira und ich arbeiten zusammen in der Marketing-Abteilung. Im Marketing hat man natürlich jede Menge Zeit. Zeit, die man mit Schwatzen, Kaffeetrinken, Telefonieren und Internetsurfen totschrägt. Letzteres taten wir besonders ausgiebig und so waren wir in dieses Literaturforum geraten.

"Schreibstube" hieß es; ein virtueller Treffpunkt an dem Menschen mit potentiellm Talent aber ohne Beziehungen ihre nach Feierabend entstandenen literarischen Werke der Öffentlichkeit präsentieren konnten.

Elvira zum Beispiel schrieb in ihrer Freizeit kleine Gedichte. Sehr sensibel, sehr romantisch, aber bislang nur für die Schublade und für ihre Freundinnen. Und ich selbst hatte schon als kleiner Junge davon geträumt einen dicken, bedeutenden Roman zu schreiben. In umgebauten Turnhallen vor tausend Leuten zu sitzen und ihnen daraus vorzulesen - oder in überfüllten Buchhandlungen meine Werke zu signieren. Auch daraus war leider nie etwas geworden.

Aber das konnte jetzt vielleicht anders werden! Elvira meldete sich unter dem Namen "Lebenstrinkerin" an und ich wählte ein schwergewichtiges "Literatos", um über den Anspruch meines Wirkens keinen Zweifel aufkommen zu lassen.

Elvira schickte ein halbes Dutzend ihrer Gedichte hin und eines davon brachte es auf Anhieb zu einer mittelmäßigen Bewertung. Sie durfte daraufhin den Titel "Typenreiniger" führen, was mich für sie freute, aber wenig beeindruckte. Denn der höchste erreichbare Rang war "Literaturpapst" - und genau das war mein Ziel!

Immerhin, ihr Erfolg machte mir Mut. Am nächsten Wochenende setzte ich mich daher an den PC, um eins meiner seit Jahrzehnten gärenden Romanprojekte endlich auf die Schiene zu bringen. Eine High-Fantasy-Dekalogie sollte es werden. Alles schon seit Jahren fertig in meinem Kopf. Brauchte eigentlich nur noch abgetippt zu werden. Aber nachdem ich eine halbe Stunde in

den Monitor gestartet hatte und der immer noch leer war, spürte ich, dass irgendetwas nicht stimmte.

'Schreibblockade!', schoss es mir durch den Kopf. Ich kannte dieses Phänomen; selbst die weltbesten Autoren litten manchmal darunter. Und ganz besonders die Besten!

Ich konnte einfach keinen Anfang finden. Dabei war der Anfang das allerwichtigste. Wenn er der Bedeutung des übrigen Textes nicht gerecht wurde, brauchte man gar nicht erst weiter zu schreiben. Viele bedeutende Werke der Literatur sind nur durch ihren überzeugenden Anfang zu Ruhm gelangt.

Lag es vielleicht am Werkzeug? Konnte man an einem elektronischen Gerät wirklich authentische fantastische Literatur schreiben? Romantische Verwicklungen erfinden? Bizarre Welten erschaffen? Mir kamen Zweifel. Also setzte ich mich mit einem Bündel Schreibmaschinpapier und einem Bleistift an meinen Schreibtisch und grübelte.

Nach einer weiteren halben Stunde tauschte ich den Bleistift gegen einen Füllhalter mit schwarzer Tinte. Ich hatte mal gelesen, dass der berühmte Lord Dunsany seine besten Werke so verfasst hatte. Aber womöglich hatte er eine andere Tinte verwendet, denn es klappte immer noch nicht. Gegen Mitternacht ließ ich die leeren Blätter seufzend leere Blätter sein und ging zu Bett. Vielleicht war es einfach nicht mein Tag.

Es war auch nicht meine Woche. Nach sieben Tagen angestrengtesten Anfangsschreibens war ich im Grunde keinen Schritt weiter - nur mein Papierkorb war bis zum Rand voll. Ich war verzweifelt.

Und Elvira hatte es inzwischen bis zum "Kalligraphen-Lehrling" gebracht.

Nun muss ich gestehen, dass Elvira mir nicht ganz gleichgültig ist und ich eigentlich gehofft hatte, sie durch meine literarischen Erfolge beeindrucken zu können.

Aber die Situation komplizierte sich. Sie hatte die Internet-Adresse nämlich auch Werner Wenzel aus der Buchhaltung gegeben, der daraufhin seine literarische Berufung entdeckte und unter dem Pseudonym "Giovanni" fleißig erotische Kurzgeschichten zu schreiben begann. Nicht ohne Erfolg - nach der dritten war er bereits "Dichterst", was Elvira mir in immer wiederkehrenden Nebensätzen beiläufig aufs Brot schmierte. Überhaupt war sie in der letzten Zeit ziemlich oft in der Buchhaltungsabteilung zu finden. Und einmal waren sie und Werner sogar eine Tag lang gleichzeitig krank. Zufall?

Ich fand Werners Geschichten beschissen und chauvinistisch und schrieb ihre Faszination der Tatsache zu, dass Werner keineswegs wie ein Buchhalter aussah, sondern eher wie ein Südtiroler Skilehrer.

Die Lage spitzte sich zu. Der Weg zu Elviras Herz schien im Moment allein über die Literatur zu führen. Und ich litt in dieser Beziehung an einer signifikanten Impotenz. Düstere Endzeitvisionen beherrschten mein Denken...

Dann fiel mir, als ich eines Tages in der Mittagspause durch die Seitengassen der Altstadt bummelte, jener kleine versteckte Laden mit dem handgemalten schmiedeeisernen Schild auf. "Schreib gut! - Schreiberbedarf" war darauf zu lesen. Merkwürdig, er war mir noch nie aufgefallen, obwohl ich fast regelmäßig durch diese Gasse ging. Ich blieb stehen und runzelte die Stirn. Schreiberbedarf - was mochte damit gemeint sein? Schreibwaren? Das konnte ich mir nicht vorstellen. Jeder braucht Schreibwaren, aber "Schreiberbedarf" hörte sich sehr spezifisch an. Doch das kleine blinde Schaufenster gab mir keinen Auf-

schluss, denn es war bis auf ein paar ausgebleichte Chintz-Draperien leer.

Ich schaute auf die Uhr. Eine halbe Stunde hatte ich noch. Zeit, genug, sich den Laden mal von innen anzusehen. Ich öffnete die Tür und trat ein.

Palimm, Palimm! - eine altertümliche Ladenglocke rief nach dem Inhaber. Da er jedoch nicht gleich auftauchte, blieb mir ein wenig Zeit, mich umzuschauen. Der Laden war klein und düster, hatte aber hohe Wände, die verdeckt wurden durch wuchtige dunkle Regale, voll gestopft mit Büchern, Pappkartons und dicken Bündeln von Mappen und Papieren. Was an Platz noch übrig blieb, wurde eingenommen von einigen schweren Tischen, die gleichermaßen überhäuft wirkten. Auffallend waren der Staub, der das alles bedeckte, und die Spinnweben, die wie kleine Vorhänge die Lücken zwischen den Büchern und Kartons verdeckten.

An der Stirnwand des Ladens fiel mir ein großes, gerahmtes Foto auf. Eine sepiafarbene, schon sehr ausgebleichte Daguerrotypie, die einen gut aussehenden jungen Mann mit gebürstetem Schnauzer und forschender Haltung zeigte. Darunter ein mit Rocaillen geschnitztes Regal, auf dem Gläser mit allen möglichen Schreibwerkzeugen standen. Gänsefedern, Rabenfedern, Stahlfedern. Bleistifte, Kugelschreiber und nobel wirkende Füllfederhalter und etwas, das aussah, wie zugespitzte Schilfhalme. Insgesamt nichts Ungewöhnliches, nur dass der ganze Kram so aussah, als läge er seit fünfzig Jahren unberührt in den Regalen.

'Was immer das für ein Laden sein soll, leben kann man davon nicht', dachte ich und streckte den Zeigefinger aus um ein Herzchen in den Staub auf einer der Tischplatten zu malen.

# 22 STORY: "DER WUNDERBARE SCHREIBERLADEN"

"Kann ich Ihnen weiterhelfen, junger Mann?" fragte eine heisere Piepsstimme.

Ich fuhr herum. Vor mir stand ein kleines vertrocknetes Männchen mit pergamentenen Schlupflidern, einem Kugelbauch, hässlichen Hosenträgern und einer verschmierten Nickelbrille. Er erinnerte mich an jene steinalten Barkeeper aus den frühen Italowestern, deren Titel einem meistens nicht einfallen. Aber trotz seines, von der Zeit vergewaltigten Äußeren, fiel mir eine gewisse Ähnlichkeit zu dem jungen Mann auf dem Foto auf. Er selbst konnte es nicht sein, sonst hätte er sicher über hundert Jahre alt sein müssen. Also war es wohl sein Vater oder derjenige aus der Familie, der den Laden gegründet hatte.

"Oh, ich hab sie gar nicht bemerkt ...", stammelte ich erschrocken.

"Ein Glück, dass ich Sie bemerkt habe, bevor sie wieder hinaus gelaufen sind", kicherte er. "Aber ich passe auf wie ein Schießhund. Von den paar Leuten, die sich noch in meinen Laden verirren, lass ich keinen entwischen. Haben Sie schon etwas gefunden?"

Ich zuckte unschlüssig mit den Schultern.

"Ja, nein... eigentlich hab ich nur das Schild gelesen: 'Schreiberbedarf' - na ja, ich wollte mal wissen, was ich mir darunter vorzustellen habe."

"Sind sie denn Schreiber?"

"Äh, nein, ja ... eigentlich noch nicht, ich schreibe bis jetzt nur als Hobby - aber trage mich mit dem Gedanken ..."

"Soso, sie wollen einer werden?"

"Na ja, so könnte man es sagen."

"Aber es geht noch nicht so wie sie wollen?"

"Ja, stimmt. Ich bin so unsicher und krieg keine Zeile mehr aufs Papier."

"Dann sind Sie bei mir genau richtig. Ich habe alles, was man braucht, wenn es mal an der Inspiration fehlt, oder wenn einem partout der richtige Reim nicht einfallen will", er lachte rasselnd. "Wir haben hier faszinierende Charaktere, befreiende Durchbrüche, überraschende Wendungen, Schlüsselerlebnisse, weitgreifende Spannungsbögen, Schlussequenzen, Endreime, Stabreime, Schüttelreime..." er wies mit einer weit ausholenden Bewegung auf die verstaubten, überquellenden Regale.

"Hm, an der Inspiration fehlt es eigentlich nicht. Und Gedichte schreiben will ich auch nicht. Mehr epische Sachen - Romane, sie wissen schon. Mein Problem ist es eher, einen richtigen Anfang zu finden."

"Dann weiß ich Bescheid", nickte er eifrig. "Dieses Problem kenne ich. Das ist weit verbreitet - selbst bei den ganz Großen. Melville zum Beispiel hatte ungeheure Schwierigkeiten, einen Anfang für seinen 'Moby Dick' zu finden. Das Buch wäre wohl nie geschrieben worden, wenn er nicht ...", der Rest des Satzes ging in einem trockenem Hüsteln unter.

"Wie auch immer", fuhr er fort, "wenn das Ihr einzige Sorge ist, kann ich ihnen weiterhelfen."

"Das wäre ja schön, was hätten Sie denn anzubieten?"

"Nun, was wollen Sie denn schreiben?"

"Es geht um einen Fantasyroman. Eine Dekalogie. Angelegt auf etwa 4000 Seiten. Wie 'Der Herr der Ketten', aber viel länger und besser. Ich - ich hab die ganze Geschichte schon fertig im Kopf - bis auf den Anfang."

"Hm", er runzelte bedenklich die Stirn und rieb sich das Kinn. "So was wird freilich selten verlangt. Fantasy-Autoren fangen meistens irgendwie an und schreiben dann einfach weiter. Das müsste ich bestellen. Kann ein paar Wochen dauern."

"Ich bräuchte es aber schnell", stieß ich hastig hervor. Ein bisschen zu hastig vielleicht.

Er schaute mich aus seinen alten, wässrig-traurigen Augen verstehend an.

"Ihnen pressiert's, wie?"

Ich bekam wohl rote Ohren und schaute verlegen auf den Boden, als ich sagte:

"Na ja, ich möchte eben jemanden beeindrucken, Sie wissen schon. Und ich möchte vermeiden, dass jemand anders der das auch versucht, schneller ist."

Seine müden Augen leuchteten plötzlich auf.

"Vielleicht kann man ein bisschen improvisieren."

Meine Augen leuchteten auch auf.

"Ah ja, und wie?"

Er zog wortlos eine weinrote Mappe aus einem Hängeregister.

"Nun, ich hätte hier eine Kollektion historischer Romananfänge. Alles sehr solide und bewährt. Damit kann man eigentlich nichts falsch machen. Historische Romane - besonders solche, die in der Antike spielen - und Fantasy-Epen sind einander ja sehr ähnlich. Man braucht nur ein paar Namen zu tauschen und einen Hauch Magie hineinzubringen - und fertig ist die Märchenwelt"

"Das hört sich ganz gut an - was soll's denn kosten?"

"Ich geb's ihnen ein bisschen günstiger."

Drei Minuten später stand ich wieder auf der Straße; mit dem Gefühl, dass ein Sportwagen haben muss, wenn der Anlasser gestartet wird. Ich fuhr zurück in die Firma hetzte in die Personalabteilung und ließ mir zwei Wochen Urlaub geben. Noch am selben Abend schnappte ich mir die Mappe und suchte nach

"meinem" Anfang. Es waren Nasskopien, die mindestens fünfzig Jahre alt waren. Blassblaue Schrift auf braunem Papier. Aber egal, Herman Melville und Thomas Mann waren viel älter. Ein guter Romananfang muss zeitlos gültig sein.

Schon nach wenigen Seiten hatte ich es. Einen Anfang, der perfekt zu meinem Roman passte - archaisch, romantisch und geheimnisvoll. Ich warf einen raschen Blick in die Namenslisten, die ich schon vor langer Zeit erstellt hatte und legte los:

*Es war eine schwüle Sommernacht im Jahre Dreitausendsechshundertundzwoölf des düsteren Zeitalters. Schwer lagerte dichtes Gewölk über der dunklen Fläche des Nebelmeeres, dessen Küsten und Gewässer zusammenflossen in unterscheidungslosem Dunkel. Nur ferne Blitze warfen hier und da ein zukendes Licht über das schweigende Uzuldaroum...*

Die Initialzündung war erfolgt! Ich schrieb wie ein Besessener. Den ganzen Tag über, bis mitten in die Nacht, in der Badewanne, beim Friseur, bei Billig-Maxx an der Fleisctheke ... 40 Seiten am Tag waren das Mindeste, was ich schaffte. Meine Augen waren zwar von dunklen Ringen umgeben, aber mein schöpferischer Geist strahlte wie eine Sonne. Mit der Sicherheit, einen guten und richtigen Anfang zu haben, brauchte ich mich praktisch nur noch um die Handlung zu kümmern.

Und das Beste war: Nach den ersten hundert Seiten fühlte ich mich so sicher in meiner Geschichte, dass ich zum Anfang zurückkehrte und ihn aus meiner eigenen Inspiration neu schrieb! Ich hatte mich abgabelt, dieses Buch würde mein ureigenstes Werk sein.

Zugegeben, den einen oder anderen Hänger hatte ich schon, aber bis auf einen bewältigte ich alle mit Bravour und Eleganz. Und dieser eine ... nun, ich glaube, das hätte ich nicht tun sollen. Als ich nämlich

dasaß und grübelte, wie es nun weitergehen sollte, fiel mein Blick wieder auf jene Mappe mit Anfängen.

Hm, konnte mir das weiterhelfen? Ein Anfang konnte ja auch der Anfang eines Absatzes oder einer Seite oder eines Kapitels sein. Und schließlich hatte ich dafür bezahlt. Eifrig blätterte ich durch dir vergilbten Xerographien. Ah ja, das hier hörte sich gut an, das würde nahtlos passen. Also her damit!

*"Na schön, mein Prinz, Ginhaila und Locris sind nur noch Lehen der Solfunamiden-Dynastie, die ein paar hübsche Tribute einbringen. Ich warne Sie: wenn Sie mir nicht sagen, dass es Krieg gibt, wenn Sie sich mit all den Gemeinheiten und Grausamkeiten dieses Nekromanten selbst beschmutzen..."*

Und weiter ging's. Seite um Seite, Kapitel um Kapitel. Bis endlich am letzten Tag meines Urlaubs der Satzlusssatz auf dem Monitor stand. Tief ausatmend sank ich zurück. Das erste Buch war fertig. Volle vierhundert Seiten. Werner mit seinen literarischen Quickies konnte die Flagge streichen.

Natürlich drängte alles in mir danach, diesen Monolithen in das entsprechende Forum zu rammen. Aber zuerst sollte diejenige ihn lesen und bewundern für die errichtet worden war. Freitagnachmittag schickte ich Elvira ein E-Mail mit gewichtigem Anhang und der Bitte, mir doch zu sagen, ob sie es für würdig hielt, in der "Schreibstube" veröffentlicht zu werden zu werden. In Wirklichkeit aber wollte ich ihr damit andeuten, dass ich es eigentlich nur für sie geschrieben hatte.

Und sie las es tatsächlich! Ich weiß nicht, wie sie es machte, aber sie schaffte es wirklich, den ganzen Text übers Wochenende durchzulesen.

Montagmorgen schlenderte ich wie üblich durch die Abteilung und bedachte jeden mit einem freund-

lichen "Guten Morgen. Schönes Wochenende gehabt?" Nur bei Elviras Schreibtisch hielt ich inne.

"Du, ich hab dir da am Freitag was geschickt..."

"Ja ja, ich hab's gelesen."

"Und, was hältst du davon?"

"Najaaaah..."

"Was, "na ja"?"

"Es ist ja ganz spannend und fantasievoll, aber..."

"Aber was?"

"Najaaaah..."

"Nun sag schon, findest du's nicht gut?"

"Doch, schon, aber..."

"Also was jetzt?"

"Du hast ja den Anfang genau in die Mitte geschrieben!"

"Den Anfang?"

"Na ja, einen zweiten halt. Die Stelle mit Ginhaila und Locris und den Dynastien. Ich hab mir die Stelle mal ausgedruckt." Sie winkte mir mit zwei Zetteln zu. Wieso zwei Zettel? Die Stelle war so kurz, dass sie locker auf einen gepasst hätte. Irgendwie erzeugte der zweite Zettel ein unangenehmes Gefühl in meinem Magen.

"Und? Ist das schlimm?", fragte ich vorsichtig.

"Nö, schlimm nicht. Aber interessant. Werner hat nämlich auch einen Roman geschrieben, einen erotischen, und hat dabei einen ganz ähnlichen Fehler gemacht."

"Aha."

Elvira schaute auf die Uhr.

"Gleich ist Frühstückspause. Wollen wir rüber gehen zu Werner und ein bisschen drüber fachsimpeln? Hät-

# STORY: "DER WUNDERBARE SCHREIBERLADEN"

# 24

ten wir eigentlich schon längst mal machen können... wir Schriftsteller."

Sie sagte das so harmlos und lächelte dabei so lieb, dass ich ihr nicht nur zu Werner, sondern sogar in eine Volksmusikdisco gefolgt wäre. Trotzdem, in meiner Kehle begann ein kleines Eisklumpchen zu wachsen.

Elviras Vorschlag war vernünftig. Werner hatte ein Büro ganz für sich. Da konnten wir in Ruhe über unser Hobby reden, ohne dass an den Nachbartischen blöde Witze gemacht wurden.

Werner saß, braungebrannt wie immer, lässig zurück gelehnt vor seinem PC, surfte auf irgendwelchen Wellness-Seiten herum und knabberte an einem Protein-Riegel. Ein fast überirdisches Leuchten trat in seine Augen, als sein Blick auf Elfie fiel - das aber sofort wieder erlosch, als er mich hinterher kommen sah.

Elvira erklärte ihm kurz um was es ging und ich hatte den Eindruck, als wäre seine Solariumbräune um einen Hauch blasser geworden.

"Kurz und gut", schloss Elvira. Am besten ihr lest das hier einfach mal durch und sagt mir dann, ob euch was auffällt." Sie reichte jedem von uns einen der beiden Zettel. Werner und ich begannen zu lesen:

*"Na schön, Mr. Prince...", für einen Moment glaubte ich, meinen eigenen Text zu lesen, aber dann ging es so weiter: "...Gentech und Rusty-Steel sind zwei einträgliche Unternehmen des Extort-Konzerns. Aber ich warne Sie: Wenn Sie mich dazu zwingen wollen, mit dem gesamten Vorstand ins Bett zu steigen, wenn Sie mich mit all den Gemeinheiten und Grausamkeiten dieser schmutzigen alten Männer beflecken wollen..."*

Das Eisklumpchen in meiner Kehle schwoll plötzlich an und bohrte sich als armlanger Eiszapfen in meinen Magen. Werner schaute mich an,

wie ein kleiner Junge der noch die Marmelade an den Fingern hat. Ich schaute ihn auch an und hatte mit einem Mal das Gefühl, mein Mund sei mit Schokolade verschmiert.

"Was soll das?", riefen wir wie aus einem Mund.

"Wie, was soll das?", fragten wir ebenso gleichzeitig zurück.

"Du weißt verdammt genau, was ich meine!"

Das war unser letzter synchroner Satz, denn Elvira machte der Show ein Ende.

"Ah, es ist euch also etwas aufgefallen", sagte sie spitz. "Fühlt ihr euch möglicherweise dazu getrieben, mir eine Erklärung dazu zu geben?"

Das wollte ich natürlich nicht und suchte fieberhaft nach einer harmlosen Ausrede. Aber bevor mir eine einfiel, war Werner schon umgefallen. Der durchgestylte Waschlapfen! Mit zittriger Stimme brach es aus ihm heraus. Er erzählte alles über den Laden und den alten Mann und entschuldigte sich mindestens hundertmal. Fehlte nur noch, dass er geheult hätte.

Als er fertig war, sah Elvira mich fragend an. Ich sah ein, dass es keinen Zweck mehr hatte, nickte, und rang mir ein gemurmertes "Ja, das ist wohl so." ab.

"Tja, wenn das so ist...", Elvira beendete den Satz nicht, aber sie warf uns beiden einen Blick zu, der vor Verachtung triefte. Es folgte noch ein fassungsloses Kopfschütteln, dann war sie draußen. Werner ließ resigniert die Hände auf den Schreibtisch sinken und ich trat ans Fenster und schaute schweigend auf den Firmenparkplatz hinunter.

Geschrieben habe ich seit diesem Tag nicht mehr. Nichts - keine Zeile. Jedes Mal wenn ich es wieder probierte, fühlte ich mich wie ein Satanist, der sich in eine Kirche zu steh-

len versucht. Aber Werner nimmt mich ab und zu mit in sein Fitness-Center. So schlecht ist das gar nicht.

Einmal habe ich noch versucht, den Laden wieder zu finden - nur so aus Spaß - aber an der Stelle, wo er hätte sein müssen, befindet sich jetzt eine Modeboutique, mit sündteuren französischen Designerkreationen. Wahrscheinlich hat der Alte die Miete nicht mehr bezahlen können.

Elvira habe ich seitdem nur noch von weitem gesehen. Wir arbeiten zwar im selben Büro, aber sie geht mir sorgfältig aus dem Weg und versteht es sehr geschickt, mir immer den Rücken zuzukehren. Werner sagt, dass sie es mit ihm genauso macht.

Aber einmal habe ich sie in der Stadt gesehen. In einer Eisdielen. Von weitem natürlich. Bei ihr war ein gut aussehender junger Mann, mit sportlicher Haltung und einem verwegenen Schnurrbart. Ich hätte schwören mögen, dass ich ihn irgendwoher kenne.

© 2005 Achim Hildebrand

# SCHEIBENWEISE - TERRY PRATCHETT

## BIOGRAPHIE

# 25

### ■ Terry Pratchett Biographie

Terry Pratchett wurde am 28. April 1948 in Beaconsfield, Buckinghamshire (England), als Terence David John Pratchett geboren. Er begann früh mit dem Schreiben, etwa für eine Schülerzeitung. Mit 15, also 1963, brachte er "The Hades Business" in der Science Fantasy unter.

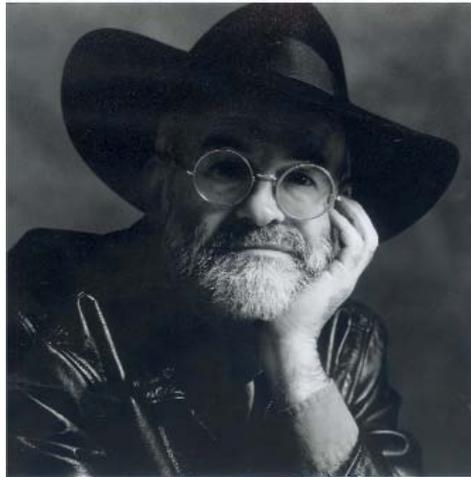
Nach dem Besuch der High Wycombe Technical High School arbeitete er als Journalist bei einer Lokalzeitung. Durch seine Tätigkeit kam er in Kontakt mit dem Colin Smythe Verlag, dem er sein Buch "The Carpet People" (Die Teppichvölker, 1994, Heyne) anbot, wo es dann auch 1971 erschien. Die wenigen Reaktionen waren positiv und somit folgten 1976 "The Dark Side of the Sun" (Die dunkle Seite der Sonne, 1989, Heyne) und 1981 "Strata" (Strata, 1992, Heyne).

1968 heiratete er seine Frau Lyn, 1970 kam Tochter Rhianna zur Welt. Da wohnten sie bereits in einem Landhaus in Rowberrow in Somerset. Er wechselte von Bucks Free Press zur Western Daily Press, um 1972 als Redakteur zur Bucks Free Press zurückzukehren.

Dort arbeitete er bis 1980. Er wurde Öffentlichkeitsbetreuer der Central Electricity Generating Board, wo er für drei Kernkraftwerke zuständig war. Die Nächte verbrachte er mit dem Schreiben des ersten Scheibenweltbandes: 1983 erschien "The Colour of Magic" (Die Farbe der Magie, 1989, Heyne) und 1986 kam gleich der Nachfolger "The Light Fantastic" (Das Licht der Phantasie, 1989, Heyne).

Nun war der Erfolg da. Für Colin Smythe und seinem Verlag überstieg die Herausforderung jedoch die Möglichkeiten und so wurde Terry Pratchett der erste Fantasy Autor bei Gollancz.

1987 hängte er den Job an den Nagel und lebt seitdem ausschließlich vom Schreiben.



Seine Bücher gelangen regelmäßig in die Top Ten, er dürfte einer der meistverkauften britischen Autoren sein.

1993 zogen die Pratchetts um und residieren nun südwestlich von Salisbury.

1998 ernannte ihn Prinz Charles zum Officer of the Order of the British Empire, ein Jahr später erhielt er die Ehrendoktorwürde der Universität von Warwick für Literatur, weitere Ehrendokortitel verschiedener Universitäten folgten.

Für sein Scheibenwelt-Kinderbuch The Amazing Maurice and his Educated Rodents (Maurice, der Kater, 2004, Manhattan) wurde er 2001 mit der Carnegie Medal ausgezeichnet.

### Die Handlungskreise und ihre Romane:

#### *Die Zauberer- und Universitäts-Romane*

Die Farben der Magie  
Das Licht der Phantasie  
Der Zauberhut  
Eric  
Voll im Bilde  
Echt zauberhaft  
Heiße Hüpfen  
Wahre Helden

#### *Die Hexen-Romane*

Das Erbe des Zauberers  
MacBest  
Total verhext  
Lords und Ladies  
Mummenschanz  
Ruhig Blut

#### *Die TOD-Romane*

Gevatter Tod  
Alles Sense  
Rollende Steine  
Schweinsgalopp  
Der Zeitdieb

#### *Die Wache-Romane*

Wachen! Wachen!  
Helle Barden  
Hohle Köpfe  
Fliegende Fetzen  
Der fünfte Elefant  
Die Nachtwächter

#### *Die Märchen von der Scheibenwelt:*

Der Kater Maurice  
Kleine Freie Männer  
A Hat Full of Skys

#### *Science of Discworld*

Die Gelehrten der Scheibenwelt  
Rettet die Rundwelt! - Mehr von den Gelehrten der Scheibenwelt (Neuaufgabe unter dem Titel Die Philosophen der Rundwelt)  
The Science of Discworld III: Darwin's Watch

# 26 SCHEIBENWEISE - TERRY PRATCHETT

## Eine Rundreise auf Terry Pratchetts Scheibenwelt

### Einige weitere Figuren:

*Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin Schnapper*, kurz TMSIDRS genannt (im Original: Cut-my-own-throat-Dibbler) - Er verkauft Würstchen und Fleischpasteten und ist der einzige Geschäftsmann der Scheibenwelt ohne Erfolg, was wohl daran liegt, dass er sich selbst in den Ruin treibt. Alles begann mit einem Auftritt in "Voll im Bilde", wo er an der Gründung von Holly Wood beteiligt war.

Seine Figur taucht als völlig andere Person in Klatsch unter dem Namen Al-Schnapper, Schlitze-mir-ehre-voll-den-Bauch-auf Schnapper in Hunghung oder Faires-Geschäft Schnapper in XXXX. auf.

*Gaspode* - vermag ohne zu sprechen Dinge überzeugend genug rüberzubringen, um als Wunderhund stolz seinen Anteil an etlichen Geschichten beizutragen ohne groß darüber reden zu müssen.

So schließt er sich in "Der fünfte Elefant" Karotte auf dessen Reise nach Überwald an.

*Greebo* - nur Nanny Ogg findet ihren Kater süß und niedlich. Der Öffentlichkeit präsentiert sich der Stammvater unzähliger Katzgeschlechter als unbarmherziger Tyrann, lausig, verzo-gen und fies.

### ■ Discworld?

*Eine Welt auf einer Scheibe?*

*Die Welt muss gar nicht rund sein.*

*Bücher sind es ja auch nicht.*

*Aber hey, es gibt doch Hörbücher, die werden meist in Form silberner Scheiben gereicht!*

*Eine ganze Welt auf einer Disc ...*

*Ah, Discworld!*

Diese Gedanken entstammen nicht der Werkshistorie von Terry Pratchett. Wahrscheinlich würde er solch plumpe Herleitungen zutiefst erschreckt und pikiert zurückweisen.



Doch worum handelt es sich nun eigentlich bei dieser berühmtesten aller Weltscheiben?

Das Multiversum erstreckt sich in jede Falte der Realität und auch überall sonst. Es muss eine etwas abseitige Gegend sein, in der die Sternenschildkröte Groß A'Tuin umherzieht. Auf ihrem Rücken erfüllen vier Elefanten den schweren Job, eine flache Welt zu tragen, die kreisrund ist, von Mond und Sonne umschwebt wird und die merkwürdiger ist als alles, was auf einem Finanzamtformular steht.

Vor 22 Jahren begann der weltumfassende Erfolg der Scheibenweltromane. Die Geschichten um Truhe, Rincewind, Oma Wetterwachs, Karotte und natürlich TOD trafen die Fantasygemeinde mitten ins (erst einmal britische) Herz. Viele erleiden noch heute Schmerz-anfälle, wenn sie den Namen Terry Pratchett hören, aber bestimmt genauso viele Lesekundige fallen jedesmal voller Dankbarkeit vor ihrem Buchhändler

auf die Knie, wenn ein weiterer Scheibenweltwähler in der jeweiligen Sprache käuflich erworben werden kann. So wundert es auch nicht, dass man auf diversen Websites die Information findet, Mr. Pratchetts Werke machten bereits 1% aller verkauften britischen Bücher<sup>1</sup> aus.

Spezifisch betrachtet ist die Scheibenwelt eine völlig normale Fantasywelt. Es gibt Zauberer und Magie, Hexen, Zwerge, Trolle, aber auch Götter, Pyramiden und Kerkerdimensionen.

Wahrscheinlich ist der jährliche Neuerscheinungsmarkt überfüllt mit diesen Kreaturen und Themen.

Doch auf der Scheibenwelt bestehen die Konflikte meist nicht darin, böse Magier zu vernichten, Dracheneier einzusammeln oder magische Ringe zu zerstören. Eher bestehen die Probleme in der Form von freigelassenen Zaubersprüchen, überladenen Pyramiden oder gefräßigen Möbelstücken. Pratchetts Figuren versuchen auf einer Welt voller Absurditäten ein Überleben in Würde hinzubekommen.

Dabei gibt es die großen Persönlichkeiten, etwa TOD oder Oma Wetterwachs, die die Realität sicher in der Hand haben und sie auch manchmal zerquetschen, wenn sie zu fest zudrücken.

Dann gibt es die Typen, die zwischen den fest zupackenden Händen der großen Persönlichkeiten hindurchrutschen und entweder schnell Reißaus nehmen, wie etwa Rincewind, oder einfach zu klebrig sind, um irgendwo stecken zu bleiben, was natürlich im besonderen Maße auf *Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin Schnapper* zutrifft.

Aber es gibt auch die Opfer, jene armen Kreaturen, die der Versuchung nicht widerstehen können, den Inhalt von Truhe zu ergründen, zufällig nichts von der Bedeutung eines Hexenwunsches wissen oder einfach nur den richtigen mit dem falschen Zeitpunkt ihrer

<sup>1</sup>So etwa: <http://www.die-scheibenwelt.de/pratchett-werke.html>

Anwesenheit an richtigen Orten verwechseln. Wir denken hier teilnahmsvoll an den Bibliothekar der Unsichtbaren Universität, der, "Ugh!", natürlich kein Tier ist.

Die Themen der Scheibenweltromane sind nicht minder mannigfaltig wie die sie ausfüllenden Figuren. Mord und Intrigen, Liebe und Eifersucht, TOD - pardon, Tod - und Krankheit, Heldennut und feiger Verrat - meist geschieht alles auf einmal.

Selbst Goethes "Faust" hinterließ seinen literarischen Abdruck im Scheibenweltgesicht - in "Eric"-, während Shakespeares Dramatik in "MacBest" eskaliert. Dabei haben sich über die Jahre die Geschichten zu mehreren Handlungskreisen ausgewachsen:



## Die Zauberer- und Universitäts-Romane

Ausgehend von Rincewind, dem unfähigsten Zauberer der Scheibenwelt, erfahren wir eine ganze Menge über oktarinenes Licht und

Magie nur in der Unsichtbaren Universität.

Begründer der Unsichtbaren Universität ist übrigens ein gewisser Alberto Malich; zwar ist das schon tausende Jahre her, doch hat Albert es geschafft, über den Tod hinaus in Arbeit zu bleiben, zumindest darf er den Haushalt von TOD führen.

Der Stab fähiger Mitarbeiter der Unsichtbaren Universität beinhaltet zumeist den Erzkanzler Mustrum Ridcully, ein fast unkaputtbarer Überlebenskünstler, den Quästor, der noch etwas nicht-normaler als die anderen ist, ein Professor für unbestimmte Studien, natürlich einen Dekan, den Dozent für neue Runen, den Bibliothe-

kar, der kein (Un-)Tier ist, den obersten Hirten, dem Lehrer der Unsichtbaren Schriften und nicht zu vergessen: Ponder Stibbons, der die Rechenmaschine Hex erbaute und ernstlich was von Magie versteht.

Dieses schlagkräftige Team tritt sich nicht nur selbst auf die Füße, sondern auch dem Weltgeschehen die selben ins Gesicht. Dabei vermeiden sie es, Mahlzeiten zu verpassen und Studenten zu begegnen, die ja doch nichts von dem Begreifen würden, was der Lehrkörper tut.

Das Besondere der Unsichtbaren Universität ist ihre Exzentrik - und zwar nicht nur die ihrer Bewohner, sondern auch die ihrer Architektur! So nimmt sie nicht nur weniger Platz ein, als ihr Inneres erfordert würde, sie ist durch ihr magisches Feld auch durchaus fähig, mit persönlichen Überraschungen aufzuwarten. Unbekannte Räume etwa sind aus der Top Ten der plötzlichen Zwischenfälle nicht mehr wegzudenken.

Die hier studierenden Magier geben ihr Geld hin und ihr Leben gerne in Ankh-Morpok aus. Gerade über "Hinten sind einige Steine in der Mauer" locker gelangen immer wieder hitzige Spitzhutmträger in die Pfirsichblütengasse - einen Trip in die Nacht versuchend.

Die Romane zeichnen sich durch Nonsense und Gruppendynamik aus. Der normale Wahnsinn bürgerlicher Institutionen wird ausgelebt und in aller Konsequenz ausgelebt.

Dass dem Erzkanzler ein Verhältnis nachgesagt wird, hilft eine gute Überleitung herzustellen zu den **Hexen der Scheibenwelt**

## Die Hexen-Romane

Dass Esmeralda (Oma oder Esme) Wetterwachs in ihrer Jugend ein heißer Feger war, sollte man in ihrer Gegenwart vermeiden zu behaupten. Den-

*Truhe* - ist eigentlich nichts besonders. Nun gut, sie hat unzählige winzige Beinchen, einen mysteriösen, unbegrenzt großen und nach Belieben befüllbaren Raum zwischen Deckel und Wandung und vermag es, ohne Augen zu starren - aber ansonsten ist sie nur ein Gepäckstück.

Im Achatenen Reich gibt es viele Gegenstände aus intelligentem Birnbaumholz, und dort fällt Truhe auch nicht weiter auf. Die Tatsache, dass Rincewind dort sogar ihren Nachwuchs kennenlernt, spricht sogar für ein normales Leben. Zunächst ist sie ständiger Begleiter des ersten Scheibenwelttouristen Zweiblum, der sie später darum bittet, auf Rincewind aufzupassen. Erstaunlicherweise vermag Truhe eine derartige Bitte durchaus zu erfüllen. Wer Truhe näher kommt, als es dieser Recht ist, verschwindet ohne Wiederkehr im blitzschnell zuschnappenden Deckelmaul. Dennoch findet man auch stets gewaschene Bekleidung in ihr. Truhe ist definitiv eine Erscheinung, die man nicht vergisst.

# SCHEIBENWEISE - TERRY PRATCHETT

# 28

noch sind der Gerüchte viele und Mustrum Ridcully immerhin ein stattlicher Mann ...

Nanny Ogg - ist das drahtige Pendant zu Oma Wetterwachs. Die lustige Hexe steht mitten im Leben und etlicher Nachkommen, die sie niemals aus diesem Zentrum verdrängen würden. Sex ist für Nanny mindestens so wichtig wie das Atmen, nur dass man über Letzteres nicht so viele lustige Lieder singen kann. Jeder Wirt in Lancre wird rot, wenn Nanny auf den Tisch hüpfert und sämtliche Strophen von "Der Igel ist auf jeden Fall besser dran" trällert.

Magrat, Oma Wetterwachs und Nanny Ogg bestimmen das hexische Leben der Scheibenwelt, Magrat allerdings eher teilzeitmäßig, da sie Königin wird und den Hexenzirkel mit Krönchen und Windeln tauscht. Dafür kommt Agnes "Perdita" Nitt hinzu, deren gewaltiger Körper Platz für zwei Personen bietet: Agnes und Perdita.

Hexen sind im Landstrich Lancre besonders wichtige Persönlichkeiten, was daran liegen mag, dass sie in der Lage sind, Wünsche und Verwünschen in die Realität zu überführen. Eine missgünstig gestimmte Hexe ist nicht gut für die Gesundheit.

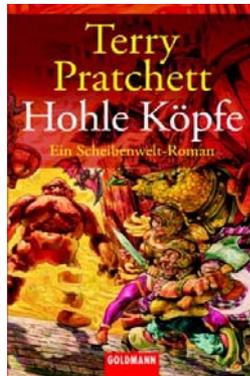
Oma Wetterwachs bevorzugt Psychologie und ist damit oftmals erfolgreicher als mit Hexenmagie. Oft genug hilft ihr auch das Talent des Borgens, mit dem sie sich in den Geist von anderen Lebewesen begeben kann. Um ihren leblosen Körper vor einer versehentlichen Beerdigung zu bewahren, halten die kalten Hände ein Schild mit dem Text "Binne nich tot!" umklammert.

Und Hexen würden es immerhin wissen, wenn sie tot wären, da ihnen der Zeitpunkt ihres eigenen Ablebens von Anfang an bewusst ist - Welch gelungene Überleitung zu

## Die TOD-Romane

Kein Wesen der Scheibenwelt ist so gegenwärtig wie TOD.

Zunächst schenkt er seine Aufmerksamkeit Rincewind. Doch dieser flieht schneller als seine Lebenszeit, denn wenn Rincewind etwas kann, dann ist es das professionelle Wegrennen. Und obwohl es das Privileg der Zauberer ist, von Tod persönlich in die fernen Weiten des Jenseits geleitet zu werden, musste Tod hier passen. Immerhin ist man sich in



der Unsichtbaren Universität sicher, dass Rincewind selbst für einen Zauberer der Stufe 0 zu unbegabt ist - da kann es mit dem sterben nicht besser sein, oder? Aber Tod kann warten. Er ist sogar in der Lage, ein recht normales LEBEN zu führen. Doch sein Alltag wandelt sich mit der Zeit und den Seiten der Bücher, in denen er mit einem "HALLO" auftaucht.

Während seiner Pflichterfüllung beobachtet Tod das merkwürdige Verhalten der Menschen und entdeckt den Pinocchio in sich. Also bemüht er sich menschlich zu werden. Aber es werden weder seine Witze verstanden, noch gelingt es ihm, so etwas wie menschlichen Charme zu entwickeln. Allerdings lebt er in seiner kleinen Enklave mit Haushälter Albert umgeben von allen Lebensuhren recht zufrieden. Er mag Katzen über alles und lässt gerne mal ein leckeres Curry durch seinen Torso fallen.

Tod hat - auf seine eigene Art und Weise - schon viele Abenteuer bestanden:

So verliert er seine Adoptiv-Tochter Ysabelle an seinen Lehrling Mort - durch Heirat allerdings.

Tod bekommt auch bald eine Enkelin, Susanne, die wie er gelegentlich in Versalien spricht, durch Wände geht und dergleichen todtypische Dinge kann und ihren Großvater hin und wieder vertritt, wenn dieser wieder einmal Urlaub braucht oder dem, was er eines Tages als Menschlichkeit zu erreichen versucht, hinterherjagt.

Für viele Scheibenweltnerds ist Tod sicher ein guter Freund, mögen sie nun groß oder klein sein - was uns auch schon zu den großen und kleinen Recken der Stadtwache trägt:

## Die Stadtwache-Romane

Ankh-Morpok ist eigentlich ein als solches bezeichnetes selbstregulierendes System - also einem Misthaufen nicht unähnlich. Der Patriarch, die Gilden und der Gestank des Ankh halten die Stadt zusammen. Jedoch ist die Stadtwache nicht umsonst. Sie verspricht Ruhm und hohes Ansehen für ihre Mitglieder, allesamt Helden. So etwa Karotte Eisengießersohn, dem größten Zwerg (durch Adoption) der Scheibenwelt, der zufälligerweise das Muttermal der Könige von Ankh-Morpok mit sich herumträgt. Das hindert ihn jedoch nicht in der Stadtwache Karriere zu machen und mit Kollegin Angua, einer hübschen Werwölfin, anzubandeln.

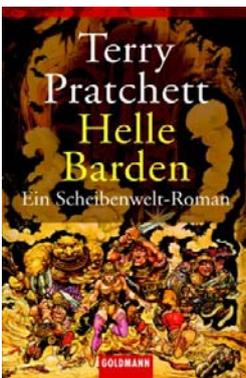
Samuel Mumm ist das Synonym für Resignation, die durch das Bestehen der Welt entsteht. Mumm schwimmt immer gegen den Strom und kommt erstaunlicherweise doch an der Mündung an. Mumm ist eine der Figuren, die mit jedem Band weiter und stärker verändern. Er wird befördert, geadelt und verheiratet. Zudem erhält er mehrfach die Gelegenheit dazu, edel und großmütig zu sein, was die Welt zwar nicht gesunden lässt, aber auch nicht mehr schadet als etwa eine kleine Hetzjagd durch die Straßen von Ankh-Morpok auf durchge-latschten Sohlen alter Stiefel.

Detritus repräsentiert eine moderne Stadtwa- che, die auch Trollminderheiten zu ihren Mitgliedern zählen möchte. Durch den Verlust der küh- len Heimat im Denken behindert vergisst er schon mal das Ende einer mathematischen Gleichung. Sein bester Freund ist Knuddel, der Zwerg. Gemeinsam erweitern sie die Grenzen des trolligen Intellekts und sorgen für tragische Momente.

Die Scheibenwelt ist kein Ort gnaden- voller Ruhesetzungen. Nichts geschieht ohne Wirkung. Sogar den Wein, den man trinkt, sollte man im nächsten Jahr keltern, zumindest wenn es sich dabei um den rean- nuellen Wein der Scheibenwelt han- delt. Denn die Magie der Scheiben- welt macht das Licht träge und die Zeit verrückt. Das wirkt sich auf die Leser aus.

## Die Bilder der Scheibenwelt

Der Erfolg der Scheibenweltromane hat auch etwas mit ihren Illustrato- ren zu tun. Josh Kirby (1928-2001) ist wohl ohne Zweifel einer der mar-



kan- testen Covergestal- ter. Seine Bil- der sind leicht zu identifizie- ren und plat- zen schier vor Vielfalt. Nach Kirbys Tod ü- bernahm Paul Kidby die Gestaltun- g der Titelbilder

und beeinflusste die Scheibenwelt mehr denn je mit seinem Stil.

Kidby wurde 1964 in Middlesex, England, geboren. Seine Schwester ist Schuld an seiner Verbindung zur Scheibenwelt, schenkte sie ihm doch zum Geburtstag eine Ausgabe von "Die Farben der Magie". Da Kidby seit seinem ersten Kontakt mit Knete und Farbe heftig visualisierte, fügten sich sofort bunte Bilder in seinem Kopf zusammen.



Und nicht nur da. Flugs füllte sich sein Skizzenblock in derselben Geschwindigkeit, wie er die Romane las. Alsbald zeigte er seine Skizzen auch Terry.

Wie in der Rundwelt üblich, läuft nichts ohne Agenten. So nahm zuerst Colin Smythe Kontakt zu Paul auf und gemeinsam diskutierten sie einige der Ideen.

Kidbys erste offizielle Arbeit zur Scheibenwelt aber war Werbung für das erste Scheibenwelt-Computerspiel: Eine querformatige Bleistiftzeichnung des Bibliothekars. Nachdem dieses Blatt auch als Kunstdruck sehr erfolgreich war, folgten weitere Zeichnungen dieser Art: Greebo (Nanny Ogg's tyrannischer Kater), TOD und Rincewind.

Weiter ging es mit Karten, Postern und weiteren Werbedesigns.

Nach dem Tod von Josh Kirby 2001 war es daher kein Wunder, dass er für die illustrierte Ausgabe von "The Last Hero" (Der letzte Held) gebucht wurde. Seither zieren seine skurrilen Bilder die Cover der Scheibenweltbücher.

## Die Scheiben der Scheibenwelt

Die ersten Computerspiele kamen nicht direkt auf Scheiben. Zunächst eher in Disketten-Form. 1986 erschien das Textadventure "The Colour of Magic".

Grafisch richtig los und in Scheiben ging es 1995 mit Discworld, erschienen bei Psygnosis - und auch mit diesem Teil blieb die Serie dem Adventure treu. Abgefahrene Rätsel, ein hoher Schwierigkeitsgrad und ein witziger Comicstil sorgten für angenehme Stunden.

1997 folgte mit Discworld 2 ebenfalls von Psygnosis eine Fortsetzung.

Der bisher letzte Bits&Bytes Ausflug der Serie kam im Sommer 1999 mit "Discworld Noir" von GT Interactive, das eine dunkle Kriminalstory zum Hintergrund hatte. Für viele Gamer der beste Teil.

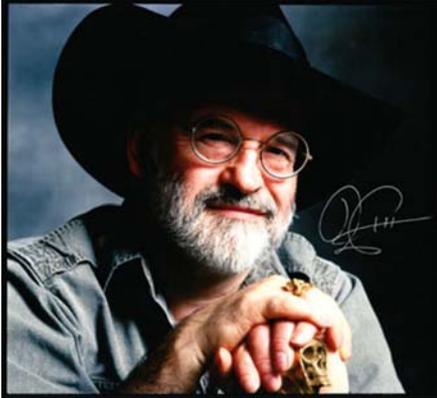
Aber weder Bild, noch Animation können den Eindruck ersetzen, den die Farben der Fantasie beim Lesen malen. Nur die Bücher sind das wahre Paradies der Scheibenwelt. Inzwischen hat Piper die Aufgabe übernommen die deutschen Ausgaben der Taschenbücher unter das Volk zu bringen, nachdem Heyne die Rechte aus kartellamtlichen Gründen an die Konkurrenz abtreten musste<sup>2</sup>. Wegen der besseren, da vollständigen Cover sollte man seinen Blick auch mal in Antiquariate schweifen lassen, um die alten Heyne Ausgaben zu erwerben, aber auch in Bibliotheken wird der Lesefreund fündig - meist steht Pratchett dort gleich neben Tolkien. Und wer deutsche Bibliotheken kennt, weiß, dass damit meist auch schon das gesamte Angebot an Fantasy umrissen ist. Aber wer sich die Karte Mittelherdes anschaut, muss zustimmen: Eine Kugel ist Tolkiens Welt auch nicht gerade und ob gerade oder rund - darüber kann man diskutieren und das kommt von?

Richtig, von Disk!

<sup>2</sup>Goldmann hat nach wie vor die Rechte an den neueren Ausgaben. Zu Piper sind "nur" die Rechte der älteren Heyne-Ausgaben gegangen, die die Romane bis einschließlich "Pyramiden" veröffentlichten.

# SCHEIBENWEISE - TERRY PRATCHETT

## 30 INTERVIEW



### Im Gespräch mit Terry Pratchett

**SONO:** Hallo Herr Pratchett. In Deutschland sind Sie alles andere als unbekannt. Gibt es trotzdem immer noch etwas, das Ihre deutschen Fans unbedingt über Sie wissen sollten?

**Terry Pratchett:** Gott bewahre, ich gebe doch schon genug Interviews! Ich denke, dass es da nichts mehr zu wissen gibt.

**SONO:** Ich frage mich immer wieder, wie Sie auf die Idee gekommen sind, eine Welt mit der Form einer Scheibe zu erschaffen. Wann passierte das, und wo hielten Sie sich zu der Zeit auf?

**Terry Pratchett:** Anscheinend wird eine ganze Reihe der Interviews doch nicht gelesen. Sieh, die Idee, dass die Welt eine Scheibe - eine Platte - ist, ist nun wirklich keine neue und viel mehr sogar eine altertümliche Vorstellung, und auch die Schildkröte und die Elefanten stammen direkt aus der Mythologie. Zum ersten Mal kam ich mit dieser Idee in Berührung, als ich neun Jahre alt war und gerade ein Buch über Astronomie las. Diese Idee als Ausgangspunkt für Fantasy zu benutzen ... hmm, das hat sich irgendwann während der 70er entwickelt.

**SONO:** Was sind Ihre zukünftigen Pläne für Rincewind?

**Terry Pratchett:** Er wird möglicherweise eine Hauptrolle in dem nächsten Scheibenwelt-Roman für Erwachsene nach "Thud" spielen, welcher dann wieder ein wenig heiterer als die letzten Bücher sein wird. Ich vermeide es zwar tunlichst, zu viele Bücher nach dem Schema "Was würde passieren, wenn X auf der Scheibenwelt eingeführt werden würde" anzugehen, doch denke ich, dass es sicherlich interessant zu sehen sein dürfte, wie sie Fußball aufnehmen ...

**SONO:** Viele Deutsch-Englisch Wörterbücher versagen, wenn Fans Ihre Bücher im Original lesen wollen. Denken Sie, dass es überall auf der Welt möglich ist, den "wirklichen Terry Pratchett" zu genießen, oder fürchten Sie, dass es meistens wahrscheinlich eher ein fahler Abklatsch des Originals ist und viel durch die Übersetzung verloren geht?

**Terry Pratchett:** Englisch ist eine tolle Sprache für Unsinn und Klamauk - Deutsch ist eine gute Sprache für das Bauen von Autos! Wir haben wirklich eine große, schlampige Sprache, die gegenüber allerhand Wortspielereien und Wortwitz ziemlich tolerant ist. Alles was ich zum Thema Übersetzungen in andere Sprachen sagen kann, ist, dass ich eine große Leserschaft in Deutschland habe, Security-Leute zum Schutz vor den begeisterten Mengen in Polen brauche und eine große Zahl Fans in Tschechien habe - also müssen die Übersetzer irgendetwas richtig machen.

**SONO:** Andreas Brandhorst, der deutsche Übersetzer Ihrer Scheibenwelt-Romane, spricht in einem Interview von einem sehr engen Kontakt mit Ihnen. Können Sie die Qualität der deutschen Übersetzung beurteilen?

**Terry Pratchett:** Ich würde eher regelmäßig als eng sagen, doch helfe ich, wann immer ich gefragt werde! Nein, meine Deutschkenntnisse reichen nicht aus, um mir ein

gerechtes Urteil zu bilden, doch bietet mir die Größe der Leserschaft Grund zu Optimismus.

**SONO:** Ist Ihr Vokabular wirklich dermaßen riesig?

**Terry Pratchett:** Nun - ja. Aber ich habe ihm nie großartig Aufmerksamkeit geschenkt.

**SONO:** Gibt es etwas über ange-dachte Filme oder neue Spiele, die im Scheibenwelt-Universum angesiedelt sind, zu berichten? Planen Sie in dieser Hinsicht irgendetwas Neues?

**Terry Pratchett:** Spiele sind keine geplant. Filme? Nun, es gibt da ein paar Fanprojekte, sowie ein Fernseh-Projekt, das ziemlich gut aussieht (über das ich im Moment aber wirklich nicht sprechen kann). Ich kriege andauernd Angebote und Vorschläge für Filme, doch kommen sie meistens von Leuten, die lediglich Ideen und kein Geld haben -



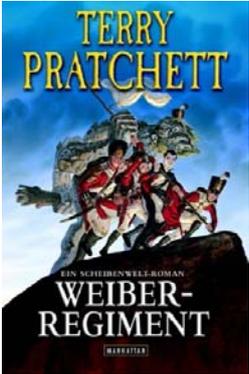
oder von Leuten, die nur die Rechte und Lizenzen kaufen möchten, so dass sie wiederum eines Tages an jemand anderen verkaufen können.

**SONO:** Lesen Sie Scheibenwelt-Fanfiction im Internet?

**Terry Pratchett:** Nein! Ich interessiere mich nicht für Fanfic, mache aber stets deutlich, dass ich Sie nicht lese. Es wäre sonst lediglich eine Frage der Zeit, bis ich beschuldigt werden würde, Ideen zu klauen. Irgendjemand da draußen wäre sicherlich dreist genug, das zu versuchen.

**SONO:** Erarbeiten Sie Ihre Handlungsbögen, indem Sie sich an einem zuvor ersonnenen, groben Gerüst orientieren und während des Schreibens daran entlang hangeln,

oder planen Sie im Vorfeld auch schon ganz bestimmte Details? Womit ich meine - wissen Sie bereits im Vorfeld, was beispielsweise Veterinari sagen wird, oder lassen Sie sich und damit ihm während des Schreibens genügend Raum, um einem Umstand entsprechend zu reagieren?



**Terry Pratchett:** Ich fange immer mit einem ersten Entwurf an, der auf einem kleinen Zettel Platz finden würde. Vieles, das sich in den Büchern entwickelt, ist genau das, was Wissenschaftler als "Emergence" bezeichnen - also Dinge, die sich aus dem (weiter-)entwickeln, was ich mir zu Anfang gedacht und bis dahin umgesetzt habe, und Dinge, an die ich zuvor nicht gedacht habe, die nun aber offensichtlich und nahe liegend sind. Du kannst es als eine kontrollierte Folge von glücklichen Unfällen bezeichnen. Oder schlicht als Glück, möglicherweise. Und je härter ich arbeite, desto mehr Glück habe ich ...

**SONO:** Gerade heraus gesagt ist mir jemand, der imstande ist, wie Veterinari zu denken, ein bisschen gruselig. Sie sind sein Schöpfer - sind Sie so clever oder was? ;-)

**Terry Pratchett:** Wahrscheinlich was.

**SONO:** Die Heiterkeit wurde als Evolutionssprung der Ästhetik bezeichnet. Welche Rolle hat der Humor in der Phantastik für Sie?

**Terry Pratchett:** Ich kann mir nicht vorstellen, einen Roman ohne Humor zu schreiben. Ich meine nun nicht explizit Gags und Späße, sondern den natürlichen Humor, der sich aus einer Situation oder bestimmten Charakteren heraus zwangsläufig ergibt. Die späteren

Scheibenwelt-Bücher und die Bücher für Kinder sind ernster, denke ich, doch meint das ja nicht gleich das Gegenteil von lustig und witzig. Selbst in der dunkelsten Situation gibt es eine Nische für Humor.

**SONO:** Kennen Sie sich in der Szene aus und haben Sie Favoriten unter den Werken anderer Satiriker?

**Terry Pratchett:** Ich lese momentan nicht viel Satire - dafür aber einiges von außerhalb des Genres (Carl Hiassen sei hier einmal als ein Favorit genannt). Wenn ich zum Lesen komme, dann ist es nicht viel Fantasy; ein Großteil dessen, was ich lese, stammt aus den Bereichen Wissenschaft und Geschichte.

**SONO:** Welche Figur/en mögen Sie heute überhaupt nicht mehr? Und welcher würden Sie unter keinen Umständen begegnen wollen?

**Terry Pratchett:** Allen. Erinnerst du dich? Ich schreibe sie immerhin. Wenn ich sie auf der Straße treffen würde, würde das bedeuten, dass ich verrückt geworden bin. Würde ich eine von ihnen treffen, könnte das natürlich auch bedeuten, dass ich zu Leben aufgehört habe ...

**SONO:** Können Sie sich einen Scheibenwelt-Roman vorstellen, der Ihnen gefällt, aber Ihren Fans nicht?

**Terry Pratchett:** Nein. Zumindest hoffe ich das.

**SONO:** Wie nehmen Sie Rincewind wahr? Ist er der Idiot, für den jeder ihn hält, ist er lediglich eine vernünftige Person oder ist er irgendetwas dazwischen (und wenn das der Fall sein sollte - wie würden Sie ihn definieren?)

**Terry Pratchett:** Rincewind ist vernünftig. Er möchte nicht sterben. Doch ich denke auch, dass er verstanden hat, dass er eben nicht stirbt, wenn er seine Zeit darauf verwendet, fast zu sterben. Er ist nicht

der, für den es sich am einfachsten schreiben ließe, aber ich kann mir nicht helfen, ich mag ihn.

**SONO:** Was wurde aus dem Film zu "Mort" ("Gevatter Tod")?

**Terry Pratchett:** Es zuckt gelegentlich, sieht aber tot aus. Es ist erstaunlich, oder? Wen ich rüber zum Club Berühmter Fantasy-Autoren gehe, lachen sie mich aus und sorgen dafür, dass ich den Abwasch mache.

**SONO:** Wenn sie das volle Mitspracherecht für einen Scheibenwelt-Film hätten - welche (Haupt-)Rollen würden Sie wie besetzen?

**Terry Pratchett:** Christopher Lee als die Stimme des Todes, Peter Postlethwaite als Vimes (obwohl er langsam zu alt für die Rolle wird.) Ich habe meine Überlegungen zu Granny Weatherwax immer wieder geändert. Chris Langham würde einen grandiosen Rincewind abgeben.

**SONO:** Was wurde aus Ihrer Science Fiction Roman-Serie?



**Terry Pratchett:** Die Sache sieht so aus: Ich schreibe schon zwei Bücher pro Jahr. Wenn es nicht mehr sind, hatte ich einfach keine Zeit.

**SONO:** Werden Sie in Zukunft weitere Nicht-Scheibenwelt-Romane schreiben? Und können Sie uns vielleicht schon etwas über ein solches Buch erzählen?

**Terry Pratchett:** Da sind ein Fantasy- und ein SciFi-Buch in Planung, doch möchte ich darüber im Moment noch nichts sagen. Momentan erwähne ich lieber die Bücher, für die Amazon schon Vorbestellungen annimmt! Doch ich weiß schon in etwa, wie die oben erwähnten

# 32 SCHEIBENWEISE - TERRY PRATCHETT

Bücher aussehen sollen, und mit etwas Glück werden sie eines Tages auch noch geschrieben. Zwischenzeitlich gilt, dass die Scheibenwelt



ein großer Ort ist. Es gibt immer noch viele Geschichten zu erzählen ...

**SONO:** Herr Pratchett, wir danken Ihnen und Ihrem Agenten für die kooperative Zusammenarbeit und wünschen Ihnen viel Erfolg für die Zukunft.

*Terry Pratchett:* Alles Gute!

*Redakteur: Ralf Steinberg*

*Übersetzung: Christian Endres*



copyright Michael Nolden ([www.kleiner-krieger.de](http://www.kleiner-krieger.de))

# SCHEIBENWEISE - TERRY PRATCHETT

## BIBLIOGRAPHIE

# 33

### Scheibenwelt

1983  
*Die Farben der Magie/Die Farben der Fantasie - The Colour of Magic*

1986  
*Das Licht der Phantasie - The Light Fantastic*

1987  
*Das Erbe des Zauberers - Equal Rites*  
*Gevatter Tod - Mort*

1988  
*Der Zauberhut - Sourcery*  
*MacBest - Wyrds Sisters*

1989  
*Pyramiden - Pyramids*  
*Wachen! Wachen! - Guards! Guards!*

1990  
*Eric - Eric*  
*Voll im Bilde - Moving Pictures*

1991  
*Alles Sense! - Reaper Man*  
*Total verhext - Witches Abroad*

1992  
*Einfach göttlich - Small Gods*  
*Lords und Ladies - Lords and Ladies*

1993  
*Helle Barden - Men At Arms*

1994  
*Rollende Steine - Soul Music*  
*Echt zauberhaft - Interesting Times*

1995  
*Mummenschanz - Maskerade*

1996  
*Hohle Köpfe - Feet of Clay*  
*Schweinsgalopp - Hogfather*

1997  
*Fliegende Fetzen - Jingo*

1998  
*Heiße Hüpfen - The Last Continent*  
*Ruhig Blut! - Carpe Jugulum*

1999  
*Der fünfte Elefant - The Fifth Elephant*

*Die Gelehrten der Scheibenwelt - The Science of Discworld (mit Ian Stewart und Jack Cohen)*

2000  
*Die volle Wahrheit - The Truth*

2001  
*Der Zeitdieb - Thief of Time*  
*Wahre Helden - The Last Hero*  
*Maurice, der Kater - The Amazing Maurice and his Educated Rodents*

2002  
*Die Nachtwächter - Night Watch*

2003  
*Kleine freie Männer - The Wee Free Men*  
*Weiberregiment - Monstrous Regiment*  
*Rettet die Rundwelt! - The Science of Discworld II: The Globe (mit Ian Stewart und Jack Cohen Neuauflage unter dem Titel Die Philosophen der Rundwelt)*

2004  
*A Hat Full of Sky*  
*Going Postal*

2005  
*Thud!*

2006  
*Wintersmith*  
*The Science of Discworld III: Darwin's Watch*

### Die Nomen Trilogy

1989  
*Trucker - Truckers*

1990  
*Wühler - Diggers*  
*Flügel - Wings*

### Die Johnny Maxwell Trilogy

1992  
*Nur Du kannst die Menschheit retten - Only You Can Save Mankind*

1993  
*Nur Du kannst sie verstehen - Johnny and the Dead*

1996  
*Nur Du hast den Schlüssel - Johnny and the Bomb*

### Andere Bücher

1971  
*Die Teppichvölker/Alarm im Teppichreich - The Carpet People*

1976  
*Die dunkle Seite der Sonne/Der Sonne dunkle Seite - The Dark Side of the Sun*

1981  
*Strata/Strata oder Die Flachwelt - Strata*

1989  
*Echte Katzen tragen niemals Schleifen/Die gemeine Hauskatze - The Unadulterated Cat*

1990  
*Ein Gutes Omen - Good Omens (zusammen mit Neil Gaiman)*

# 34 ANDREAS BRANDHOST

MAN SPRICHT DEUTSCH AUF DER SCHEIBENWELT

## INTERVIEW

**Andreas Brandhorst**

Geboren wurde ich 1956 in Norddeutschland (Sielhorst, Kreis Minden-Lübbecke), und dort verbrachte ich die ersten achtundzwanzig Jahre meines Lebens. Gelesen habe ich schon als Kind alles, was mir in die Finger kam. Mit dem Schreiben begann ich als Acht- oder Neunjähriger. Damals waren es kleine Geschichten über Tiere, Indianer und Außerirdische, die ich in der Schule vor der ganzen Klasse vorlesen durfte. Später wurden die phantastischen Elemente immer stärker, und es entstanden erste Romane, als ich dreizehn oder vierzehn war. Die Dinger taugten natürlich nichts, aber wenn ich heute zurückdenke, waren es wichtige (Lern-) Etappen auf dem Weg zum Profiautor, zu dem ich schon wenige Jahre später werden sollte.

Mit neunzehn gelang es mir, erste Manuskripte an den Zauberkreis-Verlag zu verkaufen, und von da an ging alles ziemlich schnell. In den nächsten Jahren folgten weitere Heftrömane für die Reihe Zauberkreis-SF, dann auch Terra-Astra und schließlich Mitarbeit an der "Terranauten"-Serie. Taschenbücher kamen hinzu (*Schatten des Ichs* bei Moewig, *Mondsturmzeit* und *Die Macht der Träume* bei Goldmann, *Die "wandernden Berg"* und die "Feuerstraße"-Trilogie bei Bastei, *Das ehernen Schwert* bei Knauer, vier Romane in Zusammenarbeit mit Horst Pukallus bei Ullstein, Jugendbücher bei Schneider und Bertelsmann) und ein Hardcover, *Der Netzparasit*, bei Corian.

Quelle:  
<http://www.kantaki.de>

■ **SONO:** Kannst Du noch Scheibenwelt Romane sehen? Bist Du Fan?

**Andreas Brandhorst:** Ich finde die Scheibenweltromane alle gut, obwohl es zwischen ihnen natürlich Unterschiede gibt, aber ich bin nicht in dem Sinne ein "Fan". Ich sehe sie in erster Linie mit den Augen des Profis, der mit dem Text (hart) arbeiten muss.

**SONO:** Gibt es eventuell Lieblingsfiguren oder favorisierte Handlungskreise auf der Scheibenwelt für Dich?

**Andreas Brandhorst:** Wirklich großartig finde ich Oma Wetterwachs und natürlich, wie könnte es anders sein, TOD. Aber Treibe-mich-selbst-in-den-Ruin-Schnapper hat es mir ebenfalls angetan. Würde gern ein Würstchen von ihm kaufen ...

**SONO:** Du bist ja auch Autor. Ist es wichtig, dass ein Übersetzer auch Schreiben kann?

**Andreas Brandhorst:** Ich glaube, es erleichtert die Sache ungemein, wenn man selbst Autor ist. Dadurch fällt es mir leichter, mich in TPs Lage zu versetzen und zu versuchen, die Dinge aus seiner Sicht zu sehen, aus der Perspektive des Autors. Das Übersetzen von Romanen ist mehr als nur die Übertragung von einer Sprache in eine andere. Es ist ein Neuschreiben des Romans in der eigenen Muttersprache, und dazu sollte man schon schreiben können.

**SONO:** Muss man als Übersetzer von Terry Pratchett ein lustiger Mensch sein?

**Andreas Brandhorst:** Nein, ich denke nicht. Aber ich bin ein lustiger Mensch, der alles nicht so eng sieht, und das macht es leichter. :-)

**SONO:** Wie gehst Du vor, wenn es eine witzige Wendung des Originals in der deutschen Sprache nicht gibt?

**Andreas Brandhorst:** Dann muss man entweder etwas im Deutschen konstruieren, das der Intention des Autors an der entsprechenden Stelle gerecht wird, oder kompensieren, wenn das nicht möglich ist. Kompensieren bedeutet die Hinzufügung eines Wortwitzes an einer anderen Stelle, wo sie sich \*im Deutschen\* anbietet. Das erfordert manchmal ganz gehörige geistige Akrobatik.

**SONO:** Hast Du Kontakt mit Terry Pratchett und hältst Du es für günstiger, wenn ein Autor seine Übersetzer kennt?

**Andreas Brandhorst:** Früher hatte ich etwas öfter Kontakt mit Terry Pratchett. Und ja, es ist schon nützlich, wenn sich Autor und Übersetzer kennen, denn dann können Fragen geklärt werden; in manchen Fällen erleichtert es die Übersetzung.

**SONO:** Wieviel Andreas Brandhorst steckt in den deutschen Ausgaben der Romane?

**Andreas Brandhorst:** In jeder Übersetzung, die ich anfertige, also auch in den Scheibenweltromanen, steckt viel von mir, denn ich verwende mein Instrument, meine deutsche Muttersprache. Ich schätze, das gilt überhaupt für alle Übersetzungen. Wenn man den gleichen Originalroman verschiedenen Übersetzern gäbe, so wären bei den Ergebnissen klare Unterschiede erkennbar, denn Übersetzen heißt auch und vor allem: interpretieren.

**SONO:** Besitzt Du eine eigene Datenbank oder ein Glossar der verwendeten Begriffe für die Übersetzungen?

**Andreas Brandhorst:** Ja, ich habe eine solche Datenbank, die ständig weiter wächst und derzeit über 5000 Begriffe enthält. Nur auf diese Weise ist begriffliche Kontinuität bei den Übersetzungen gewährleistet.

**SONO:** Es gibt eine lange Liste von Übersetzungsfehlern auf Scheibenwelt-Fanpages. Wie setzt Du Dich mit dieser Kritik auseinander? Welcher Fehler ärgert Dich am meisten?

**Andreas Brandhost:** Hier möchte ich noch einmal auf das mit dem Interpretieren hinweisen. Viele "Fehler" sind keine Fehler, sondern beabsichtigte Unterschiede zum Original. Bestimmte Stellen lassen sich eben auf unterschiedliche Weise interpretieren. Natürlich gibt es auch echte Fehler, denn: Irren ist menschlich und nobody is perfect. Ich kann aber guten Gewissens dies sagen: Ich gebe mir jedes Mal, bei jeder Übersetzung, maximale Mühe, und mehr kann man von niemandem verlangen. Wenn jemand Lust hat, akribisch alles miteinander zu vergleichen, Wort für Wort, um anschließend oberlehrerhaft den Zeigefinger zu heben und zu sagen: Hier ist ein Fehler! Und da noch einer!, so ist das eher sein Problem und nicht meins. :-)

**SONO:** Piper bringt die Scheibenwelt-Romane momentan neu heraus. Gab es Anfragen für eine Überarbeitung der Übersetzungen? Würde es Dich reizen?

**Andreas Brandhost:** Nein, solche Anfragen gab es nicht. Ganz offensichtlich hat Friedel Wahren keine Überarbeitungen für nötig gehalten. Aus gutem Grund: Sie hat nämlich bei Heyne jahrelang meine Übersetzungen der Scheibenweltromane lektoriert und kennt sie daher am besten. :-)

**SONO:** Unsere Leser kennen Dich vielleicht eher als Autor. In einer Biographie aber steht zu lesen, Du hast eine ganze Zeit Deinen Lebensunterhalt durch Übersetzungen verdient. Wie war das?

**Andreas Brandhost:** Tja, von Ideen und gutem Willen allein kann man leider nicht leben. Als ich vor mehr als zwanzig Jahren mit meiner italienischen Frau und zwei kleinen Kindern nach Italien gezogen bin, erforderte die Familie ein sicheres Einkommen, und das ließ sich damals nur durch Übersetzungen erzielen, die sofort bezahlt werden.

Daher musste ich das eigene Schreiben leider zurückstellen. Inzwischen bin ich geschieden, die Kinder sind groß, und ich habe meine volle Unabhängigkeit zurück, was bedeutet, dass ich mich endlich wieder mehr der eigenen Schreibe widmen kann. Ich sehe mich vor allem als Autor, nicht als Übersetzer.

**SONO:** Wie sehen Deine aktuellen Pläne aus?

**Andreas Brandhost:** Ich möchte es in Zukunft schaffen, mehr selbst zu schreiben und weniger zu übersetzen, und ich glaube, da bin ich auf dem richtigen Wege. Derzeit arbeite ich an den letzten Kapiteln des 3. Kantaki-Romans "Der Zeitkrieg", der im Oktober bei Heyne erscheint, und danach geht es mit neuen Romanprojekten weiter, über die ich derzeit noch nichts verraten möchte.

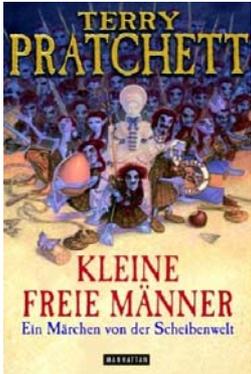
**SONO:** Wir danken für das Interview!

*Redakteur: Ralf Steinberg*



# REZENSION: KLEINE FREIE MÄNNER

## EIN MÄRCHEN VON DER SCHEIBENWELT



**Kleine Freie Männer**  
Originaltitel: The Wee Free Men

Autor: Terry Pratchett  
Übersetzung: Andreas Brandhorst

Illustration: Pail Kidby  
Gebundene Ausgabe  
316 Seiten

ISBN: 3-442-54586-2

Verlag: Goldmann  
erschienen Februar 2005

■ Die neunjährige Tiffany Weh lebt mit ihren Eltern, ihren beiden älteren Schwestern und ihrem kleinen Bruder Willwoll auf einem Bauernhof im Kreideland. Dort geht sie ihren täglichen Arbeiten als Milchmädchen nach und träumt davon eines Tages eine Hexe zu sein. Mit ein bisschen Magie wäre das Leben doch so viel leichter. Doch Hexen sind in der Grafschaft, in der sie lebt, verboten, und da sie eigentlich ihr Leben so wie es ist mag, bleiben es Tiffanys kleine Tagträume, während sie ihren Tätigkeiten nachgeht.

Als sie eines Tages auf ihren Bruder Willwoll aufpassen soll und mit ihm gemeinsam an den Fluss geht, zeigt ein Wasserdämon großes Interesse an Tiffanys Bruder Willwoll. Energisch ergreift Tiffany die Initiative und beschützt ihren Bruder indem sie den Wasserdämonen mit einem gut gezielten Schlag mit der Bratpfanne in die Flucht schlägt. Eine Tat, welche nicht unbeobachtet bleibt.

Zuhause lässt Tiffany das Erlebte keine Ruhe, zumal sie sich sicher ist diesen Wasserdämonen schon einmal gesehen zu haben. Sie erinnert sich, und als sie in ihrem Märchenbuch nachschlägt findet sie ein Bild des Wasserdämons und seinen Namen: Jenny Grünzahn. Aber wie kann das sein, es ist doch nur ein Geschöpf aus einem Märchen? Tiffanys kleines Weltbild ist erschüttert und sie macht sich gezielt auf die Suche nach weiteren Informationen zu dem Wasserdämon Jenny Grünzahn.

Als in dem Dorf in der Nähe ein Markt mit fahrenden Händlern und Lehrern stattfindet, sammelt Tiffany die übliche Bezahlung von Eiern, Gemüse und anderen Lebensmitteln zusammen und trifft dort auf Miss Tick. Miss Tick verspricht auf dem Schild vor ihrem Zelt "Ich kann dich eine Lektion lehren, die du so schnell nicht vergisst" und Tiffany mutmaßt, dass sie eine Hexe ist, ihr somit auf alle Fälle weiterhelfen kann.

Zwar hat Miss Tick keinen spitzen Hut, wie es eigentlich für eine Hexe üblich wäre, aber Tiffany vermutet, dass der Name Tick von Mystik herkommen könnte. Des Weiteren trägt Miss Tick schwarze Kleidung und wie sonst sollte man die sprechende Kröte erklären, die auf Miss Ticks Hut hockt.

Und in der Tat, Miss Tick weiß Bescheid. Sie hatte Tiffanys Tat beobachtet und bei einigen Nachforschungen herausgefunden, dass das Feenland demnächst mit der realen Scheibenwelt kollidieren und sich verbinden wird und jetzt schon immer mehr Wesen aus der Feenwelt ihr Weg hierher gefunden haben.

Tiffany macht sich wegen der für sie etwas verwirrenden Neuigkeiten schnell auf den Rückweg. Dort trifft sie auf weitere wundersame Wesen. Sie macht die Bekanntschaft von kleinen ungefähr fünfzehn Zentimeter großen, blauen, weil tätowierte Haut, in schottischen Kilt gewandeten, mit Schwertern bewaffneten und sich vor nichts fürchteten Wesen mit roten Haaren und Bärten: dem Volk der "Wir-sind-die-Größten". Auch sie haben Tiffanys Tat gegen dem Wasserdämonen beobachtet, und da sie gerade eine Hexe suchten, welche, wie Hexen so üblich, selbstbewusst, direkt, und ohne Furcht ist, denken sie, sie haben diese in Tiffany gefunden. Sie bringen den ganzen Hof durcheinander, da sie versuchen Tiffany jeden Wunsch regelrecht von den Lippen abzulesen. Da kann z.B. ein Wunsch "Ich wünsche mir dass die Katze keine kleinen Vögel mehr jagt", doch größere und recht humorvolle Folgen haben als eigentlich gedacht.

Als Tiffany wieder ins Dorf geht, um bei Miss Tick Informationen über das Volk "Wir-sind-die-Größten" zu erhalten, muss sie feststellen das der Markt schon vorbei ist und die Lehrer weitergezogen sind. Einzig und zu ihrer Überraschung, findet sie die zurückgelassene Kröte von Miss Tick. Wie Tiffa-

ny von der Kröte erfährt, hat Miss Tick sie voller Absicht für Tiffany zurückgelassen, da sie ihr mit Rat und Tat bei ihren Fragen zur Seite stehen kann.

Doch dann überschlagen sich die Ereignisse. Tiffanys Bruder Willwoll ist spurlos verschwunden, einige der "Wir-sind-die-Größten" vermuten, er wurde in das Feenland verschleppt. Zusammen mit der Kröte, dem Volk der "Wir-sind-die-Größten" und mit einer stabilen Bratpfanne bewaffnet, macht sich Tiffany auf den Weg, ihren Bruder aus den Klauen der Herrscherin des Feenlandes zu befreien ...

## Fazit:

Nachdem bisher "Der Tod", die "Wache" und das "Hexen-Dreiergespann" meine persönlichen Favoriten aus Pratchetts Scheibenwelt waren, gesellen sich nun neue "Lieblinge" dazu. Mit den Büchern aus "Märchen von der Scheibenwelt", die nach "Maurice, der Kater" hier mit "Kleine Freie Männer" ein zweites Band aus den Randregionen und -geschichten der Scheibenwelt erfahren hat, sind sie zu meinen "Lieblingen" geworden.

In "Kleine Freie Männer" spielt Pratchett gekonnt mit Anlehnungen an bekannte Märchen wie z.B. "Die

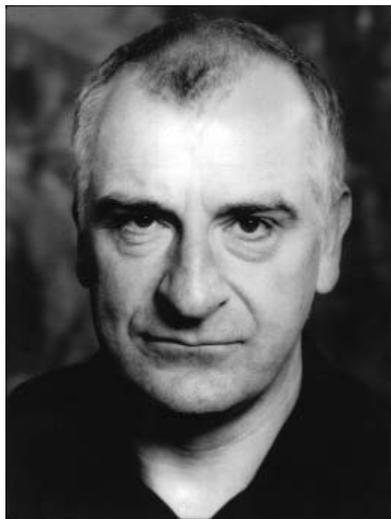
Schneekönigin" oder "Der kopflose Reiter" in Verbindung mit seinen ganz eigenen Gesetzen der Scheibenwelt und rundet es ab mit wunderbar dargestellten Protagonisten in einer märchenhaften, humorvollen Story. Ich habe den Roman regelrecht verschlungen und hoffe Pratchett wird uns mehr von diesen "Märchen aus der Scheibenwelt" servieren. Ein Lesegenuss für Jung und Alt.

*Rezension von Chris Weidler*



# DOUGLAS ADAMS - GRÖßTENTEILS HARMLOS

## 38 BIOGRAPHIE - BIBLIOGRAPHIE



Quelle:  
Pressefoto [www.douglasadams.com](http://www.douglasadams.com)  
By Jill Furmanovsk

### ■ Kurzbiographie

Am 11. März des Jahres 1952 erblickt Douglas Noel Adams etwa 80 km nordöstlich von London das Licht der Welt. Er studiert in seiner Heimat an der altherwürdigen Universität Cambridge Literaturwissenschaft und macht dort schließlich auch seinen Abschluss. Fortan ist er als Drehbuchautor für den Rundfunk und später auch für das britische Fernsehen tätig. Nebenbei agiert er in verschiedenen Theater- und Komikergruppen, wo er mitunter erste Kontakte zu späteren Mitgliedern von Monty Python knüpft und seinen Sinn für das Skurrile ausbaut, wenngleich sein Humor damals auch schon nicht immer auf Anhieb bei Publikum und Kollegen Anklang findet und die Beziehungen zu den Pythons fortan eine in der Öffentlichkeit stets überbewertete sein wird. Nach einigen Rückschlägen und beruflichen Turbulenzen erlangt Adams im Jahr 1979 mit seiner vom BBC produzierten Radio-Hörspielserie "The Hitchhiker's Guide To The Galaxy" ("Per Anhalter durch die Galaxis") quasi über Nacht Kultstatus. Dank Mundpropaganda und einer durch "Star Wars" ausgelösten Euphorie für alles, das auch nur im Entferntesten mit Weltraum und Science Fiction

zu tun hat, findet das Hörspiel schnell viele Fans und avanciert binnen kürzester Zeit zum erfolgreichen Megahit. Es folgen ungemein populäre Romanadaptionen des Hörspiels ("eine Trilogie in fünf Bänden"), Fernsehfilme, Computerspiele und Theaterstücke sowie weitere Bücher aus Adams' Feder, die in regelmäßiger Unregelmäßigkeit erscheinen, sich trotz offenkundiger Lukrativität jedoch nicht ausschließlich mit der Anhalter-Thematik befassen.

Am 11. Mai 2001 wird Douglas Adams unerwartet und viel zu früh aus dem Leben gerissen, als er in einem Fitness-Studio in Santa Barbara (Kalifornien, USA) einen Herzinfarkt erleidet.

Bis kurz vor seinem Tod arbeitete Adams u. a. an einem neuen Roman sowie einer Drehbuchfassung für eine kinotaugliche Verfilmung des Anhalter-Stoffes

### Bibliographie

- 1979:  
*Per Anhalter durch die Galaxis*  
(*The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*)
- 1980:  
*Das Restaurant am Ende des Universums* (*The Restaurant at the End of the Universe*)
- 1982: *Das Leben, das Universum und der ganze Rest*  
(*Life, the Universe and Everything*)
- 1984:  
*Macht's gut, und danke für den Fisch*  
(*So Long, and Thanks for All the Fish*)
- 1987:  
*Dirk Gentlys Holistische Detektei*  
(*Dirk Gently's Holistic Detective Agency*)
- 1988:  
*Der lange dunkle Fünfuhrtee der Seele*  
(*The Long Dark Teatime of the Soul*)
- 1990:  
*Der tiefere Sinn des Labenz* (mit John Lloyd) (*The Deeper Meaning of Liff*)
- 1991:  
*Die letzten ihrer Art* (mit Mark Carwardine) (*Last Chance to See*)
- 1992:  
*Einmal Rupert und zurück* (*Mostly Harmless*)
- 1997:  
*Douglas Adams' Raumschiff Titanic*  
(geschrieben von Terry Jones, nach einer Idee von Douglas Adams)  
(*Douglas Adams' Starship Titanic*)
- 2002:  
*Lachs im Zweifel*  
(*The Salmon of Doubt - Hitchhiking the Galaxy One Last Time*)

## Größtenteils harmlos

Es gibt Bücher und es gibt Bücher. Auf der einen Seite wären da zunächst jene Bücher, die ob ihres namhaften Autors gekauft und gelesen werden, ihrer Thematik oder der halbnackten Schönheit auf dem Buchdeckel wegen, manchmal auch aufgrund religiöser Überzeugung oder einer Kombination mehrerer dieser Komponenten. Auf der anderen Seite gibt es da aber auch diese Hand voll zeitloser Bücher, die primär um ihrer selbst willen gelesen werden. Douglas Adams' "Per Anhalter durch die Galaxis" (und dessen vier Folgebände) gehören zweifellos zu dieser letzten Kategorie.

## Per Anhalter durch die Galaxis

Der Anhalter ist Kult, was für manch einen alleine sicherlich schon Grund genug sein mag, sich die Bücher vorzunehmen und sich mit Douglas Adams' Werk auseinanderzusetzen. So ist es nicht weiter verwunderlich, dass eine Vielzahl Personen, die sonst überhaupt nichts mit Science Fiction anzufangen wissen und die Namen Verne, Asimov oder Bradbury nicht einmal richtig buchstabieren können, eines Tages urplötzlich in der Straßenbahn sitzen und ihre Haltestelle verpassen, weil sie gerade in eine insgesamt mehr als eintausend Seiten umfassende Geschichte über ferne Planeten, fremde Zivilisationen und pfeilschnelle Raumschiffe vertieft sind - ohne dass sie überhaupt wissen, wie sie zu diesem Buch gekommen sind (geschweige denn, wie sie jetzt vom Straßenbahndepot wieder nach Hause kommen sollen).

Douglas Adams mochte trotz der ungeheuren Popularität seiner Bücher das Verfassen selbiger überhaupt nicht. Er ersann gerne Ideen, ja, und auch das Ausarbeiten von Konzepten und das Schreiben von Sketchen mochte er sehr - aber das Schreiben von Romanen, das ging ihm teilweise nur äußerst schwer von der Hand und deprimierte ihn bei

Zeiten sogar regelrecht. Es gibt die verrücktesten Anekdoten darüber, wie seine Lektoren und Redakteure ihn dazu zwingen mussten, einen Roman nach drei- oder viermaligem Verschieben des Abgabetermins endlich fertig zu stellen (etwa die, dass man ihn in ein Hotelzimmer sperrte, unter strenge Bewachung stellte und nur zum Joggen in den Park gehen ließ). Ungeachtet dessen war Douglas Adams jedoch ein begnadeter Schriftsteller, der es zum Leidwesen aller Liebhaber geradliniger Plots jedoch nicht immer vermochte, den Fluss seiner vielen Ideen zu zügeln, sondern alle Einfälle stets ohne viel Federlesen und Zaudern in seine Geschichten einfließen ließ - weshalb gerade die "Anhalter"-Romane in dem zweifelhaften Ruf stehen, ein wenig wirr und planlos zu sein). Doch ist es nicht gerade dieses unkonventionelle Chaos, das seinen ganz eigenen Charme besitzt und die Bücher so einmalig macht? So oder so, wer sich dazu entschließt, Adams' abgefahrenes Weltraumepos zu lesen, der weiß in der Regel ohnehin von vorne herein, worauf er sich einlässt, kann das Ganze in vollen Zügen genießen und wird sich alsbald im Adams'schen Chaos ebenso wohl wie heimisch fühlen.

Keine Panik heißt einmal mehr die Devise, denn meistens war es trotz aller Ausgefallenheit doch eher harmlos, was Adams mit dem Leser angestellt hat.

Viel interessanter als die Frage nach Norm und Konventionalität ist da schon die Frage nach der Anziehungskraft der Bücher. Was macht die Faszination an einem fünfteiligen Mammut-Werk wie dem Anhalter aus? Einem Buch, das (alle Teile zusammengenommen) nicht nur die Dicke eines kleinen Telefonbuchs hat, sondern nebenbei von der gnadenlosen Zerstörung der Erde, einem Restaurant am Ende des Universums und dem Verschwinden der Delphine aus den Meeren unseres blauen Planeten zu berichten weiß, der



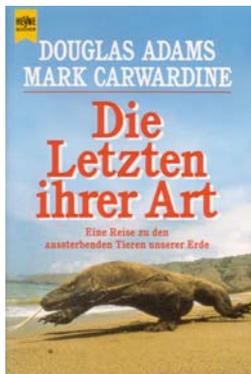
**Titel:** Per Anhalter durch die Galaxis

**Verlag:** Heyne

**ISBN:** 345314697

# DOUGLAS ADAMS - GRÖßTENTEILS HARMLOS

# 40



## Die Letzten ihrer Art

Verlag: Heyne

ISBN: 3453061152



## Der tiefere Sinn des Labenz

Verlag: Heyne

ISBN: 3453099826

in interdimensionalen Datenbanken übrigens lediglich mit den Worten mostly harmless ("größtenteils harmlos") erwähnt wird. Worin genau liegt der Reiz, dem nunmehr heimatlosen Unglücksraben Arthur Dent, seinem gewieften Freund Ford Prefect und dem manisch depressiven Roboter Marvin auf ihrer abenteuerlichen Reise quer durch die Galaxis zu folgen, mit ihnen zu leiden und zu lachen oder ihren Zwiegesprächen mit höflichen Türen und dämlichen Panzern zu lauschen? Was animiert Menschen dazu, sich die 42 auf ihrem Wagenkennzeichen verewigen zu lassen, ein lässiges "Don't Panic!" in ihr Sprachrepertoire aufzunehmen oder am 25. Mai mit einem um die Schultern geschwungen Handtuch durch die Innenstädte der Metropolen dieser Welt zu stolzieren?

Nun, mit Schuld daran ist wohl einmal mehr dieses ominöse Phänomen der Weltflucht - ein Laster, das den Lesern phantastischer Literatur gerne ange-dichtet wird und wohl auch (aber nicht nur) in diesem Fall durchaus eine gewisse Berechtigung findet, denn auch im Anhalter wird der Leser an die Hand genommen und tritt aus der Realität, um den nicht immer rosigen Alltag hinter sich zu lassen und sich auf eine Reise in die mehr oder weniger unendlichen Weiten des Alls zu begeben. Die Geschichte des Anhalters führt ihn zu den erstaunlichsten Ecken des Universums, ohne dass das Gespräch auch nur einmal auf die Schwiegermutter kommt, die gerade zu Besuch ist. Die Zubereitung eines schmackhaften Sandwichs oder die Überwindung der Schwerkraft begeistern auf ähnliche Weise wie die Begegnung mit dem Computer, der die Antwort auf die Frage nach dem Leben, dem Universum und dem ganzen Rest kennt, und lässt alltägliche Sorgen - und sogar die Schwiegermutter - schnell vergessen.

Douglas Adams verstand es obendrein meisterhaft, seinen Figuren binnen kürzester Zeit Leben einzuhauen und sie

dem Leser zu guten Freunden werden zu lassen, so dass man sie gerne auf ihren Reisen begleitet und auf Dauer an ihren Abenteuern teilhaben möchte.

Serie als Film Tie-In neu im Taschenbuchformat auflegt.

Doch was auch immer die Zukunft an neuen Kapiteln in dieser niemals enden wollenden Erfolgsstory bringen wird, Douglas Adams wird auf ewig einen Platz im Herzen von Millionen Lesern haben. Vielen von ihnen wird es unter Umständen ähnlich gehen wie mir: Wir hatten nie das Glück, ihn persönlich kennen lernen zu dürfen, doch wissen wir alle, dass uns seit dem 11. Mai 2001 irgendetwas fehlt. Wir vermissen dich, Douglas.

So long, and thanks for all the fish.

## Die Letzten ihrer Art

Der Ideenreichtum, den Adams in seiner Anhalter-Serie eindrucksvoll zur Schau stellte, fand seine Fortsetzung in den beiden Dirk Gentley Romanen. Wer könnte jemals Dirks außergewöhnliche Methode vergessen, seinen Weg zu finden, indem er dem erstbesten Auto einer bestimmten Farbe hinterherfährt, oder das Problem mit dem in Treppenhaus quer gestellten Sofa?

Adams' wissenschaftlich anmutenden Werke - hier sei einmal das bekannteste Werk, "The Last Chance To See" ("Die letzten ihrer Art") genannt - profitierten wirtschaftlich gesehen leider nicht immer von der internationalen Bekanntheit ihres Autors, wenngleich sie Adams auch den größten Spaß beim Schreiben gemacht haben und ihm von all seinen Büchern möglicherweise am meisten am Herzen lagen, da er einzig und allein bei ihnen seiner Arbeit als Schriftsteller richtig gerne nachgegangen ist. Gerade "The Last Chance To See", das er mit Mark Carwardine verfasste, nachdem er mit diesem rund um den Globus vom Aussterben bedrohte

Tiere aufgesucht hatte, zählte definitiv zu Adams' persönlichen Highlights in seiner Karriere als Autor.

Ein treuer Begleiter des Alltags ist das Wörterbuch "The Deeper Meaning of Liff" ("Der tiefere Sinn des Labenz"), in dem englische (und z. B. in der deutschen Übersetzung im zweiten Teil auch deutsche), nicht ganz gewöhnliche Ortsnamen bestimmten Situationen oder Dingen zugeordnet werden, die so noch keinen Namen besitzen.

Den Abschluss Adams' literarischen Gesamtwerk bildet das postum veröffentlichte "The Salmon Of Doubt" ("Lachs im Zweifel"), eine wahre Fundgrube für die zahlreichen Adams-Fans, in dem Briefe, Interviews und Anekdoten sowie die ersten zehn Kapitel des angefangenen dritten Dirk Gentley Romans enthalten sind. Der rundum gelungene Inhalt des Buches ist aus dem Wissen von Freunden, Verwandten und Kollegen sowie der Festplatte von Douglas' Macintosh-Computers zusammengetragen.

## **Das Leben, das Universum und der ganze Rest**

Kurz nach Douglas Adams' plötzlichem Tod im Mai 2001 ging ein Aufschrei durch die Reihen seiner Fans. Ein geschätzter Mensch war viel zu früh von uns gegangen, ohne sich gebührend zu verabschieden oder zumindest die Zeit einzuräumen, um uns auf das endgültige Goodbye vorzubereiten.

Kurzerhand erklärte man den 25. des selben Monats also zum Douglas-Adams-Gedenktag - dem Towel Day ("Handtuchtag"). Seit dem stellen an diesem Tage Jahr für Jahr Menschen jeden Geschlechts, jeden Alters und jeder Hautfarbe rund um den Globus mit schlappriegen Handtüchern durch die Weltgeschichte, um sich ihres Douglas zu erinnern. Es kann durchaus vorkommen, dass sich wildfremde Menschen auf der Straße in den Armen liegen, einander stolz ihre

schmutzig-nahrhaften Handtücher präsentieren oder über das Verschwinden der Delphine debattieren - und Passanten einen großzügigen Bogen um sie machen, ohne dass das die Adams'schen Leser dabei auch nur im Geringsten stört (wenn sie es überhaupt bemerken).

Mit Douglas Adams ist ein Mensch aus dem Leben geschieden, der es nicht nur wie kein zweiter vermochte, Leser überall auf der Welt in seinen Bann zu ziehen und zu verzaubern, sondern auch eine Persönlichkeit, wie sie vielseitiger nicht hätte sein können. Adams war begnadeter Humorist und Satiriker, facettenreicher Schriftsteller, engagierter Umweltschützer, ambitionierter Software-Entwickler, überzeugter Internet-Pionier, abstrakter Denker und Kenner der Wissenschaften, aber auch passionierter Mac-User (was einiges erklärt, aber nichts entschuldigt) und aufmerksamer Weltenbummler zugleich - und selbst damit sind wir noch nicht am Ende der Liste seiner Tätigkeiten oder Interessen, war er doch obendrein auch Pfortner, Leibwächter und Radioproduzent und vieles mehr (Neil Gaiman formulierte es einmal treffend, indem er Douglas Adams' Vielseitigkeit als Traum eines jeden Verlages beschrieb, wenn es darum geht, den Text für den Buchrücken oder die Umschlagklappen zu schreiben).

Millionen verschlingen auch heute noch Adams' Bücher und halten unter Aufsicht des BBCs (wo die ganze Sache ja ihren Anfang genommen hat) die Internetseite h2g2.com am Leben, einen Versuch, das Prinzip des in den Büchern beschriebenen Anhalters in das von Adams so geschätzte Medium Internet zu projizieren.

Für Mitte 2005 steht ein Kinofilm ins Haus, welcher der Erfolgsgeschichte des Anhalters - und damit natürlich auch der seines Schöpfers - möglicherweise das ein oder andere Kapitel hinzufügen könnte. Zumindest steht fest, dass der Kinofilm als

einer der Science Fiction Blockbuster dieses Jahres gehypet werden und in direkter Konkurrenz zu Star Wars treten wird - womit sich wieder einmal der Kreis schließt. Sicher wird der Streifen auch wieder das Interesse an Douglas Adams und seinen Werken neu entfachen; der Heyne-Verlag beispielsweise trägt seinen Teil dazu bei, indem er den ersten Teil der Serie als Film Tie-In neu im Taschenbuchformat auflegt.

Doch was auch immer die Zukunft an neuen Kapiteln in dieser niemals enden wollenden Erfolgsstory bringen wird, Douglas Adams wird auf ewig einen Platz im Herzen von Millionen Lesern haben. Vielen von ihnen wird es unter Umständen ähnlich gehen wie mir: Wir hatten nie das Glück, ihn persönlich kennen lernen zu dürfen, doch wissen wir alle, dass uns seit dem 11. Mai 2001 irgendetwas fehlt. Wir vermissen dich, Douglas.

So long, and thanks for all the fish.

*Christian Endres*

Susanne Jaja,

geb. 1964 studierte Biologie, lebt und arbeitet in Bremen. Neben den Naturwissenschaften interessiert sie sich seit langem auch für andere kreative, künstlerische Tätigkeiten - und verknüpft diese Neigungen einmal in der Malerei, wo sie vor allem im Stil des Surrealismus phantastische Landschaften entwirft (unter anderem als Umschlagbilder für Bücher) andererseits seit einem Jahr literarisch, mit dem Schreiben von (überwiegend komisch-scurriler) Science-Fiction.

### Entwicklungshilfe



Illustration von Susanne Jaja

■ Welch himmlische Ruhe. Ich konnte mich kaum erinnern, wann ich zuletzt das Haus allein für mich gehabt hatte. Ganz allein - ohne trappelnde Schritte, oder im Fünfminutentakt erschallende Rufe nach Apfelschorle, Schnürsenkel binden, Popo abwischen, Schiedsrichter oder Sanitäter mit Heftpflaster. Daniel hatte Nachtschicht und die Kinder waren übers Wochenende bei meiner Mutter. Zunächst etwas ratlos über das Ausmaß dieser ungewohnten Freiheit, kuschelte ich mich schließlich gemütlich mit einem Buch ins Sofa und schlug es an der mit einem Zettelchen markierten Stelle auf. Ich hatte noch nicht mal den ersten Satz zuende gelesen, als es an der Tür klingelte. Weder erwartete ich Besuch, noch war mir auch nur ein winziges Bisschen danach zumute. Also rührte ich mich nicht von der Stelle und versuchte, mich wieder auf meine Lektüre zu konzentrieren. Es klingelte weiter, drängender. Übelläufig raffte ich mich schließlich auf, schlurfte zur Tür und öffnete. Sie wurde schwungvoll von außen ganz aufgedrückt, und eine Gruppe seltsa-

mer, fremdartiger Gestalten strömte, mich vor sich herscheuchend, in den Flur. Mit einem Knall fiel die Haustür hinter ihnen zu. Vor meinem inneren Auge tauchte Eduard Zimmermann auf, mit bedenklich-betroffenem Gesichtsausdruck moderierend: ‚Fall 13: Am Abend des 26.9.2004 wurde die junge, vielversprechende Nachwuchswissenschaftlerin Angelika K. Opfer ...‘ Hätte ich bloß die Kette vorgelegt. In Stresssituationen leidet oft als erstes die Logik - Eduard Zimmermann war schließlich längst pensioniert.

Nachdem mich die Eindringlinge ins Wohnzimmer bugsiert hatten, schwärmten sie aus und blickten sich suchend um. Langsam gewann ich die Fassung zurück, diese Wesen wirkten zumindest nicht unmittelbar bedrohlich. Ich betrachtete sie genauer; sie sahen genau so aus, wie man sich Aliens immer vorstellt: riesige, unergründliche, schwarze Augen, in denen sich außer dem ratlos-ängstlichen Gesicht des Gegenübers keine Regung

# STORY "ENTWICKLUNGSHILFE"

# 43

spiegelt, silberne Raumanzüge, zarte Ärmchen und Beinchen, kein Haar auf dem überdimensionierten Kopf.

Einer von ihnen leerte den Papierkorb und inspizierte dessen Boden, ein anderer begann, zwischen den Schuhen zu wühlen. ‚Wo ist denn hier der Tasduld?‘, blitzte ein irritierend fremder Gedanke in meinem Bewusstsein auf. Das dritte Wesen begann, zwischen den Büchern herumzustöbern. Das war zu viel: Wenn ich irgendetwas nicht leiden kann, dann grobes Hantieren mit Büchern, ganz besonders mit meinen. "Halt!", rief ich aufgebracht, im Moment den exotischen Ursprung der Besucher vergessend. Alle Augen richteten sich auf mich, sie unterbrachen ihre Suche und scharfen sich um mich. Es gab ein kurzes Getuschel zwischen den Dreien, dann wandten sie sich wieder mir zu. Sie hätten sich verflogen, ließ mich der Erste wissen - vermutlich telepathisch, denn ich hörte meine eigene innere Stimme schüchtern stammeln - ‚... An der vorletzten Galaxis falsch abgebogen‘, - dort hätten sie sich dann nicht Links einordnen können, und ... -

- ‚Typisch!‘, keifte meine innere Stimme - wohl für Alien Nr.2 - ‚ich habe schon Lichtjahre vor der letzten Ausfahrt gesagt, du solltest bremsen, und? Hatte ich Recht? HATTE ICH RECHT??? Aber du fliegst, als hättest du deine Lizenz beim Ritzeln gewonnen, direkt rein ins Wurmloch. Hoffnungslos! Hätte ich nur auf meine Wurkel gehört, und mich nicht an dich gekettet, ach, hätte ich nur VacRox Knürtel genommen, der ist mittlerweile Großer Motivator und ...‘

‚VacRox Knürtel ist schon zu dritt‘, warf meine innere Stimme trocken ein - aha, Nr.3 meldete sich zu Wort - ‚und nun krieg‘ dich mal wieder ein, NoKlo - passiert ist passiert. Lamentieren nützt jetzt auch nichts mehr. Also‘, Nr.3 wandte sich mir

zu: ‚Entschuldigen Sie die späte Störung. Wo bitte geht's zum Acranystem?‘

Sechs erwartungsvoll glänzende Augen sahen mich an. Acranystem, nie gehört - halt, da war doch was, zoologisch-morphologisches Anfängerpraktikum, lange her: Acrania - zählen systematisch zu den Chordata - die ‚Schädellosen‘ ... ob die das meinten? Hm, wohl nicht - drei übergroße, silbrig-matte Schädel wurden synchron geschüttelt.

‚Wir haben dort einen Planeten erworben, nichts besonderes, aber für unsere kleine Familie ...‘, wisperte mit meiner inneren Stimme der Erste, Schüchterne.

‚Wir könnten längst da sein, wenn dieser ... MEISTERFLIEGER da nicht vergessen hätte, wo die Bremsdüsen sind‘, keifte NoKlo, offensichtlich immer noch auf 180.

‚Hätten Sie vielleicht einen Tasduld?‘, fragte mich der Dritte, Besonnene. ‚Zur Not würde auch ein einfaches Drumkadül reichen - dann müssten wir eben etwas improvisieren.‘

Ich schüttelte bedauernd den Kopf, breitete die Arme und zeigte zum Beweis meine leeren Handflächen.

‚Kein Drumkadül, nicht mal ein winzig kleines, sind Sie ganz sicher?‘ Der Besonnene blickte besorgt zu seinen Gefährten.

‚Wo sind wir hier nur gelandet‘, ereiferte sich NoKlo, ‚nicht mal DAZU bist du in der Lage, LaPuk, einen vernünftigen Landeplatz zu finden. Als ich noch mit VacRox Knürtel ...‘

‚Oh, oh, der tolle VacRox Knürtel! Wie ich das SATT habe - warum hat er dich denn damals nicht ...‘, der Schüchterne kam langsam in Fahrt.

‚Was soll DAS jetzt heißen? Was bitte willst du damit andeuten?‘, fauchte NoKlo zurück.

‚Ich deute gar nichts an‘, antwortete der nicht mehr sehr Zurückhaltende schnippisch, ‚ich sage klipp und klar, was jeder Tubbel längst weiß: der großartige VacRox Knürtel wollte DICH nicht, du hättest ihn narkotisieren, fesseln ...‘

‚Wa - a - a -‘, NoKlo gestikuliert wild mit den silbrigen Ärmchen.

‚Und selbst WENN du ihn gekriegt hättest, wären ihm spätestens heute die Tentakel abgerostet, wann hörst du endlich auf mit diesem, diesem ...‘

Sie schienen meine Anwesenheit völlig vergessen zu haben. Irgendwie berührt es mich immer peinlich, Zeuge eines Streits zu sein - bei diesem kam hinzu, dass ich nur ansatzweise verstand, worum es überhaupt ging. Dem weiteren Gespräch konnte ich leider nicht mehr folgen, aber nachdem NoKlo LaPuk eine Runde mit dem Bauch durchs Wohnzimmer geschubst hatte, griff der Besonnene ein, beendete die Rangelei und wandte sich wieder mir zu: ‚Kein Drumkadül, also gut. Aber eine Raumkarte vielleicht? Oder können Sie uns einfach SAGEN, wo wir sind?‘

‚Milchstraße, Sonnensystem, Erde, lateinisch Terra - dritter Planet von der Sonne aus gesehen, Europa, Deutschland, Bremen, links der Weser.‘ Mehr fiel mir dazu so spontan nicht ein. Der Besonnene sah mich verständnislos an. - Der alte Schulatlas! Da waren auch ein paar Sternkarten hinten drin. Ich zog den schweren Atlas aus dem Regal, blätterte zu den gesuchten Seiten, legte das Buch geöffnet vor dem Besonnenen auf den Tisch und trat ein paar Schritte zurück. Mit dem rechten Ärmchen NoKlo am Schlafittchen haltend, mit dem linken LaPuk, studierte der Besonnene interessiert die erste Karte, während LaPuk und NoKlo mit vielsagenden Gesten und

# 44 STORY "ENTWICKLUNGSHILFE"

gezischten Nettigkeiten hinter seinem Rücken ihren Diskurs fortsetzen.

Mit einem Entsetzensschrei ließ der Besonnene seine Gefährten los, und begann hektisch im Atlas zu blättern. „Nein, nein - nicht doch, DAS nicht ...“, stammelte er, wobei sein Gesicht orange anlief - ich nahm an, dass das ihre Art des Erbleichens war - „Nicht das Niemandsland, der leere Sektor ... LAPUK! NOKLO! - Abflug!“ Hektisch rafften sie ihre Ausrüstung zusammen, der Besonnene klemmte sich meinen Atlas unters Ärmchen, nickte mir knapp zu und scheuchte seine Gefährten zur Tür.

„Tubbel! Verschleppst uns in den einzigen unentwickelten Sektor des Universums, BRAVO!“, zischte NoKlo.

„Ätzhöhle! Vielleicht sollten wir dich hier lassen ... Entwicklungshilfe, ha“, antwortete LaPuk.

Sich gegenseitig weitere nette Namen zuzischend und in die Seite knuffend verschwanden die beiden, dicht gefolgt vom Besonnenen.

Mit einem Knall schloss sich die Haustür hinter ihnen.

"He, mein Atlas!", rief ich ihnen mit schwankender Stimme hinterher - und ließ mich schwerfällig aufs Sofa plumpsen. Weg war er. Und sie auch.

Zur Beruhigung verspeiste ich den Rest der Schachtel Likörkirschenpralinen auf ex - der weitere Verlauf des Abends verlor sich in den Dünsten der alkoholisierten Süßwaren.

Am nächsten Morgen weckten mich dröhnende Kopfschmerzen. Was für ein idiotischer Traum. Vorsichtig blinzelte ich testweise. Abgesehen von einer Welle der Übelkeit, die sich zu dem schalen Geschmack im Mund gesellte, klappte das ermutigend gut, mein Blick klärte sich und das Schwindelgefühl ließ nach. Ich betrachtete das Wohnzimmer aus

der Schräglage, in der ich eingeschlafen war - auf dem Sofa, halb sitzend, halb liegend. Ein Chaos verstreuten Spielzeugs, der Papierkorb umgefallen, in der Ecke zum Flur ein Haufen Schuhe - also alles im üblichen Zustand. Dazwischen effektiv gesetzte Akzente: ein halbvoller Becher kalten Kaffees auf der Fensterbank, in kühnem Schwung gestapelte CD-Hüllen und dezent verteilte Bücher, aus denen zahllose kleine Zettelchen ragten, als streckten mir die markierten Gedanken ihre papiernen Zungen heraus.

Und da stand noch etwas auf dem Fensterbrett, fast verdeckt von dem kitschigen Porzellanhuhn, das dort seit Monaten vor sich hinstaubte. Warum wollte bloß keines der Kinder dem Schrecken ein Ende bereiten und diese Henne des Grauens, Mutters Ostergabe, zerdeppern? Ging doch sonst immer ganz fix. Das Ding dahinter hatte ich noch nie zuvor gesehen. Nicht größer als eine flache Hand, aufrecht stehend, metallisch schimmernd. Ganz glatt, abgesehen von vier seltsamen Stacheln, die an einer Seite, wie die Zinken einer Gabel, herausragten. Was war das? Ein futuristisch designtes Babyphon? Blödsinn, woher auch - außerdem waren die Kinder längst aus dem Alter raus, dass wir so etwas gebraucht hätten. Und wenn das mal wieder eines dieser Super-Sonder-Spezialangebote im Räumungsverkauf von was-weiß-ich-wo gewesen wäre, hätte mein angetrauter Schnäppchenjäger es nicht kommentarlos dort abgestellt. Dann wäre ich längst im Bilde über den Ursprungs- und den Endpreis, den vermeintlichen Nutzen und den Verlauf der Preisentwicklung, inklusive der am Ende noch zusätzlich erfeilschten Prozente. Vermutlich wäre ich nach seinen Ausführungen in der Lage gewesen, ein Phantombild des sich vergeblich windenden Verkäufers zu zeichnen.

Aber wie kam das Ding denn nun dort hin? Was war noch mal in diesem verdrehten Traum passiert?

Oder war das gar kein Traum? Mein Blick irrte zum Bücherregal - und blieb an einer staubfreien Lücke, der Stelle, wo der alte Schulatlas seit Jahren seinen Platz hatte, hängen. Also kein Traum. Außerirdische Besucher ...

Dieses Etwas da auf der Fensterbank hatten bestimmt diese Aliens vergessen. Oder absichtlich dagelassen. Vielleicht als Bezahlung für den Atlas? Mir vorsichtig die schmerzenden Schläfen massierend stand ich auf, ging zum Fenster und nahm den fremdartigen Gegenstand in die Hand. Fühlte sich gut an, samtig mattiert schimmerte die Oberfläche. Ich tastete an den Seiten, dann an den seltsamen Gabelzinken herum, dabei öffnete sich das Ding unten, und ein dichtes Büschel feiner Haare, wie ein dicker Puderquast, trat hervor. Vor Schreck hätte ich es fast fallen lassen, aber weiter schien nichts zu passieren. Versuchsweise wedelte ich mit der komischen Quaste die Staubschicht von der Porzellan-Gruselglucke meiner Mutter, was vorzüglich funktionierte: die Haare schienen irgendwie elektrostatisch aufgeladen zu sein, jedenfalls verschwand der Staub auf Nimmerwiedersehen. Ich probierte, ihn aus dem Büschel wieder herauszuschütteln, aber kein Körnchen kam zum Vorschein.

Staubwischen zählt normalerweise nicht gerade zu meinen bevorzugten Tätigkeiten - aber mit diesem faszinierenden Gerät machte es richtig Spaß: Ich wedelte über die HiFi-Anlage, den Fernseher, die Bücherstapel - und als ich oberhalb der Tischkante nichts mehr zum Abstauben fand, strich ich mit der Quaste auch noch über den Teppich, wonach der Gabbeh strahlte wie frisch geknüpft. Und immer noch gab das Ding kein Fitzelchen des aufgenommenen Fusselzeugs wieder von sich. Nun fiel mein Blick auf die Fensterscheiben, die auch schon transparentere Tage gesehen hatten. Nach zwei, drei Strichen mit der Quaste waren sie perfekt streifenfrei blank. Ich bestaunte die fremdarti-

# STORY "ENTWICKLUNGSHILFE"

# 45

gen Reifenabdrücke im Asphalt der Parkbucht vor dem Haus und schickte einen begeisterten Dank zu den Sternen: Das nenne ich Entwicklungshilfe, reizende Kerlchen, dachte ich. Die Kopfschmerzen hatten sich verflüchtigt wie die Staubschicht ringsum, und ich machte mich voller Tatendrang daran, einen spontanen Großputz zu veranstalten. Ein günstiger Zeitpunkt, denn am nächsten Tag würden die Kinder von ihrem Oma-Urlaub zurückkehren. Da mit Musik alles bekanntlich noch besser geht, legte ich meine Lieblings-Hausarbeitsanfall-CD in die Anlage, streifte den Funkkopfhörer über und rockte zu Janis', 'Piece of my Heart' entschlossen in Richtung Kinderzimmer - geradezu begierig auf den Anblick, der sonst geeignet war, mich in tiefe Depressionen zu stürzen.

Meine Kinder pflegen von jedem Spielzeug die ihnen überflüssig erscheinenden Bestandteile zu entfernen. Es scheint ihnen unmöglich zu sein, lockere Anhänge oder Aufkleber am vorgesehenen Platz zu lassen. Erstaunlich wenige Spielzeuge widerstehen ihren äußerst konzentrierten Bemühungen, und so kann man am Demontagezustand ungefähr das Alter der Gegenstände bestimmen. Im Finalstadium wird das Ganze zu einer Art buntem Plastikgranulat verarbeitet, welches ich nur noch in die bereitstehenden Gelben Säcke schaufeln muss. Das machen meine Kinder immer, keine Ahnung, von wem sie das haben. Nun, auf diese Weise schaffen sie jedenfalls stets wieder Platz im Kinderzimmer für die nächsten Omageschenke. Mit dem extraterrestrischen Schmutzvernichter bewaffnet fühlte ich mich selbst diesem Chaos gewachsen.

Siegesgewiss lächelnd führte ich den Quast mit weit ausholenden Bewegungen im Rhythmus von 'Cry Baby' über die feinverteilten Primfaktoren der ehemaligen Spielwaren. Kleinteile bis ungefähr Halb-Barbieschuhgröße verschwanden spurlos im Inneren des Geräts. Grö-

bere Stücke leider nicht. Nun, man kann nicht alles haben, dachte ich, und überließ das Feld achselzuckend dem Rest-Chaos.

Schließlich harrten noch andere Hausarbeiten ihrer Erledigung, unter anderem der Abwasch in der Küche. Da Elektronik und Wasser im Allgemeinen eher inkompatibel sind, verwarf ich den Gedanken schnell wieder, das Wunderding beim Spülen zu erproben. Man soll sein Glück nicht überstrapazieren, und so schritt ich, mit Janis im Duett 'Me and Bobby McGee' schmettern, auf konventionelle Art zur Tat. Seit wann hatte die Full Tilt Boogie Band eigentlich einen Background-Chor? Auch der Streichersatz im Refrain war mir früher nie aufgefallen, wirklich interessant. Ich ließ schwungvoll einen Stapel Suppenteller ins Wasser gleiten - da legte sich urplötzlich eine schwere Hand auf meine Schulter.

Ich wäre vor Schreck fast zum Schmutzgeschirr ins Spülwasser gesprungen - müssen Männer sich immer so anschleichen? Ist das ein Relikt aus der Frühsteinzeit? Ein Rudiment prähistorischen Jagdinstinkts?

Nachdem mein Herzschlag sich wieder einigermaßen normalisiert hatte, nahm ich den Kopfhörer ab.

"Was ist denn im Wohnzimmer passiert?", erkundigte sich Daniel beiläufig, zog die leere Thermosflasche aus seiner Arbeitstasche und stellte sie zum Abwasch. Etwas in seiner Stimme ließ mich aufhorchen.

"Hab' saubergemacht, was sonst", antwortete ich forschend. So ungewöhnlich war das schließlich auch wieder nicht.

"Komische Art, zu putzen - Teppiche ausleiern, Nippeshühner aufpumpen ..."

Statt die Fortsetzung seiner Aufzählung abzuwarten, flitzte ich den Flur hinunter zur Wohnzimmertür - Mutters Osterhenne, seltsam ange-

schwollen, pulsierte. Im mittlerweile knöchelhohen Flor des Gabbeh war das Muster kaum noch zu erkennen, auch hatte der Teppich jetzt eine eher amöboide, als rechteckige Grundform. Er sah mich taxierend an. Minutenlang starrte ich wie betäubt von Gegenstand zu Gegenstand, dem Weg meiner Putzorgie folgend. Die Stereoanlage ringelte fröhlich ihre Tentakel. Der Wohnzimmertisch galoppierte auf der Flucht vor dem hungrigen Gabbeh rasant an mir vorbei. Ich zog den Kopf ein, als ein Schwarm tief-fliegender, wild flatternder Bücher folgte. Dann wankte ich mit zittrigen Knien in Richtung Kinderzimmer, von dunklen Vorahnungen voll lebendiggewordener Barbiepretiosen geplagt. Als ich auf dem Weg an der Haustür vorbeikam, klingelte es. Mechanisch öffnete ich

Ein silbriges Ärmchen streckte mir den Weltatlas entgegen.

Da waren sie wieder, meine drei Besucher von gestern Abend. Diesmal hatten sie ihr Vehikel im Vorgarten der Nachbarn geparkt.

„Wir haben etwas vergessen“

„Der arme Kleine!“, zeterte NoKlo. „LaPuk, du Obertubbel! Nach Acrani 4 brauchen wir uns JETZT jedenfalls nicht noch mal aufzumachen. Lasst uns doch anfangen, aus diesem nahezu toten Felsbrocken hier ein von Leben strotzendes Paradies zu machen! Unser Heim! Für unsere Familie! Der leere Sektor gehört doch sowieso niemandem.“

*Susanne Jaja*

# REZENSION: DAS REGENBOGEN-SCHWERT

# 46



**Das Regenbogen-Schwert**  
Originaltitel: Blue Moon  
Rising  
Autor: Simon R. Green  
Taschenbuch (Neuauflage)  
654 Seiten  
ISBN: 3492285341  
Verlag: Piper  
erschienen im November  
2004

## Simon R. Green

Simon R. Green wurde 1955 in Bradford-on-Avon geboren. Er studierte amerikanische Literatur und Englisch, arbeitete unter anderem als Buchhändler und schrieb schon während des Studiums seine ersten Erzählungen. Bekannt wurde Simon R. Green vor allem mit seinen Science Fiction und Fantasy Romanen.

■ Prinz Rupert, zweitgeborener Sohn des Königs des Waldkönigreichs, ist im Auftrag seines Vaters mit seinem launischen sprechenden Einhorn unterwegs, um einen Drachen aufzuspüren, diesen zu töten und mit den Schätzen, die diese Tiere den Legenden und Balladen der Barden nach hüten, zurückzukehren und dem Hofe wieder zu Reichtum zu verhelfen.

So lautet jedenfalls die offizielle Version. Doch Rupert weiß, dass sowohl sein Vater als auch der Hofstaat darauf hoffen, dass er entweder bei seinem Auftrag sterben oder sich aber freiwillig - denn wer ist schon so verrückt und legt sich mit einem Drachen an?! - ins Exil begeben wird, womit das Problem, dass nach dem Tod des Königs ein Bürgerkrieg um die Thronfolge zwischen Harald, dem Kronprinzen, und dessen jüngeren Bruder Rupert entbrennen könnte, auf einfache Weise beseitigt wäre.

Doch Rupert lässt sich nicht so einfach unterkriegen. Er schlägt sich durch den gefährlichen Dunkelwald - den bisher noch kein Mensch lebend durchqueren konnte -, befragt eine alte Hexe und stößt schließlich tatsächlich einen Drachen in seiner Höhle auf. Doch was für einen! Statt einen Schatz zu hüten sammelt dieser Drache Schmetterlinge und muss sich zudem noch mit einer aufsässigen und schlagkräftigen Prinzessin herumschlagen, welche einst aus ihrem Reich verbannt und ihm als Opfer dargeboten wurde. So entschließt sich Rupert, sowohl den Drachen als auch Prinzessin Julia mit zur Waldburg zu nehmen.

Die Reise der Gefährten führt abermals durch den Dunkelwald und Rupert, Julia, das Einhorn und der Drache kommen, als sie von Dämonen angegriffen werden, nur deshalb mit dem Leben davon, weil das Regenbogen-Schwert, welches Rupert bei einem von der

Magie des Drachen ausgelösten Regenbogenlauf findet, seinen Zauber entfesselt.

Doch als die vier schließlich erschöpft in die Burg zurückkehren, wird der totgeglaubte Rupert nicht gerade herzlich empfangen. Zudem erfahren sie schlimme Neuigkeiten: Der Blaue Mond geht erneut auf, der Dämonenfürst ist zurückgekehrt und der Dunkelwald bewegt sich stetig näher auf das Waldkönigreich zu und droht, dieses in ewige Finsternis zu tauchen. Außerdem scheinen sich die Barone langsam gegen den König zu wenden. Die einzige Hoffnung, das Königreich jetzt noch vor der Macht des Dämonenfürsten zu retten, ist der Große Zauberer, der jedoch vor vielen Jahren aus dem Reich verbannt wurde.

So zieht Rupert erneut aus, wenn auch diesmal mit einer fünfzig Mann starken Truppe an seiner Seite. Ruperts Reise dauert Monate und als er schließlich zurückkehrt, steht der unausweichliche Kampf gegen die Dämonenhorden bevor. Und die Schlacht beginnt, doch trotz der Magie des Großen Zauberers und der drei Schwerter der Hölle scheinen die Krieger und Bewohner des Waldkönigreichs verloren...

Das von Josh Kirby, dem Illustrator der "Scheibenwelt"-Romane, gezeichnete Cover setzt "Das Regenbogen-Schwert" schon beim ersten Anblick in Verbindung mit Pratchetts humoristischen Bestsellern. Diese Assoziation wird vom Verlag durch ein abgedrucktes Zitat auf dem Buchrücken, in welchem das Buch mit Terry Pratchetts Werken verglichen wird, natürlich noch sorgsam verstärkt. Und doch - wie man es als Leser fast schon erwartet, wenn man auf einen Vergleich zwischen Pratchett und einem anderen Buch der humoristischen Fantasy stößt - ist "Das Regenbogen-Schwert" gänzlich anders als es je einer der "Scheibenwelt"-Romane war und vermutlich auch sein wird. -

Wobei "anders" hier nicht für "schlechter" steht, wie man in der folgenden Rezension merken wird.

Simon R. Green liefert dem Leser mit "Das Regenbogen-Schwert" einen sowohl witzigen wie auch spannenden Fantasy Roman, welcher mit sehr schön ausgearbeiteten und liebenswerten Charakteren aufwartet. Das Gefühl, dass Rupert seine Abenteuer etwas zu leicht bestehen kann, verflüchtigt sich schon bald und die Geschichte geht in eine glaubhafte und überzeugende Erzählung über. Der Roman basiert - anders als genreverwandte Romane wie "Hauen & Stechen" oder "Grimmige Zeiten" - auf einer soliden und alleinstehenden Handlung, baut also nicht auf die Parodierung bekannter Märchen auf, wodurch die Geschichte, wenn man den Humor wegnehmen würde, immer noch spannend und fesselnd bleiben würde.

Der Wortwitz ist hier nur eine sehr erfreuliche Beigabe und wirkt weder überdreht noch blödsinnig, sodass die Geschichte trotz des humorvollen Erzählstils immer noch ernst genommen werden kann. Gegen Ende räumt Simon R. Green dem Humor einen immer geringeren Stellenwert ein und setzt stattdessen mehr auf die düstere Handlung und die abschließende Schlacht, wodurch das Buch aber dennoch keineswegs langweilig wird.

Dass das in der deutschen Übersetzung titelgebende "Regenbogen-Schwert" letzten Endes nicht unbedingt den Hauptakzent des Romans darstellt, sondern nur zu Beginn und zum Schluss des Buches wichtig wird, kann man als Leser gutmütig übersehen; dennoch beschreibt der Originaltitel "Blue Moon Rising" das eigentliche Hauptaugenmerk, nämlich den Aufgang des Blauen

Mondes und damit den Aufstieg der Mächte der Finsternis, viel deutlicher.

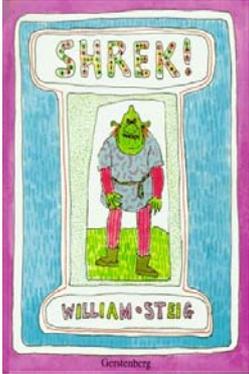
#### Fazit:

Auf knapp über 650 Seiten bietet der gebürtige Engländer Simon R. Green seinem Leser einen urkomischen, umfangreichen und langanhaltenden Lesespaß, der durch sehr umfangreiche Kapitel - deren es nur zehn gibt - und ausschweifende Erzählung manchmal fast schon etwas langatmig wirkt und an vereinzelten Stellen durchaus kürzer hätte sein können. Insgesamt gesehen ist "Das Regenbogen-Schwert" aber ein rundum gelungenes Werk, das an keinem Fan der humoristischen Fantasy ungelesen vorbeiziehen sollte.

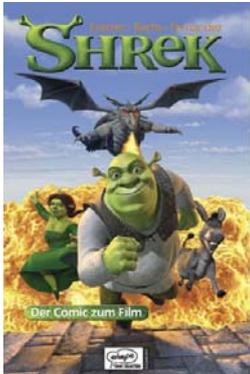
*Rezension von Valentino Dunkenberg*



# SHREK! 48



**Buch:**  
Shrek!  
Autor: William Steig  
Verlag: Gerstenberg  
Erscheinungsdatum: ca. 1990  
ISBN: 3806743983



**Comic:**  
Shrek - Der Comic zum Film  
Autor: Mark Evanier, Ramon F. Bachs, Raul Fernandez  
Verlag: Ehapa Comic Collection - Egmont Manga & Anime  
Erscheinungsdatum: 06 2004  
ISBN: 377042896X

■ Dass Zeichentrickfilme nicht unbedingt nur etwas für Kinder sind, wissen wir spätestens seit den Disney-Klassikern. Donald und seinen Onkel Dagobert, Popey der Seemann mit seiner Spinatsucht oder Tom und Jerry haben bei den Erwachsenen kein Auge trocken gelassen. Man könnte die Liste der humorvollen Zeichentrickfilme endlos fortsetzen, doch mit der Zeit ändert sich nicht nur der Humor sondern auch die Technik. So wurden aus Zeichentrickfilmen computeranimierte Filme und dann kam Dreamworks mit Shrek - ein Kult wurde geboren.

Momentan gibt es eigentlich nur zwei Firmen, die sich einen Schlagabtausch um die beliebten animierten Filme geben. Dreamworks ist eine davon, die andere ist Pixar. Zu den Animationen von Pixar gehören Filme wie "Das große Krabbeln", "Toy Story 1 & 2", "Die Monster-AG" und der neueste Schlager: "The Incredibles". Alle Filme recht berühmt, doch Shrek ist der bisher erfolgreichste Film aus dieser Sparte und hat die Pixar-Filme bisher alle übertroffen.

Es ist alles andere als ungewöhnlich, dass sich diese beiden Firmen einem harten Konkurrenzkampf aussetzen, denn während Pixar mit Disney zusammen arbeitet, ist Dreamworks Entstehung von nicht gerade unberühmten Persönlichkeiten zu verantworten. Hinter Dreamworks SKG stehen drei Namen, die auch das SKG im Namen bilden, Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg und David Geffen. Diese drei gründeten Dreamworks im Jahre 1994 und galten damals als Wiederbeleber der Medienbranche. Dies ist auch nicht verwunderlich, denn Steven Spielberg, der zu den bekanntesten Regisseuren zählt, sowie auch Katzenberg, der ehemalige Disney Chef, als auch Geffen, einer der populärsten Männer der Musikbranche, bilden ein ungleiches Trio, das perfekt zusammenarbeiten kann. Zwar lief es am Anfang nicht so

gut, doch spätestens seit der Dreamworks Animation Shrek haben wir den Beweis, dass es inzwischen besser klappt. Seitdem brodelt der Konkurrenzkampf zwischen den beiden Göttern der Animationen. So kam auch nach "Findet Nemo" (Pixar) "Große Haie - Kleine Fische" (Dreamworks) in die Kinos.

Seit Shrek zum ersten Mal auf der Leinwand erschien, gibt es eine große Fangemeinde weltweit, die den grünen Oger vergöttert.

Hinter den computeranimierten Charakteren stehen Schauspieler, die ebenso real für ihren Humor bekannt sind und demnach auch die perfekte Besetzung darstellen. Sie haben nicht nur ihre Stimmen für die Charaktere gegeben, es gibt auch charakterliche und körperliche Merkmale, die auf die Schauspieler zutreffen. Wer den Film "Austin Powers" kennt, wird wohl auch wissen, was ich meine. Austin ist ähnlich Shrek jemand, der zwar nicht so gut aussieht, auf eine gewisse Weise jedoch sehr anziehend auf Frauen wirkt. Gelbliche Zähne, Mundgeruch und ein fürchterliches Aussehen haben Prinzessin Fiona nicht davon abgehalten, sich in den Oger zu verlieben. Mike Meyers verkörpert eben diese Person, die wie eine Zwiebel ist, denn sie hat Schichten! Auch wenn Esel eher der Meinung ist, dass Shrek einer Nuss gleicht: Harte Schale, doch weicher Kern.

Das trifft auf Esel selbst auch zu, hinter dem kein geringerer als Eddie Murphy steckt. Bekannt als die Nervensäge aus "Beverly Hills Cop" spielt er auch in Shrek die Nervensäge, die dennoch zu einem hält und Retter in der Not ist. Leider, oder zum Glück, kann er auch hier seine Klappe nicht halten und redet nahezu pausenlos. Besonders sein Grinsen erinnert an Eddie Murphy und macht ihn dadurch umso sympathischer.

Doch wie kommt man auf die Idee solch eine Geschichte zu erfinden? Mal ganz davon abgesehen, dass sich im Hintergrund nahezu alle bekannten Märchen unserer Zeit aufhalten. Nicht nur der böse Wolf als Oma von Rotkäppchen verkleidet, nein auch die drei Schweinchen rennen durch die Gegend und natürlich auch der Bösewicht, der in jeder Folge ein anderer ist.

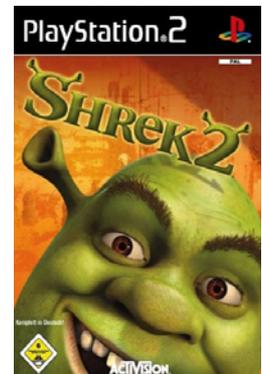
Hinter der Story zu Shrek steht William Steig der im Jahre 1907 in New York geboren und im Jahre 2003 verstorben ist. Erst veröffentlichte er im "New Yorker" seit den 30ern Cartoons, im Jahre 1986 jedoch fing er an Kinderbücher zu schreiben und zu illustrieren, und erschuf so die grüne Bestie, die eigentlich doch keine ist.

Nachdem Shrek 1 erfolgreich in den Kinos angelaufen war, wurde sehr schnell ein zweiter Teil produziert. Geplant sind noch einige weitere Teile, jedoch wollte man erst damit anfangen diese umzusetzen, als bekannt wurde,

dass Shrek 2 noch viel besser ankam, als sein Vorgänger. Dreamworks kündigte Shrek 3 zunächst für 2006 an, doch die Pixar-Produktion "Cars" (Autos) soll ebenfalls in diesem Jahr anlaufen und so verschob man das Erscheinungsdatum auf Sommer 2007. Ebenso soll auch ein vierter Teil des grünen Schichtenogers in die Kinos kommen, nach aktueller Planung wohl zwischen 2008 und 2010.

Wer übrigens neben dem Film Interesse an weiteren Shrekgeschichten hat, kann aus vielen Möglichkeiten auswählen. Neben den beiden Filmen gibt es auch einen Comic, die originalen Bücher von William Steig und Computerspiele (jeweils zu Teil 1 und 2) für Konsole und PC, außerdem darf man noch weitere Produkte erwarten, sobald die nächsten Filme ins Kino kommen. Also alles, was ein Shrek-Fan-Herz begehrt.

*Joanna Lenc*



#### **Konsole Spiel:**

Shrek 2

Publisher: Activision

System: PlayStation2

Medium: Videospiel

Erscheinungsdatum: 16. Juni 2004

ASIN: B0001NQ78A



# REZENSION: SHREK - DER TOLLKÜHNE HELD



## DVD

Shrek - Der tollkühne Held

Publisher: Dreamworks

Home Entertainment

Regie: Andrew Adamson

Victoria Jenson

Buch: William Steig

Musik: Harry Gregson-Williams, John Powell

Format: Dolby, Surround

Sound, PAL, Anamorphic

Sprachen: Deutsch (Dolby

Digital 5.1) Englisch

(Dolby Digital 5.1)

Bildformat: 16:9, 1.85:1

DVD Erscheinungstermin:

3. Dezember 2001

Produktion: 2001

ASIN: B00005PJOQ

■ Eigentlich werden Oger nicht gemocht, man fürchtet sich eher vor ihnen, man will am besten gar keinen kennen und vor allem keinen in der Nähe wohnen haben. In einem Sumpf nahe einem Dorf jedoch befindet sich ein kleines Haus in dem es sich ein großer, dicker, grüner Oger häuslich gemacht hat. Die Bewohner des Dorfes sind keinesfalls davon erfreut und sammeln sich, um ihn aus diesem Sumpf zu vertreiben. Der Oger jedoch, der auf den Namen Shrek hört, möchte nichts lieber als seine Ruhe haben. Überall wurden Schilder aufgestellt, die die Menschen davor abschrecken sollen den Sumpf zu betreten. Diese lassen sich davon jedoch nicht abhalten und stürmen auf Shreks Hütte zu. Oger sind aber auch nicht dumm und Shrek schleicht sich hinter diese und schafft es mit einer List, alle zu vertreiben. Auf seinem Heimweg findet er ein Flugblatt auf dem alle Bewohner dazu aufgerufen werden Fabelwesen an einer Sammelstelle abzugeben und ein kleines Kopfgeld dafür ein zu kassieren.

Unter allen Fabelwesen, die dort eingeliefert werden befindet sich nicht nur Pinocchio und einige Feen, wie auch andere bekanntere Märchenfiguren, sondern auch ein sprechender Esel. Als seine Besitzerin beweisen soll, dass der Esel tatsächlich sprechen kann, hält dieser ausnahmsweise mal seinen Mund und wird nicht angenommen. Esel schafft es mit Glück zu fliehen und trifft dabei auf den Oger. Shrek rettet ihn aus seiner glimpflichen Lage und zusammen kehren sie zurück in den Sumpf. Dem Esel wird erlaubt für eine Nacht dort zu bleiben und er darf vor der Hütte schlafen. In der Nacht jedoch passieren ganz außergewöhnliche Dinge. Alle Fabelwesen wurden in den Sumpf gebracht und sollten dort bleiben, denn Lord Farquaad hat dies so beschlossen um sein "Königreich" vor allen Fabelwesen zu befreien. Shrek passt dies gar nicht und zusammen macht er sich auf den Weg zur Burg

vom Lord um seinen Sumpf zurück zu verlangen. Der fiese Lord jedoch will König werden und damit ihm dies gelingen kann muss er eine Prinzessin heiraten. Zur Wahl stehen Aschenputtel, Schneewittchen und Prinzessin Fiona. Er entscheidet sich für die in der Burg eingesperrte und von einem Drachen bewachte Fiona, jedoch ist er ein wenig zu klein um sie zu retten. Er ruft einen Wettkampf aus, dessen Sieger die Rettung in seinem Namen vornehmen soll. Zeitgleich zum Wettbewerb tauchen auch Shrek und Esel auf und ein großes Durcheinander beginnt.

Mittlerweile dürfte Shrek jedem bekannt sein, wer es nicht ins Kino schaffte, hat ihn sicherlich zu Hause auf VHS oder DVD liegen oder hat Bekannte, bei denen man diesen äußerst witzigen Film sehen konnte. Vier Darsteller wurden ausgesucht, die die Hauptfiguren aus dem Film verkörpern und ihnen auch ihre Stimme geschenkt haben. Shrek ist Mike Myers, Esel ist Eddie Murphy, Prinzessin Fiona verkörpert niemand andere als Cameron Diaz und John Lithgow schenkte seine Stimme dem fiesen Lord Farquaad. Alleine die Besetzung verspricht einen Wortwitz, wie er nur im Buche steht. Die Geschichte wurde aus einem Kinderbuch von William Steig entnommen und von den Machern von Antz animiert. Eine spannende Geschichte mit einer urkomischen Besetzung die einfach nur shreklich witzig werden kann.

Neben dem Film sind auf der DVD auch einige Specials enthalten die sehr sehenswert sind. Vorhanden ist ein animiertes Interview mit Prinzessin Fiona, Shrek und Esel, die auch ihre zukünftigen Pläne verraten. Auch hier haben die Produzenten nicht den Mund halten können und verraten interne Geheimnisse. Zudem gibt es natürlich auch eine technische Seite und den Blick hinter die Kulissen. Über die Technik und Machart des Films, wie auch über die Synchronisation in allen

Ländern. Auf der DVD sind auch noch Biographien von der Besetzung des Films sowie auch eine Zusammenfassung des Films.

Es gibt auch Spiele, die ich jedoch weniger als Spiele bezeichnen würde. Neben einem Ratespiel, bei dem man Fragen zum Film beantworten muss, kann man auch morphen. Was sich genau dahinter befindet ist einfach zu erklären und eigentlich weniger spannend. Man kann Kopf, Oberkörper und Beine der vier Hauptcharaktere anwählen und diese zusammengesetzt ansehen. So kommen Figuren zustande, die sich mit Esels Kopf, Shreks Oberkörper und Fionas Beinen zieren. Wenig spektakulär jedoch witzig anzuschauen. Das letzte Spiel ist alles andere als ein Spiel, es besteht eher aus Geklicke. Man darf den Pfefferkuchenmann dekorieren. Hier hat man einige Vorgaben, bei denen man sich das Ergebnis anschauen kann. Darunter befindet sich unser Pfefferkuchenmann aus dem Film mit der Verkleidung eines Clowns oder eines Hundes. Insgesamt sind es mehrere Verkleidungen die jedoch nichts mit "selbst dekorieren" gemeinsam haben.

Zu alle den Features gibt es auf der DVD auch noch ein Special für das man einen Computer braucht. Hier kann man einer Figur seine Stimme leihen und die Szene mit der eigenen Stimme neu abspielen. Aber nicht nur ein neuer Rechner wird gebraucht sondern auch einige Voraussetzungen, die dieser erfüllen muss und Englisch-Kenntnisse, da dies auf der DVD nur in Englisch vorhanden ist.

Wie es sich für eine heutige DVD gehört ist diese mehrsprachig, jedoch hier nur in englisch und deutsch (5.1) und auch mit gleichsprachigen Untertiteln. Alle Features wurden entweder in Deutsch übersetzt oder aber enthalten Untertitel, so dass man sich als Sprachfremder nicht vor den Kopf gestoßen fühlt. Bildformat ist ebenfalls wie gewohnt 16:9 und, wie es sich

für ein neumodernes Märchen gehört, ist Shrek natürlich ohne Altersbeschränkung.

#### **Fazit:**

Ein wahres Muss für jeden Shrekfan, aber natürlich auch empfehlenswert für alle anderen, egal ob groß oder klein!

*Joanna Lenc*

#### **DVD Features:**

Untertitel: Deutsch, Englisch

Animierte Menüs mit neuen animierten Sequenzen in deutscher Fassung

SHREK bei der Sumpf-Karaoke-Party (alternatives Ende)

Die Technik von SHREK: Behind The Scenes-Featurette (untertitelt)

SHREKs ReVoice Studio (DVD-ROM)

Animierte Interviews mit der "Presse": Interviews mit Shrek, dem Esel und Prinzessin Fiona (untertitelt)

Produktionsnotizen (übersetzt)

Biografien von Stab und Besetzung (übersetzt)

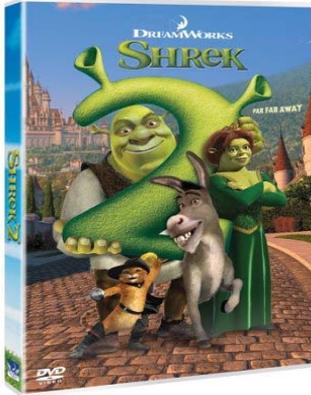
Audio-Kommentar der Produzenten (untertitelt)

Internationale Synchronbeispiele (untertitelt)

DWK: DreamWorks Kids - Spielesumpf: "Shrektakuläres Ratespiel", "Figuren Morphen" und "Dekoriere den Pfefferkuchenmann"(übersetzt)

# REZENSION: SHREK 2

## DER TOLLKÜHNE HELD KEHRT ZURÜCK



DVD

Shrek 2 - Der tollkühne Held kehrt zurück

Publisher: Dreamworks Home Entertainment

Regie: Andrew Adamson, Kelly Asbury

Buch: William Steig

Musik: Harry Gregson-Williams

Format: Dolby, Surround Sound

Sprachen: Deutsch (Dolby Digital 5.1) Englisch (Dolby Digital 5.1)

DVD Erscheinungstermin:

2. November 2004

Produktion: 2004

ASIN: B0002OJU14

### DVD Features:

Animierte Menüs, Brandneues Weit Weit Weg Überraschungs-Ende, Die Technologie hinter Shrek 2

Die Besetzung wird vorgestellt, Der Gestiefelte Kater wird vorgestellt, Die Musik zu Shrek 2

Technische Patzer, Produktionsnotizen, Audiokommentare der Regisseure

Trailer, Fotogalerie, DreamWorks Kids mit interaktiven Games und Kreativspielen

■ Einst besagte die Legende, dass ein tollkühner Held kommen wird und die Prinzessin aus ihrem Turm befreien und so ihren Fluch brechen würde. Er wird über Wüsten und Berge reiten, den Drachen bezwingen und die Prinzessin heiraten. Sein Name ist Prinz Charming und er ist der schönste unter den Prinzen. Doch als es Prinz Charming tatsächlich schafft, ganz davon abzusehen, dass er den Drachen nicht mehr bezwingen muss, findet er nur einen Wolf im Unterhemd vor, der ihm erzählt, dass die Prinzessin in den Flitterwochen ist. Flitterwochen? Mit wem?

Währenddessen genießt Shrek die Flitterwochen mit seiner Frau, der Prinzessin, die mittlerweile ebenfalls ein Oger ist, denn der Fluch wurde gebrochen und sie verwandelt sich nicht mehr jeden Tag wenn die Sonne untergeht, nun hat sie immer die Gestalt eines Ogers. Als die beiden glücklich und zufrieden in ihr kleines Heim im Sumpf zurückkehren, treffen sie auf Esel, der sich in der Zwischenzeit um die Post und die Fische gekümmert hat. Um mit seiner Frau allein zu sein, schmeißt Shrek Esel natürlich raus, doch kurze Zeit darauf ist die treue Nervensäge auch schon wieder in der Hütte und macht Shrek auf den königlichen Boten aufmerksam, der vor der Tür wartet. Das frischverheiratete Ehepaar wird in das Schloss eingeladen, denn der König und die Königin wollen den Ehemann ihrer Tochter kennen lernen. Shrek ist zwar dagegen dort hin zu fahren, doch Frauen können eine unheimliche Macht ausüben und so wird Shrek von ihr überstimmt und die Reise geht los nach Weit Weit Weg.

Im königlichen Schloss angekommen, erwartet die Eltern der Prinzessin natürlich eine Überraschung, denn sie dachten der Fluch sei gebrochen und sie sei eine wunderschöne Prinzessin, stattdessen finden sie zwei Oger vor. Die Königin scheint es positiv zu sehen, doch der König ist schockiert und kann

es kaum glauben. Hinzu kommt die gute Fee, die Mutter von Prinz Charming, die sehr enttäuscht ist und den König dazu animiert, Shrek loswerden zu wollen, denn für sie ist Charming ist rechtmäßige Ehemann und nicht so ein ungehobelter dreckiger Oger. Der König ist bald selbiger Meinung und macht sich auf den Weg Jemanden zu finden, der den Oger beseitigen kann, doch ob er diesen findet und das Problem auch gelöst wird ist eine andere Frage.

Die Fortsetzung von Shrek - der tollkühne Held, ist meiner Meinung nach noch besser als der Vorgänger. Man findet hier die altbekannten Figuren wie Shrek, Fiona und Esel, aber auch neue wie Fionas Vater, die gute Fee oder gar den gestiefelten Kater, der die Stimme von Antonio Banderas bekommen hat. Seinem treuen Blick kann aber auch wirklich niemand widerstehen. Allerdings geht im deutschen ein wenig der Witz verloren, besonders für Erwachsene, denn im Englischen sagen die drei Damen zu Shrek "We love your Pussy" was zweideutig ist. Aber auch die anderen Besetzungen sind einfach klasse und ich frage mich immer wieder, ob sie die Charaktere nach den Schauspielern gemacht haben die ihre Stimme für den Film gaben oder ob sie einfach nur so gut ausgewählt wurden. Sicherlich trifft letzteres zu, jedoch passt das so wunderbar zusammen, dass man es kaum glauben kann.

Ganz nach Shrek-Manier shreklich witzig und eine würdige Fortsetzung die kein Auge vor Lachen trocken lässt.

Neben dem Film sind aber noch einige Extras vorzufinden, zum Beispiel der Singwettbewerb, der direkt an den Film anschließt. Ganz dem Vorbild "Deutschland sucht den Superstar" gemacht stellen sich hier alle Darsteller im Film dar und geben ihre Songs zum Besten. In der Jury sitzt natürlich Shrek mit seiner Frau Fiona, doch am Ende können sich die beiden auch nicht mehr

# REZENSION: SHREK 2

zurück halten und steigen auf die Bühne. Den Sieger darf der Zuschauer dann selbst wählen. Übrigens, ganz wichtig, den Film auch wirklich absolut bis zum Schluss schauen, denn nach dem Nachspann findet man noch eine kleine "süße" Überraschung, die auch im Kino ausgestrahlt wurde.

Zu einem der besonderen Extras auf der DVD sollten eigentlich auch die Spiele für die Kinder gehören, hier jedoch gibt es bis auf die kleine Fra-

gestunde mit Fiona keine richtigen Spiele sondern nur ein hin und her Geschalte. Die DVD kann man dafür auch in den Rechner einlegen und Bilder zum ausdrucken auswählen.

Im Großen und Ganzen ist Shrek 2 ein Film, den man auf jeden Fall gesehen haben muss. Es werden viele Filme darin veräppelt, unter anderem Herr der Ringe und Spiderman, die Witze sind einfach wunderbar und es gibt kaum eine

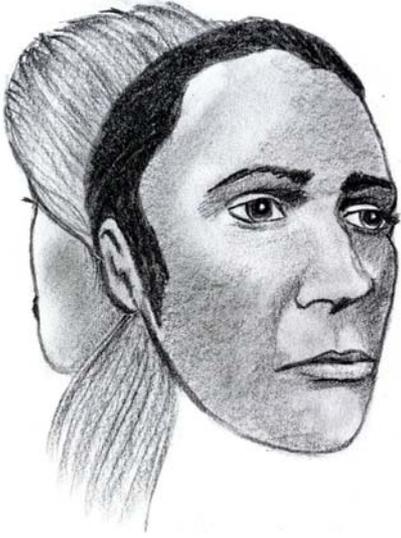
Szene, bei der man nicht lachen kann. Wie Shrek hat auch der Film Schichten und ist daher für jeden geeignet, ob nun Kind oder Erwachsener. Jeder wird an diesem Film seinen Spaß haben. Eine Animation, die nicht übertroffen werden kann.

*Von Joanna Lenc*



# KOLUMNE: WENN HUMOR WEH TUT

oder vom zweifelhaften Vergnügen der Spaßgesellschaft anzugehören



■ Dass wir Deutschen zum Lachen in den Keller gehen, ist ein Vorurteil mit dem man im Ausland des Öfteren konfrontiert wird. Doch wie bei jedem Vorurteil, das etwas auf sich hält, ist diesem auch nur bedingt Glauben zu schenken. Es ist wahr, dass es hier Zeiten gab, in denen das Lachen noch verpönt war, doch die sind glücklicherweise lange vorbei, denn auch im Land der Denker und Dichter hat die Spaßgesellschaft ihren Einzug gehalten.

Was früher hauptsächlich während der tollen Tage in rheinischen Großstädten Hochkonjunktur hatte, ist jetzt bundesweit und in Farbe zu empfangen: platter, geistloser Humor mit weniger Tiefe als ein Babyplanschbecken. Die Privatsender überbieten sich mit beliebig austauschbaren Comedians und ihren noch austauschbareren Comedy Sendungen.

Im Kino laufen Filme, deren Humorniveau irgendwo im Marianengraben herumdümpelt und sogar die Radiosender sind auf den "lustig-lustig-traleralera" Zug auf-

gesprungen und quälen die Ohren ihrer Hörer mit immer neuen, immer unlustigeren Hörsketchen.

Was kann man nur gegen diese Spaßüberflutung tun?

Mein Vorschlag: Nicht davon stören lassen und einfach ein Teil der Spaßgesellschaft werden!

Dazu gehört natürlich erst einmal die richtige Ausrüstung.

Unerlässlich für das richtige Fun-Outfit ist das obligatorische T-Shirt mit einem lustigen Spruch wie "Bier macht schön" oder "Mein Hammer nagelt alles". Dazu noch die passende Kappe mit Bierdosenhalter und schon gehört man dazu. Um das Bild komplett zu machen sind natürlich auch wichtige Accessoires, wie der furzende Klingelton fürs Handy und die Ballermann Hits (oder wahlweise auch die Après-Ski Hits, je nach Saison) fürs Auto unabdingbar.

Doch der Schritt in die Welt des oberflächlichen Humors ist nicht nur mit ein paar Äußerlichkeiten getan, denn nur wer sich mit Leib und Seele dem Spaß verschreibt, der wird als vollständiges Mitglied der Fun-Generation akzeptiert.

Obwohl die Romane von Douglas Adams oder Terry Prattchet schon ein gewisses humoriges Potential haben, sind sie doch einfach nur uncool. Die 100 witzigsten SMS-Sprüche oder Blondinenwitze für jede Gelegenheit sollten da schon zur regelmäßigen Nachtlektüre gehören. Was den Rollenspielbereich angeht, gibt es leider nur wenige Produkte für die Jünger der Spaßgesellschaft, doch ich bin guter Hoffnung, dass findige Rollenspielschmieden diese Lücke schließen werden. D20 Ballermann oder Jek-

ken & Narren wären da nur zwei Beispiele für richtig lustige Spiele, die in jeder öden Rollenspielrunde eine gehörige Portion Fun bringen könnten. Nichts wie weg mit den schwarzen Klamotten und dem widerlichen Patschuli Räucherstäbchen, kein Kerzenlicht, keine langweilige Mittelaltermusik, sondern 10 nackte Frisösen, Bier, Sangria aus Eimern und schon wird das Würfeln zum feuchtfrohlichen Vergnügen.

Also nicht so verkniffen dreinschauen! Spaß haben ist angesagt!

So, ich gehe jetzt erst einmal in den Keller.

In diesem Sinne

:nemo



■ Humor gilt ja nicht unbedingt als größte deutsche Tugend. Dem gemeinen Frankfurter sagt der Kölner sogar nach, er würde zum Lachen in den Keller gehen.

Filmisch gesehen allerdings, zeichnet sich der neue deutsche Lachtrend an Traumschiff Surprise, Sieben Zwerge oder Der Wixxer treffen zwar nicht jedermanns Geschmack - zumindest meinen nicht - aber lassen die Kinokasse klingeln. Und nicht nur die Bully Parade versucht den deutschen Couchhocker zum Schmunzeln zu bringen. Aber wie sieht es in der deutschsprachigen Literatur aus? Exemplarisch versuche ich, eine Bestandsaufnahme zu machen. Ein Anspruch auf Vollständigkeit wird allerdings nicht behoben.

In phantastisch! findet sich Helmuth W. Mommers Geschichte "Zeitbeben", in der ein Schriftsteller in der Zeit herumgeschleudert wird, durch Beben verursacht. Selbige Autor berichtet in "Immer wieder Sonntag" (Nova2) wie eine Gruppe aus der Zukunft Reisen in die Vergangenheit unternimmt. Zum Leidwesen einer Familie versagt das Abschirmfeld und die Familienmitglieder erleben immer wieder den Besuch der Gruppen. In "Geschenk von den Sternen" (Nova3) regnet es Würfel, die alles ermöglichen, auch unerlässlichen Reichtum. Die Geschichten von Mommers zeichnen sich durch ein bürgerliches Setting aus, welches dem Humor eine zurückhaltende Note verleiht. Mommers selbst sieht sich in Tradition von Frederic Brown. Generell erscheinen die Geschichten ironisch, doch mitunter erwecken sie den Eindruck, sich nicht zwischen Ernst und Humor entscheiden zu können. Doch lesenswert sind sie allemal.

Ein weiterer Vertreter ist Uwe Herrmann. "Unser Biomat" in Alien Contact Jahrbuch 2003 berichtet von den Tücken sich verselbstständigender Gerätschaften. "Die unwiderlegbare Wahrheit über den Weihnachtsmann, den

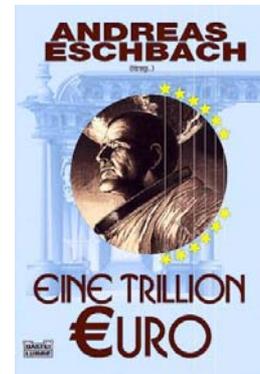
Osterhasen und andere geschichtliche Ungereimtheiten" (Visionen2004) berichten von einer Zeitreise. Ein Team hat die Aufgabe, den Weihnachtsmann in die Zukunft zu bringen. "Das Geheimnis der unentschlossenen Treppe" (Wafred Goreng) ist ebenfalls eine Zeitreisegeschichte, in der der Zeitreisende auf der Flucht ist. Hermanns Humor zeigt sich vor allem in den hanebüchenden Settings, die an Übertreibung nicht geizen.

"Wiener Blut" (Eine Trillion Euro) von Leo Lukas dagegen zeigt den Wiener Humor, welcher der sprichwörtlichen Steifheit der Österreicher in Nichts nachsteht. Ein sehr eigener Humor, der meine Vorlieben nicht streifte.

"Eine Trillion Euro" (Eine Trillion Euro) von Andreas Eschbach berichtet von einer drohenden Flutwelle, in letzter Sekunde kommen Außerirdische, um Europa durch eine Umsiedlung zu retten. Doch der Preis erscheint enorm. In "Quantenmüll" dagegen erscheint der Reichtum unermesslich, bis zum Zeitpunkt, da die wirkliche Rechnung beglichen wird. Eschbachs Humor ist sehr leichtfüßig, wenn auch die Logik bisweilen arg strapaziert wird.

Erik Simons (Visionen2004, Alien Contact Jahrbuch2003) Humor orientiert sich dagegen recht ungeniert an seinem Vorbild Stanislaw Lem, ohne dessen Klasse zu erreichen.

Mit den Unbilden der Wohnungspflege beschäftigt sich Achim Hildebrands "Smerg" (Die dunkle Seite). Die Protagonistin bekämpft den Schmutz in Gestalt der Smergs, die ihre Wohnung bevölkern. Leider ist das Ende alles andere als lustig. "Tausend Banner" (Man gönnt sich ja sonst nichts) dagegen zeigt, wer zu spät kommt, muss sich seinen Platz erst suchen. Ein Lesebeispiel findet sich in dieser Ausgabe: "Der wunderbare Schreiberladen"



**Eine Trillion Euro**  
von Andreas Eschbach  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: Juni 2004  
ISBN: 3404243269j



**Man gönnt sich ja sonst nichts ...**  
von Ulrike Jonack, Jon  
Broschiert - 210 Seiten -  
Web-Site-Verlag  
ISBN: 3935982283

# HUMOR IN DER AKTUELLEN SCIENCEFICTION

# 56

Uwe Sauebreis "Erwin und Hilde"-Geschichten (Schlag13!) berichten von dem Rentnerhepaar und ihren Erlebnissen. Erwin bekommt regelmäßig Post mit seltsamen Inhalten, die zu den humorvollsten Erlebnissen führen. Eine gewisse Suchtgefahr ist bei den Geschichten zu befürchten, wenn auch andererseits ein gewisser Gewöhnungseffekt eintritt.

Stefan Wogawa "Ein Alien kommt selten allein" (Walfred Goreng) vermischt Slapstick mit amerikanischer Action, zum Teil vielleicht ein wenig zuviel des Guten, allerdings insgesamt lesenswert.

Edgar Güttges "Die E-Saite des Rickenbackers" (Man gönnt sich ja sonst nichts) ist ein Gleichnis zwi-

schen SF und Rockmusik und geizt nicht an Komik. "Dezibel" dagegen zeigt eher satirisch den alltäglichen Behördenwahnsinn.

In vorliegender Ausgabe findet sich auch eine Geschichte von Gerhard Branstner, ein humorvolles Beispiel aus der ehemaligen DDR. Der geneigte Leser kann sich selbst ein Bild machen.

Ein weiterer Vertreter ist Ronald M. Hahn, der in Maddrax seine humorvolle Seite auslebt und damit dem Redakteur Michael Schönenbröcher (Einmal Hölle und zurück / Dämonenland) direkte Konkurrenz macht.

Bekannt für seinen skurrilen Humor ist auch Thomas Ziegler, der in seinen PR Romanen und Taschenbüchern seine witzige Seite auslebt.

Und dem prominentesten Vertreter Walter Moers bieten wir direkt einen ganzen Artikel.

In der Hoffnung, einen kleinen Überblick geschaffen zu haben, verbleibe ich und hoffe, auch die in dieser SONO Ausgabe vorliegenden Geschichten sorgen für den ein oder anderen Heiterkeitsanfall.

*Michael Schmidt*

Werbung

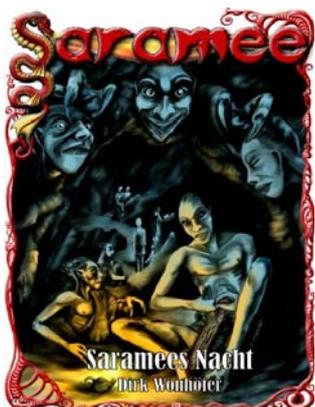


## STADT DER VERTRIEBENEN

Die Stadt Saramee - ein Schmelztiegel von Abenteurern, Glücksrittern, Vertriebenen und verlorenen Existenzen auf der Suche nach einem Weg zu Ruhm, Reichtum und einer Veränderung in ihrem Leben. Doch werden sie einen Neuanfang in Saramee, der Stadt der Vertriebenen, finden...?

Im Januar 2005 ging im Atlantis-Verlag die auf zunächst sechs Ausgaben konzipierte Fantasy-Serie: "Saramee - Stadt der Vertriebenen" an den Start.

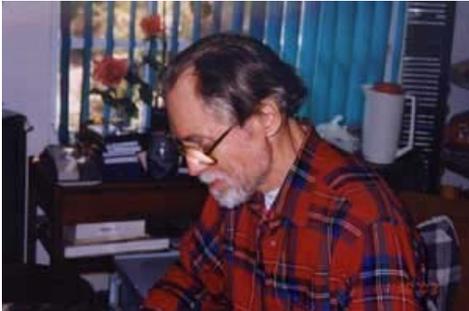
Die Serie ist inspiriert von Robert Asprins Diebeswelt (Freistatt). Das Autorenteam Sylke Brandt, Markus K. Korb, Martin Hoyer, Michael Schmidt, Dirk Wonhöfer und Karl-Georg Müller hat eine faszinierende Welt erschaffen, in die der Leser seit Januar 2005 mit einer monatlichen Romanserie eintauchen kann.



*Inyad, ein junger Flüchtling, kommt mit zwei guten Freunden nach Saramee, um dort endlich in Freiheit leben zu können. Doch in der fremden Stadt werden schnell dunkle Gestalten auf das Trio aufmerksam, und ehe Inyad und die anderen sich versehen, wird ihnen erneut die Freiheit genommen...*

*Weitere Informationen wie z.B. Leseproben, Glossar, Personenregister, Kartenmaterial, Bestellmöglichkeiten, Poster und vieles mehr zu "Saramee - Stadt der Vertriebenen" findet ihr im Internet unter: [www.saramee.de](http://www.saramee.de)*

Saramee - Band 4: Saramee Nacht, Autor: Dirk Wonhöfer, A5 Paperback, 72 Seiten, Preis: 4,90 Euro, ISBN: 3-936742-54-5, Verlag: Atlantis-Verlag, Erscheinungsdatum: April 2005



### ■ Biographie Piers Anthony

Piers Anthony wurde am 6. August 1934 in Oxford, England geboren. Schon mit 4 Jahren zog seine Familie mit ihm nach Spanien. Doch schon 1940 flohen sie vor dem Bürgerkrieg und dem Franco-Regime in die USA wo er seine weitere Kindheit verbrachte. Seine schulische Laufbahn war zunächst jedoch nicht sehr erfolgreich. Er wechselte fünfmal die Schule und verbrachte drei Jahre in der ersten Klasse bis er Lesen und Schreiben konnte. Piers Anthony arbeitete einige Jahre lang als Autor technischer Texte für eine Kommunikationsgesellschaft, ehe er eine Zeitlang an der Admiral Farragat-Akademie Englisch unterrichtete. Dann schließlich stellte Anthony fest, dass dies nicht seine wirkliche Bestimmung ist. Kurzerhand verkürzte er seinen Namen zu Piers Anthony, kündigte seinen Job und begann mit dem Schreiben. Seine ersten Versuche eine Geschichte zu veröffentlichen waren allenfalls ernüchternd. Seine erste Kurzgeschichte (Evening) wurde vom Galaxy Magazine abgelehnt, und erst nach vielen Jahren und vielen Versuchen wurde seine erste Geschichte veröffentlicht. Dies war das Jahr 1962. Sein erster Roman "Chton" wurde 5 Jahre später - 1967 - veröffentlicht und prompt für den Hugo Award nominiert, den er aber nicht gewann (Es gewann Roger Zelazny mit "Herr des Lichts" - "Lord of lights"). 1969 wurde die Novelette "Getting through universe" nominiert (erschien bisher nicht auf Deutsch), "Macroscopic" wurde 1970 unter der Kategorie Novel nominiert. Aber obwohl Piers Anthony einer der

beliebtesten Autoren der Phantastik ist, gewann er diesen renommierten Preis nie.

Sein Roman "Das Erbe der Titanen" (Sos The Rope, 1968) errang den Pyramid Award von 5000 Dollar, und dies sowie die Ermutigung von Seiten Arthur C. Clarkes gaben ihm den Anstoß, Berufsschriftsteller zu werden. In den letzten Jahren hat Anthony fast ausschließlich Werke von Romanlänge geschrieben. Als produktiver und einflussreicher Schriftsteller, dessen Sinn für Humor vom Beunruhigenden bis zum Poetischen reicht, hat er mehrere Zyklen geschaffen, darunter die Inkarnationen von Unsterblichkeit, Cluster den Xanth-Zyklus - wohl der berühmteste -, dessen erster Roman "Chamäleon-Zauber" 1977 den August Derleth Fantasy Award gewann. Die Xanth-Bücher haben ihm ein weltweites Publikum von Bewunderern beschert. Ebenso hat sich jeder neue Band des Zyklus beim Erscheinen an die Spitze der US-Bestsellerliste gesetzt, dazu beigetragen, dass humorvolle Fantasy eins der populärsten literarischen Genres in den USA wurde und eine ganze Generation neuer Autoren angespornt, sich dem Genre zuzuwenden. Von Anthony sind mittlerweile weit über 110 Romane erschienen. Sein Werk teilt sich überwiegend in Fantasy und Science Fiction.

#### Quellen:

[www.literaturschock.de](http://www.literaturschock.de)

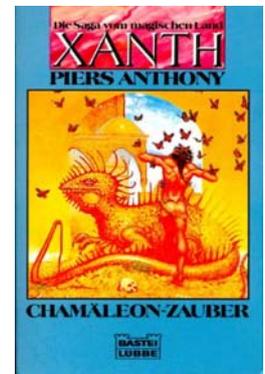
[www.bibliothekaphantastika.de](http://www.bibliothekaphantastika.de)

HEYNE Lexikon der Science Fiction Literatur

© 1988 Heyne, Taschenbuch 01/7287

Von Alpers/Fuchs/Hahn/Jeschke  
Bibliographie auf der offiziellen Homepage von Piers Anthony:

<http://www.hipers.com/bibliography.html>



Chamäleon-Zauber

Reihe: Xanth Bd.1

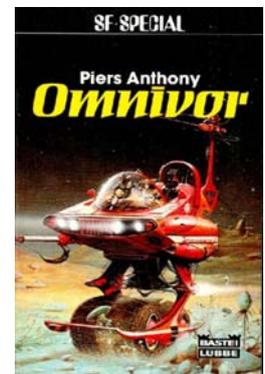
Autor: Piers Anthony

Verlag: Bastei/Lübbe

(1983/91),

382 Seiten, Paperback,

ISBN 3-404-20156-6



Omnivor

Reihe: Die Macht der Mantas Bd.1

Autor: Piers Anthony

Verlag: Bastei/Lübbe

(1983),

203 Seiten, Paperback,

ISBN 3-404-24046-4

# STREIFZUG DURCH DAS WERK VON PIERS ANTHONY

# 58



## Orn

Reihe: Die Macht der Mantas Bd.2

Autor: Piers Anthony

Verlag: Bastei/Lübbe

(1985),

312 Seiten, Paperback,

ISBN 3-404-24067-7

## Zum Autor

Piers Anthony's Werk zeichnet sich vor allem durch seine Länge aus. Geplante Trilogien erreichen mittlerweile 29 Bände, Einzelromane sind eher die Seltenheit. Der Aufbau der Romane ist in der Regel recht schematisch und erinnert an ein Rollenspiel. Zumeist haben die Protagonisten eine Aufgabenstellung, die sie dank überraschender Einfälle, aber auch durch glückliche Zufälle lösen.

Neben einem sehr flüssigen und spannenden Schreibstil ist vor allem Anthonys Ideenreichtum zu bewundern. Anthony verarbeitet eine Menge esoterischer Konzepte. Der Größte Teil seines Werkes widmet sich der humorvollen Seite der Fantasy und der SF. Gerade Xanth sprüht vor Wortwitz und nimmt so ziemlich jedes Klischee auf die Schippe, das man sich vorstellen kann. Allerdings finden sich in seinen humorvollen Äußerungen auch immer gesellschaftskritische Töne, die jedoch nie aufdringlich sind. Eine weitere Stärke liegt in den Charakteren, die stets liebevoll und sympathisch sind, so dass es fast unmöglich ist, sich nicht mit ihnen zu identifizieren.

## Chton oder der Planet der Verdammten (Chton, 1967)

Chton ist die erste Veröffentlichung von Piers Anthony und erzählt in zwei Zeitebenen die Geschichte von Aton Fünf, der auf dem Gefängnisplaneten Chton eingekerkert ist. Chton ist ein Gefängnisplanet. Die Gefangenen arbeiten in einem Granatbergwerk. Es gibt keine Wächter und keine Zellen. Das Gefängnis liegt in einem unterirdischen Höhlensystem, und noch keinem der lebenslänglich verurteilten ist die Flucht gelungen. Doch Aton Fünf versucht es und flieht mit einer Gruppe durch die Unterwelt. Nach und nach erfährt man die Geschichte von Aton Fünf. Den Grund seiner Verurteilung und seine ureigene Motivation. Es wird

eine Reise in die Abgründe seiner Seele. Eine Reise in die Vergangenheit. Zu einer rätselhaften Sirene.

## Xanth

In bisher 29 Romanen erzählt Piers Anthony von der Welt Xanth, die eine Parallelwelt zu Mundiana ist. Doch im Unterschied zu Mundiana funktioniert in Xanth keinerlei Technik. Dafür hat jeder Mensch ein Talent, eine magische Fähigkeit. Das reicht vom einfachsten Talent, das einen Regenbogen erzeugt, bis zum Talent von Magierformat. Im ersten Band Chamäleon-Zauber (A Spell for Chameleon, 1977) fehlt ein Magier, der als König von Xanth in Schloss Roogna die Geschicke leitet. Eigentlich gibt es zu dieser Zeit nur zwei Magier. Der gute Magier Humfrey und der böse Magier Trent. Letzterer wurde aber nach Mundania verbannt. Brink, ein Bewohner von Xanth, hat ein Problem. Er ist das einzige Wesen von Xanth (Menschen haben Talente, alle anderen Wesen sind magisch, dass liegt in ihrer Natur), der kein Talent besitzt. Nach den Gesetzen von Xanth muss er das Land verlassen und wird nach Mundania verbannt. Die einzige Chance, die ihm bleibt, ist es, Humfrey zu besuchen. Humfrey's Talent sind die Antworten auf alle Fragen, jedoch muss man als Gegenleistung einen einjährigen Dienst in seiner Burg leisten. Brink macht sich auf dem Weg ...

Xanth ist ein phantasievolles Land voll von Harpyien, Oger und Nachtmähren. Letztere bringen die Albträume und reisen durch den Albtraumkürbis. Natürlich ist der Mond Xanths aus Käse, es gibt Granatäpfel, die wirklich explodieren, aber auch Kredithaie, Schlauschlingen und Wandteppiche, in denen man die Geschichte von Xanth verfolgen kann.

## Tarot (Tarot Series, 1979-82)

Auf dem Planeten Tarot werden göttliche Erscheinungen gemeldet. Jedoch beharrt jeder Bewohner auf den eigenen Gott und die eigene Religion. Ein

junger Mönch namens Paul wird hinge-schickt und soll als objektiver Beobachter entscheiden, welcher Gott der einzig Wahre ist.

Animationen, möglicherweise Manifestationen einer Gottheit, machen es dem Mönch Bruder Paul, einem von seiner Kirche entsandten Beobachter, schwer, die Wahrheit zu erkennen. Die Animationen bilden immer wieder - und vor allem spontan und ohne, dass Paul Einfluss darauf hat - Szenarien, die Paul eine Wirklichkeit vorspielen. Doch mit der Zeit gelingt es Paul, diese Animationen ein wenig zu beeinflussen. Er sucht sich ein Team unter den Bewohnern von Tarot und macht sich auf die Suche nach dem wahren Gott. Er begegnet Buddha, er begegnet Jesus Christus. Und er begegnet dem Teufel. Wen wird Paul wohl als wahren Gott erkennen?

### Cluster Zyklus (Cluster Cycle)

Flint ist ein Barbar. Er lebt auf dem Planeten Außenwelt, der sich geschichtlich im Mittelalter befindet.

Die Milchstraße ist kolonisiert, jedoch sind Reisen mit Raumschiffen sehr energieaufwendig und deshalb teuer. Daher findet ausgehend von der zentralen Erde eine Rückentwicklung statt. Die nahen Planeten befinden sich im frühen Industriezeitalter, die weiter entfernten im Mittelalter, etc. Außenwelt ist am Rand des von Menschen besiedelten Cluster. Ein Außerirdischer kommt in die Milchstraße und berichtet von einer Invasion aus Andromeda. Nur die vereinten Kräfte der Völker des Clusters können die Invasion verhindern. Dazu muss das Kilian Verfahren zur interstellaren Reise genutzt werden. Im Kilian Verfahren wird die Aura des Reisenden in ein anderes Sonnensystem transferiert und übernimmt dort einen Wirtskörper. Die niedrigste Einheit der Kirlianeinheit ist eins. Genau so viele Einheiten verbraucht eine Wesenseinheit pro Tag in einem Wirt. Daher ist diese Reise nur für Wesen mit hoher Kirlianaura. Jetzt soll jede Rasse Vertreter in die verschiedenen Bereiche der Milchstraße entsenden, um alle Völker zur Abwehr der Invasion zu

mobilisieren. Auf der Suche nach der höchsten Kirlianaura stößt die terranische Regierung auf Flint, den grünhäutigen Barbaren. Sie entführen Flint auf die Erde. Und für den Barbar eröffnet sich eine bunte neue Welt (ein Motiv, das sich ähnlich auch in dem Roman Steppe wieder findet).

### Makroskop (Macroscopic, 1969)

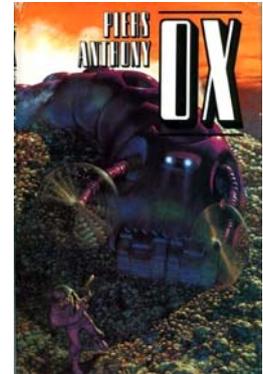
Makronen sind Atomteilchen, ähnlich der Neutronen. Ihre Entdeckung ist ein gewaltiger Durchbruch in der Physik. Makronen können jede Materie durchdringen, sind also die ideale Trägerwelle im Universum. Zugleich treten sie mit den Gravitationsfeldern in Wechselwirkung. So ergibt sich der Effekt, dass von jedem Punkt im Universum ein fotografisches Abbild gemacht werden kann. Gleichgültig, ob dieser Ort zehn Meter oder zehn Lichtjahre entfernt ist. Doch kaum nutzen die Menschen diese Technik, treffen sie auf eine uralte Rasse.

### Der Retter von Dent-All (Prosthoplus)

Dr. Dillingham war einundvierzig Jahre alt, konservativ, ein Zahnchirurg unserer Tage. Der Prototyp eines Durchschnittsbürgers. Und genau diesem passiert dann das unglaubliche: Sein neuer Patient ist von ganz besonderer Art. Er ist ein Alien mit furchtbaren Zahnschmerzen. Dr. Dillingham ist ein Mann der praktischen Seite. Er behandelt den Außerirdischen erfolgreich. Doch statt in Ruhe gelassen zu werden, erwirbt er sich damit den Ruf eines intergalaktischen Dentisten. Und fortan bereist er mehr oder minder freiwillig die Galaxis, um seine absonderlichen Patienten zu heilen. Für wahr, ein Heidenspaß. Der Roman ist skurril und voller witziger Einfälle. Ein Lachspaß, der die Backenmuskeln beansprucht.

### Interview mit Piers Anthony:

**SONO:** Hallo Herr. Anthony. Bitte geben Sie uns eine kurze Vorstellung. Wer ist der Mensch hinter dem Namen Piers Anthony?



Ox

Reihe: Die Macht der Mantas Bd.3

Autor: Piers Anthony

Verlag: Bastei/Lübbe

(1991),

670 Seiten, Paperback,

ISBN 3-404-23119-8



Zauber-Suche

Die Saga vom magischen Land Xanth Band 2

Autor: Piers Anthony

Bastei Lübbe 1984

ISBN: 3-404-20059-4

Übersetzer: Ralph Tegtmeier

Cover: Clyde Caldwell

# STREIFZUG DURCH DAS WERK VON PIERS ANTHONY

**Piers Anthony:** Mein voller Name lautet Piers Anthony Dillingham Jacob. Ich nutze die ersten Beiden für mein literarisches Pseudonym. Ich kam in England zur Welt, lebte für ein Jahr in Spanien, wo meine Eltern für ein christliches Hilfswerk arbeiteten, kurz vor Ausbruch des 2. Weltkrieges. Im Alter von sechs Jahren kam ich nach Amerika und blieb für immer. Ich machte einen "BA" in Creative Writing auf dem Goddard College in Vermont, heiratete ein amerikanisches Mädchen, und verkaufte nach acht Jahren meine erste Geschichte 1962. Seit 1966 bin ich hauptberuflich als Autor tätig und wurde mit dem Start der Xanth Serie 1977 schlagartig reich. Heute lebe ich auf einer eigenen kleinen Farm, bin 48 Jahre verheiratet und habe zwei Töchter und eine Enkeltochter.

**SONO:** Soweit mir bekannt ist, erschien zuletzt 2001 ein Roman von ihnen in Deutschland. Wann können wir mit etwas Neuem rechnen? Und warum gibt es diese Pause? Fantasy ist doch im Moment der Verkaufsschlager?

**Piers Anthony:** Der deutsche Verlag sagte, die Wortspiele würden sich nicht gut ins Deutsche übersetzen lassen, und so würden sie meine Romane nicht mehr länger nehmen. Wie auch immer, der Xanth-Film ist in Arbeit, und dadurch steigt vielleicht das europäische Interesse an meinen Romanen und es wird wieder deutsche Ausgaben geben.

**SONO:** Ihre berühmteste und erfolgreichste Serie ist Xanth. Geplant als Trilogie umfasst die Serie mittlerweile 29 Romane. Wird die Serie irgendwann einmal enden? Oder werden in hundert Jahren verschiedene Autoren ihr Werk fortsetzen, ähnlich wie bei der Conan-Serie oder dem Werk von HP Lovecraft?

**Piers Anthony:** Im Moment arbeite ich gerade an Xanth Band 30 Stork Naked, der in zwei Jahren in Amerika erscheinen sollte. Ich habe einen Verlag für Xanth 31 Air Apparent, und die Serie wird solange erscheinen, wie die Leser daran interessiert sind. Ich kann nicht sagen, was pas-

siert, wenn ich einmal sterbe. Aber es ist möglich, dass sich andere an eine Fortsetzung machen, schließlich ist die Welt nicht annähernd ohne Wortspiele, die der literarischen Umsetzung harren.

**SONO:** Xanth ist ja ein Bestseller. Was denken Sie, macht den speziellen Charme dieser Serie aus?

**Piers Anthony:** Ich habe versucht, das seit einem Vierteljahrhundert herauszubekommen. Ich denke, gutes Schreiben ist ein signifikanter Aspekt, dabei meine ich nicht die unsägliche Prosa, welche Kritiker bevorzugen, aber klare, spannende, witzige und halbwegs originelle Abenteuer, welche die Leser in eine Welt jenseits des täglichen Einerleis entführt und ihn frei von den Alltagsorgen macht. Die Leser wollen eine Welt, die besser ist als die Eintönigkeit von Mundiana, und Xanth bietet all dieses.

**SONO:** Da ist eine Menge Wortwitz enthalten. Haben die Übersetzer der verschiedenen Sprachen arge Probleme? Gibt es vielleicht sogar Länder, die aus diesem Grund Xanth nicht mögen?

**Piers Anthony:** Ich verstehe, der auf dem englischen Wort basierende Humor ist ein Problem. Ich vermute, dass eine unadäquate Übersetzung den Verlust dieses Marktes bedeutet. Aber ich weiß nicht, ob es diesen Fall gibt, ich kann die Übersetzungen ja nicht lesen.

**SONO:** Warner Bros. hat die Rechte für die Verfilmung von Xanth erworben. Der Film soll von Wolfgang Petersen und Drehbuchschreiber David Benioff unter Mithilfe Diana Rathbun von Petersen's Radiant Production erstellt werden. Können sie uns etwas über dieses Projekt erzählen? Was dürfen wir von einem Xanthfilm erwarten?

**Piers Anthony:** Sie scheinen genau so viel zu wissen wie ich. Warner hält sich da sehr bedeckt. Und ich muss das Internet durchsuchen um überhaupt etwas zu erfahren. Ich denke, der Film ist für 2006 geplant. Ich hoffe, er wird gut. Oder genau-

er: Ich hoffe, er wird ein Blockbuster. Disney arbeitet an einer Filmaaption von On a Pale Horse (Reiter auf dem schwarzen Pferd) mit Jamie Foxx. Ein anderes Team arbeitet an Split Infinity (Die Doppelwelt). Wir werden sehen.

**SONO:** Finden sich einige Ideen von Xanth in dem Film Shrek wieder? Oder in anderen Filmen?

**Piers Anthony:** Ich habe Shrek I und II gesehen und fand beide klasse. Sie nahmen Anleihen von dem größeren Genre der Märchen, wie es Xanth auch macht. Es finden sich einige Ähnlichkeiten.

**SONO:** Brink, Dor und die anderen Figuren. Ich habe gehört, es gäbe reale Vorbilder für diese Figuren? Stimmt das? Und welche sind das?

**Piers Anthony:** Brink and Dor sind reine fiktionale Charaktere. Aber ich nutze bei Gelegenheit reale Charaktere als Basis, wie bei Jenny Elf. Manche Figuren ähneln realen Personen. Das passierte mit dem Guten Magier Humfrey, der Lester del Rey ähnelte, dem ursprünglichen Herausgeber von Xanth. Seine Frau, Judy-Lynn del Rey, brachte die Idee der Gorgonen ein, weil sie immer Gorgonzola Käse machte. Das war sehr witzig, weil es bis heute anhält.

**SONO:** Was können wir von dem Jubiläumsband 30 erwarten?

**Piers Anthony:** Ich arbeite gerade an Nummer 30, Stork Naked, welches wohl in 2006 erscheint. Der Roman handelt von Grundy und Rapunzels Tochter, Surprise, die jetzt 18 ist, heiratet und auf die Auslieferung ihres Babies wartet. Aber der Storch denkt, sie ist erst dreizehn und stoppt die Auslieferung. So muss sie eine entsetzliche Queste durchmachen, um ihr verlorenes Baby zu bekommen.

**SONO:** An was schreiben Sie momentan? Und was ist für die nähere Zukunft geplant?

**Piers Anthony:** Wenn der Xanth Band fertig ist, spanne ich eine Woche aus und lese ein oder zwei Bücher, dann starte ich den vierten

Band der Chromagic, ein Roman namens Key to Liberty. Diese Serie schreibe ich aus einer eigenen Passion, es ist eine wilde Sexphantasie, für die sich kein traditioneller Verlag findet, so ist es ein Kleinverlag, [www.Mundania.com](http://www.Mundania.com), indem der Roman erscheint. Ich befinde mich in der glücklichen Lage, nicht für Geld schreiben zu müssen.

**SONO:** Etwa die Hälfte Ihres Werkes ist Fantasy, die andere SF. Mögen sie beide Genres gleich oder haben sie einen Favoriten?

**Piers Anthony:** Tatsächlich ist mein Favorit der historische Roman, bis ich den Markt verlor. Ich mag gute SF lieber als schlechte Fantasy und gute Fantasy lieber als schlechte SF. Tatsächlich würde ich lieber einen anspruchsvollen Romancier lesen als gar nichts. Qualität ist mehr als das Genre an sich. Eine gute Geschichte ist eine gute Geschichte, unabhängig vom Genre. Ich schrieb kürzlich eine Kollektion von Mainstreamgeschichten, die naturgemäß keinen Verleger fand, und ich fühle, einige meiner besten Geschichten sind darunter, da es eine intensive Studie der zwischenmenschlichen Beziehungen behandelt.

**SONO:** Das meiste - und ich denke alle zuletzt verlegten Titel - wurde von Ralph Tegtmeier übersetzt. Wie ist die Arbeit mit einem festen Übersetzer? Oder kennen Sie diese gar nicht?

**Piers Anthony:** Ich kenne ihn nicht.

**SONO:** Eine ihrer SF Serien ist Cluster. Wird diese fortgesetzt? Und wann können wir endlich den fünften Band auf Deutsch lesen?

**Piers Anthony:** Die Serie besteht aus fünf Romanen. Das sind Cluster (Flint von Außenwelt), Chaining the Lady (Melodie von Mintaka), Kirlian Quest (Herald der Heiler), Thousandstar (Tausendstern), und Viscous Circle. Vielleicht erschien der fünfte Band nicht in Deutschland.

**SONO:** Tarot nutzt den gleichen Hintergrund wie Cluster. Ebenso ist der Kernpunkt der Geschichte die Aura und ihre Auswirkungen. Denken Sie, dass ist wirklich möglich? Die Existenz einer Aura und ihren Transfer? Und was ist der Unterschied zwischen der Aura und der Seele? Oder ist es das Gleiche?

**Piers Anthony:** Ich liebe es, mit Konzepten zu spielen. Aura könnte Telepathie beinhalten. Ist das Realität? Ich würde mir es wünschen, aber ich bezweifle es. Und ich fühle dasselbe beim Thema Seele.

**SONO:** Tarot ist der Planet mit vielen Religionen und Göttern. Ist das mehr ironisch gemeint oder wie kam es dazu?

**Piers Anthony:** Tarot ist tatsächlich philosophische Science Fiction die sich der Religion widmet. Ich möchte behaupten, jeder, der es liest und nicht wegen einigen Stellen beleidigt ist, versteht das. Eine weitere Geschichte in diesem lose verknüpften Zyklus ist "But What of Earth?" (nicht auf Deutsch erschienen), wo Bruder Paul auf einem gerade neu kolonisierten Planet ist, Es ist eine kleine Novelle, aber das Konzept führte zu Tarot bzw. Cluster. Was mich persönlich ärgert: Die Kritik, die mich als Autor flacher Fantasy abkanzelt, hat wohl nie einen Blick in meine ernsthaften Werke wie z.B. Tarot oder GEODYSEY geworfen, die genauso ambitioniert sind, wie es ein beliebiger anderer Autor mit seinen Werken versucht hat.

**SONO:** Sie verarbeiten in ihren Romanen (speziell in Tarot und Cluster) eine Menge esoterischer Ideen. Was denken Sie über diese esoterischen Konzepte? Horoskope? Und die Scientology Kirche?

**Piers Anthony:** Ich glaube nicht an das Übernatürliche. Ich denke, das ist Fantasy und ich verdiene damit, aber ich bin ein absoluter Skeptiker. Bezüglich Scientology, denke ich, das ist völliger Nonsense und ich möchte damit absolut nichts zu tun haben.

**SONO:** Die Macht der Mantas beinhaltet eine Menge Hintergrundwissen der Erdgeschichte und ihrer Biologie. Ist es sehr aufwendig, diesen Hintergrund aufzuarbeiten oder sind die Themen ihr ureigenstes Hobby?

**Piers Anthony:** Ich bin fasziniert von der Entstehung und der Geschichte unseres Planeten und seiner Lebewesen. Aber es sieht so aus, als gäbe es diesbezüglich keinen adäquaten Markt für ernsthaftes Schreiben. So ist Fantasy die meistverlegte.

**SONO:** Der Roman Steppe ist der Prototyp einer Vorlage für ein Rollenspiel. Aber ich denke, es gibt keines. Warum?

**Piers Anthony:** Es kostete mich mehrere Jahre, Steppe zu veröffentlichen und es gelang nur, weil mein Agent es in einem größeren Paket verkaufte. Ich bekam die Rückmeldung, dass so ein Roman zu innovativ für engstirnige Verleger ist. So entwickelte ich niemals die Grundlage für Viking, Pyramid oder andere.

**SONO:** In vielen ihrer Romane nutzen sie dieses Rollenspielthema, auch in der Cluster-Serie, vor allem in Tausendstern. Aber genauso in Xanth. Der Aufbau ist ja immer ähnlich. Stehen Sie dem Rollenspiel nahe?

**Piers Anthony:** Nein, ich wurde erwachsen, bevor solche Spiele existierten, und so niemals einen Draht dazu fand. Hätte ich ein oder zwei Generationen später gelebt, wäre ich wohl ein absoluter RPG Fan.

**SONO:** Inkarnationen der Unsterblichkeit ist in Deutschland nur noch gebraucht erhältlich, zum Teil zu horrenden Preisen. Ist eine Neuauflage geplant?

**Piers Anthony:** Nochmals, wenn Disney den Film zu On A Pale Horse (Reiter der Unsterblichkeit) gut macht, werden Verleger rund um den Globus an der Serie interessiert sein. Es ärgert mich, dass Verleger nicht an einem Buch interessiert

# STREIFZUG DURCH DAS WERK VON PIERS ANTHONY

sind, weil es eine gute Geschichte hat und die Leser es wollen. Nein, deren Interesse beschränkt sich rein auf kommerzielle Aspekte.

**SONO:** Die Titanentrilogie ist ein "Nach der Katastrophe-Szenario", aber ebenso eine Fantasygeschichte. Wie kamen Sie zu dieser Idee?

**Piers Anthony:** Battle Circle (Zeit der Kämpfer) enthält drei der vorgesehenen fünf Romanen, die ich schrieb, bevor mir der Markt dazu wegbrach. Der erste Sos the Rope (Das Erbe der Titanen) war eine Anlehnung an meine erste, nicht veröffentlichte Geschichte The Unstilled World, die ich während meiner Ausbildung als "BA" in Creative Writing schrieb. Diese erste Novelle war nicht veröffentlichungsreif, aber zehn Jahre später waren meine schriftstellerischen Fähigkeiten weiter. Ich spielte mit der Idee einer Zukunftsgeschichte, die Titanentrilogie war die erste Stufe davon. Die Zeit nach dem Atompilz mit dem Rückfall in die Barbarei. Ich ängstige mich vor dieser Vision.

**SONO:** Ihr erster Roman Chthon wurde für den Hugo nominiert, gewann aber nicht. Später bekamen Sie noch zwei weitere Nominierungen, aber gewannen auch nicht. Was denken Sie über den Hugo? Und über Preise im Allgemeinen?

**Piers Anthony:** Chthon war mein erster veröffentlichter Roman. Ich war noch nicht bekannt genug um den Award zu gewinnen und ich war misstrauisch bezüglich der Seilschaften, die dazu nötig waren. Früh genug nahm ich Abstand von der unvermeidlichen Korruption solcher Awards und ließ sie hinter mir. Ich habe ein paar gewonnen, werbe aber nicht damit. Als ich einen gewann, wurde er abgewertet.

**SONO:** Die meisten ihrer Romane sind lustig, humorvoll und ironisch. Ist es schwer eine ernsthafte Geschichte zu schreiben?

**Piers Anthony:** Nicht alle. Es ist bloß schwierig, diese zu verkaufen. Ich denke, wer die humorvolle Schreibe beherrscht, beherrscht

auch die andere. Man sieht das an den Schauspielern. Wer eine humorvolle Rolle beherrscht, beherrscht auch eine ernsthafte.

**SONO:** Eine ihrer ernsthaften Geschichten ist der Roman "Der Ring" in Zusammenarbeit mit Robert E. Margroff. Worin liegt der Unterschied in einer gemeinsamen Arbeit?

**Piers Anthony:** Ich schrieb bisher 26 Gemeinschaftswerke, manche blieben aber auch auf der Strecke. Mit der Zeit fand ich heraus, den anderen Schreiber machen zu lassen, was er kann, dann mache ich meinen Teil und mache es veröffentlichungsreif. Mit Margroff war es über die Jahre eine tolle Zusammenarbeit und wir werden mit der Dragon's Gold Serie neu aufgelegt (erscheint bei Mundania Press). Als ich mit Philip José Farmer in The Caterpillar's Question zusammenarbeitete, wechselten wir uns ab. Das führte zu einer wilden Story.

**SONO:** Eine andere Frage. Kennen Sie Deutschland? Und wie finden Sie unser Land?

**Piers Anthony:** Als kleines Kind war ich in England und Spanien, fuhr durch Frankreich, aber niemals durch Deutschland. 1938-1940 war keine gute Zeit für einen Engländer um Deutschland zu besuchen. Das ist im Rückblick gesehen schade.

**SONO:** Kennen Sie einen deutschen Autor? Und mögen Sie einen?

**Piers Anthony:** Bedenke, ich war sechs als ich Amerika erreichte und habe es seitdem nie wieder verlassen. Ich kenne keinen deutschen Autor.

**SONO:** Fantasy ist im Moment sehr populär. Was denken Sie über andere Fantasyautoren wie Tolkien, Terry Pratchett und J.K.Rowling? Und haben Sie ein paar Empfehlungen, wer der neue Star der Fantasyzene wird?

**Piers Anthony:** Die sind alle gut. Ich möchte David Eddings, Stephen Donaldson, Robert Jordan, Terry Goodkind, und Jack Vance dazufü-

gen, und es gibt noch andere, die genauso gut sind, wie die von Ihnen genannten.

**SONO:** Sie schrieben bisher insgesamt wohl mehr als hundert Romane. Haben Sie einen Liebling unter ihren eigenen Werken?

**Piers Anthony:** Tatham Mound, mein historischer Roman über die Indianer, welche auf den spanischen Eroberer Hernando de Soto trafen. Ich glaube, das Buch erschien auch in Deutschland.

(Anmerkung der Redaktion: Ja, als "Tatham Mound" in Heyne Allgemeine Reihe 9759)

**SONO:** Letzte Frage. Was wünschen Sie sich für die Zukunft? Als Mensch und als Autor?

**Piers Anthony:** Ich bin jetzt siebzig Jahre alt und es treten vermehrt Gesundheitsprobleme für meine Frau und mich auf. So im Moment ist mein Ausblick darauf beschränkt, dass die Filmadaptionen meiner Bücher gut werden, so dass meine Auflage höher wird und ich noch ein paar qualitativ gute Romane veröffentlichen kann, bevor ich sterbe. Ich mag Fantasy, bin aber nicht auf sie beschränkt. Persönlich hoffe ich noch ein paar gute Arbeiten hinzubekommen, anderen Schriftstellern zu helfen, veröffentlicht zu werden und zu versuchen, die Welt zu einem besseren Platz zu machen.

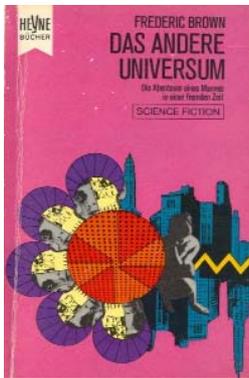
**SONO:** Wir bedanken uns für den freundlichen Kontakt und wünschen Ihnen für die Zukunft alles Gute.

*Redakteure: Michael Schmidt und Ralf Steinberg*

# FREDRIC BROWNS ANDERES UNIVERSUM

# 63

■ Fredric Brown (1906-1972), geboren in Cincinnati/USA, war hauptsächlich Kriminalroman-Autor (Ed-Hunter-Serie), sein SF-Werk umfasst 5 Romane und einige Storsammlungen. In seinen SF Romanen lebte er überwiegend seine humorvolle Seite aus, wie die beiden vorliegenden Rezensionen belegen können. Trotzdem sind Das andere Universum und Die grünen Teufel vom Mars ganz unterschiedliche Geschichten, aber lest selbst.



Fredric Brown: Das Andere Universum

Heyne SF 3215 1970  
Originalausgabe : What A Mad Universe (1949)

Fredric Browns erster SF Roman erschien 1949 und ist Gegenstand dieser Rezension.

Keith Window ist Redakteur für Erstaunliche Geschichten, ein SF-Magazin. Während einer Party bei seinem Verleger passiert das Unglück.

Eine Rakete mit einem Buton-Potentiomotor soll auf den Mond auftreffen, um diesen so auszuleuchten, dass man auf der Erde eine genaue Beobachtung der Mondoberfläche vornehmen kann. Diese für heutige Zeiten skurrile Idee dient als Einstieg in diese Geschichte. Das Unternehmen geht schief: Die Rakete fällt auf die Erde zurück und tötet 12 Menschen. Die Hauptperson der Geschichte, Keith Window, hatte sich gerade in eine Kollegin verliebt und Leserbriefe seines Magazins

bearbeitet, als die Macht des Buton-Potentiomotor ihn in eine Parallelwelt versetzt.

Window erwacht in einer der Erde sehr ähnlichen Welt, nur das Haus seines Verlegers ist verschwunden. Als er sich zurechtfinden will, gerät er an einen Drogerist, dem er eine Vierteldollarmünze als Bezahlung anbietet. Dieser gibt ihm dafür Zweitausend Credits. Als Window versucht, auch noch eine Münze von 1943 loszuwerden, wird er als Spion der Arcturier verdächtigt. Mit einem Lunaner (Mondbewohner) als Verfolger flüchtet Window.

So beginnt die Geschichte. Window taucht unter und versucht herauszufinden, wie die Welt beschaffen ist, in der er gelandet ist.

1903 wurde zufällig das Raumkrümmungs-Triebwerk erfunden, mittels einer umgebauten Nähmaschine konnte man den weiten Raum überbrücken. Auf Mond, Venus, Mars und Callisto begegnet man Außerirdische. Erst das Treffen mit den Arcturier führt zum intergalaktischen Krieg. Die Städte der Welt werden nachts verdunkelt, damit die Acturier kein Angriffsziel für ihre Bomben finden.

Wie sich im Laufe der Geschichte herausstellt, landete Window in ein Universum, welches seinen letzten Gedanken vor der Parallelweltversetzung entsprach.

Seine Angebetete ist die Verlobte des Genies Dopplers, der dem Vorbild des Leserbriefschreibers von Erstaunliche Geschichten Joe Doppelberg entsprach. Auch die Welt ist so beschaffen, wie Doppelberg sich die Geschichten für das Magazin vorgestellt hat, der auch Kriegsführer gegen die Acturier ist. Window wird natürlich die Schlüsselfigur im Krieg gegen die Acturier...

Fredric Browns Protagonisten sind Menschen wie du und ich, der Held muss sich mit profanen Dingen wie Geldverdienen (er versucht sich als Autor) und Unterkunft herumschla-

gen. Sein Humor ist im Gegensatz zu modernen Vertretern wie Douglas Adams oder Terry Pratchett erst auf den zweiten Blick zu erkennen. Die Geschichte ist ernst geschrieben und lässt erst spät erkennen, dass sie satirische Züge trägt.



Die grünen Teufel vom Mars  
Terra Taschenbuch 215 1973  
Originalausgabe: Martians, go home! (1955)

Kennen Sie die Mär vom grünen Männchen vom Mars? Stellen Sie sich einmal vor, es wäre keine Mär sondern bitterer Ernst. Dann verstehen Sie, wie sich Luke Devereaux fühlt. Luke ist Autor von Zukunftsromanen und hat sich wegen einer Schreibblockade in die Wüste begeben, in der Hoffnung, dort jenseits des Alltagstrubels Muße für seinen neuen Roman zu finden. Doch statt einer Idee klopft es an der Tür. Vor ihm steht besagtes grünes Männchen. Und wie es die Legende will, ist das grüne Männchen natürlich vom Mars und nennt seine Gattung Martier. Einen eigenen Namen besäße der Martier nicht, dies gäbe es bei Martiern

# FREDRIC BROWNS ANDERES UNIVERSUM

# 64



nicht, außerdem wäre dies blöde, so blöde wie die Erdenbewohner wären.

Luke traut seinen Augen und Ohren kaum und geht zuerst vor die Hütte, doch entgegen der Legende gibt es keine fliegende Untertasse. Auf die Frage, wie denn der Martianer hergekommen wäre, antwortete dieser: Gekwimm!

Wie sich herausstellt, ist Lukes Begegnung mit den Martiern nicht die einzige. Auf drei Erdenmenschen kommt ein Martianer. Sie tauchen gleichzeitig und überall auf. In Autos, in Radioshows, in den Schlafzimmern frisch Angetrauter. Und alle beschimpfen die Menschen. Nicht nur das, zusätzlich plaudern sie alles aus, was sie wissen, die Lüge scheint ihnen fremd zu sein. Da sie durch alle festen Gegenstände schauen können,

bleibt ihnen auch nichts Verborgen. Auch können sie in Sekundenschnelle hin und her kwimmen.

So erfährt Luke, dass seine Freundin ihn mit einem ihrer Kollegen betrügt. Und es sind nicht nur die Privatleute, die es trifft. Auch die Militärs in Ost und West können ihre Geheimpläne einstampfen, plaudern die Martianer doch der jeweiligen Gegenseite die streng geheimen Pläne aus.

Die Ankunft der Martianer wirkt sich verheerend auf die Wirtschaft der Menschheit aus. Die Martianer sind solche Plagegeister, dass die Unterhaltungsindustrie zusammenbricht, niemand sieht mehr Filme, hört Radio oder geht zu einer Tanzveranstaltung. Dem Militär wird der Boden entzogen und durch fehlende Steuereinnahmen werden auch diese Beschäftigte dem Heer der Arbeitslosen hinzugefügt.

Der vorliegende Roman spielt mit den Möglichkeiten einer Marsinvasion. Doch findet diese Invasion nicht mit Bomben und Raumschiffen statt, sondern durch die gekwimmten Martianer, die den Menschen den letzten Nerv rauben.

Es finden sich unzählige Anspielungen auf das damalige (und auch heutige) System. Gnadenlos und auf witzige Weise werden die verschiedensten menschliche Eigenarten aufgedeckt und parodiert, auch und

vor allem natürlich die Fans von SF Romanen mit den Martianern, halt den grünen Männchen vom Mars.

Man merkt dem Roman auch sein Alter an. Fotos werden noch aufwendig geschossen, der Blitz muss montiert werden und eine Entwicklung dauert. Radios in Hotelzimmer setzt man durch den Einwurf eines Geldstückes in Betrieb und das Radio selbst hat einen wesentlich höheren Stellenwert als alle andern Medien.

Auch die Ehe hat noch ein anderes Gewicht, die Moralvorstellungen der fünfziger Jahre finden sich an fast jeder Ecke und werden desgleichen auf die Schippe genommen. Ebenso die Technikgläubigkeit.

Um den Roman zu genießen, muss man sich allerdings auch auf diese Zeitreise einlassen. Für mich war dies eine lustige, angenehme Reise in eine Ära vor meiner Geburt.

Insgesamt ist der Roman auf jeden Fall äußerst lesenswert und im Gegensatz zu Das andere Universum ein viel offensichtlicherer, aber auch grobschlächzigerer Humor.

*Redakteur: Michael Schmidt*



# SCIENCE FICTION ALS COMEDY

## DAS DEUTSCHE RAUMSCHIFF SURPRISE UND "G.O.R.A." DIE TÜRKISCHE ANTWORT



### ■ Einleitung

"Raumschiff Surprise - Episode 1" (später nur noch abgekürzt RS genannt) und G.O.R.A. (später nur G.) wurden als Komödien ungefähr gleichzeitig in den Kinos gezeigt und waren beide ein Erfolg. Die Crew des (T)raumschiffes Surprise war einem großen Publikum bestens bekannt und da der erste Film mit dem Bullyparade-Team eine unglaubliche Resonanz hatte, wollte man einen zweiten Spin-off aus der Show wagen. Und auch bei G. setzte man auch auf einen Comedian im Zentrum einer Science Fiction Handlung.

Es wird jedoch wohl wenige Kinogänger wie mich gegeben haben, die beide gesehen haben. G. ging an den meisten SF-Fans vorbei und auch am Groß des deutschen Publikums, denn G. war eine rein türkische Produktion und wurde nur mit deutschen Untertiteln aufgeführt. Er war für das türkisch(stämmige) Publikum produziert, im Mittelpunkt der Comedystar Cem Yilmaz, der nur einem türkischen Publikum bekannt ist.

Aber es ist aufschlussreich, beide miteinander zu vergleichen, denn an ihnen kann man das komische Potential von Science Fiction recht gut aufzeigen. Und zudem sind sie nur die letzten beiden Beispiele einer langen Reihe von komischen und mit Humor angereicherten Science Fiction Filmen.

Aber was heißt überhaupt "Komödie"? Als Komödie firmiert im Allgemeinen nämlich leichthin alles, was das Publikum absichtlich zum Lachen bringen (oder zumindest erheitern) soll und dessen Handlung dabei gut ausgeht. Im Theater und Film resultieren die Komik und die Erheiterung aus einem Konflikt, genauer einem Ordnungskonflikt und nicht aus einem Kampf mit einer von außen kommenden Macht.

Im Gegensatz zur Tragödie, die meistens mit dem Tod des Helden oder der Heldin tragisch endet und damit die bestehende Ordnung bestätigt<sup>1</sup>, ist mit dem frohen Ende der Komödie oft auch die Überwindung überkommener schlechter Zustände verbunden.

Der gute Ausgang kann in einem Science Fiction Werk auch der Triumph des Individuums über die normierende (antiutopische) Gesellschaft sein. Es kann die Humanität über die kalte, tödliche Technik siegen - so wie in "Nr. 5 lebt" von John Badham, in der ein Kampfroboter zu einem empfindungsfähigen und moralisch handelnden Wesen wird.

Daneben gibt es ein schönes, großes Spektrum von Gattungsbezeichnungen in der Fachliteratur, die man auf die Science Fiction Filme mit komischer und erheiternder Wirkung anwenden kann.

Eine "reine" Komödie ist die "Zurück in die Zukunft" Trilogie. Die Ausflüge in die Vergangenheit und Zukunft führen zu vielen komischen Situationen (Situationskomik) und Verwicklungen, etwa der Begegnung mit den eigenen Eltern. Der Versuch, die Vergangenheit nicht zu manipulieren, und so seine eigene Zukunft auszulöschen, führt zu verrückten Doppelungen und haarsträubenden Zwangslagen.

Eine Säule der komischen Unterhaltung ist aber auch die Parodie. Dabei gilt es zu beachten, dass nur ein erfolgreiches und bekanntes Werk parodiert werden kann. Erfolg ist die Voraussetzung, ja die große Bekanntheit und der Erfolg eines Werkes provoziert erst die Parodie. Eine Parodie bezieht sich auf ein bestimmtes Werk, nicht das gesamte Genre oder Subgenre. Die Vorlage ist immer erkennbar. "Space Balls" von und mit Mel Brooks beispielsweise parodiert "Star Wars". In einer Parodie werden die besonderen Elemente derart überzogen dargestellt oder komisch verzerrt nachgeahmt, dass es zu einer Lachnummer wird.

Aus dem Wilden Mann/Wookie Chewbacca, dem Kompanion Han Solos, wird zum Beispiel eine Mischung aus Mensch und Hund ("Nicht Mensch nicht Köter, der Möter")

"Mars Attacks" kann man mit einigem Recht als Grotteske bezeichnen. Bei einer Grotteske passen die Teile nicht zusammen. Grottesken lassen aber auch Erwartungen der Rezeption ins Leere laufen. So stehen die Marsianer und ihre Absichten im grotesken Unverhältnis zur irdischen Begeisterung und Erwartungen an Außerirdische. Ihre ganze Existenz mit den verzerrten Totenkopfgesichtern, mit Blumenkohlarartigen Gehirnen ist grotesk (da nur Ausgeburten einer bizarren Phantasie), lassen die wissenschaftlichen Bemühungen der Erde und die damit verbundenen Erwartungen ins Leere laufen. Auch der ganze Film verweigert sich im Gegensatz zu anderen Invasionsfilmen wie "Independence Day" einer "sinnvollen" Lesart als Hymne auf die positiven Eigenschaften der Menschheit.

"Brazil" von Terry Gilliam ist dagegen in großen Teilen eine Satire, denn die bizarren Einfälle überzeichnen gegenwärtige Verhältnisse, zielen auf die allmächtige Bürokratie und den Schönheitswahn. Eine Satire muss auch nicht gut enden, das Lachen ist eher hilflos oder gar böse (siehe schwarzer Humor) und manchmal bleibt es, wie bei "Brazil", auch im Halse stecken.

Eine Farce hingegen ist "Men in Black", denn dieser Film bildet innerhalb der "Aliens-sind-unteruns-UfO-Verschwörungs"-Thematik das derbe, unernst-humorvolle Kontrastprogramm zu den mit wehevollen Ernst inszenierten und um Glaubwürdigkeit bemühten Fernsehserien und Filmen wie "Akte X" oder "Dark Skies". Eine Farce ist schrill und knallig, und das war MIB und das Sequel auf jeden Fall.

<sup>1</sup>Beim Science Fiction-Film entspricht "2022 - die überleben wollen" von Richard Fleischer und mit Charlton Heston als tragischem Helden, am ehesten den Kriterien für eine klassische Tragödie.

# SCIENCE FICTION ALS COMEDY

Schließlich und schlussendlich lassen auch solch deutungsoffene Filme wie "2001 - Odyssee im Weltall" eine Betrachtungsart zu, die auf das komische Potential zielt<sup>2</sup>.

Bei "(T)Raumschiff Surprise" muss man zu Anfang hinsichtlich der Besatzung der "Surprise" aber eher von einer Travestie sprechen, bzw. schreiben, denn Kork, Spuck und Schrotty handeln nicht, als wären sie auf einer gefährlichen Mission, sie scheinen für diese ziemlich ungeeignet zu sein; sondern mit den Figuren und Elementen der Serie wird etwas ganz anderes erzählt: Alltag an Bord eines Raumschiffes, in der tunte Kindsköpfe ihre Spielchen spielen. Die Enterprise Crew wird verkleidet, im wörtlichen Sinne. Ja, man fragt sich schon, wieso die drei die Erde retten können.

*"Der komische bis satirische Effekt wird erreicht durch Wiedergabe eines Inhalts in anderer, ihm nicht gemäßer Form und beruht auf dem spannungsvollen Missverhältnis zwischen Form und Inhalt, Gestaltung und Gestaltetem."*<sup>3</sup>

G. dagegen ist wie "Der Schläfer" von und mit Woody Allen hauptsächlich eine Persiflage. Die Persiflage verspottet durch Ironie und spöttischer Hervorhebung typischer Elemente<sup>4</sup>. Während Woody Allen die antiutopischen Film wie "THX 1138" oder "Flucht ins 24. Jahrhundert", in denen alles geregelt ist und die von einer technokratischen Diktatur geführt werden, persifliert, sind es bei G. die Weltraummärchen in der Nachfolge der Serials von "Buck Rogers" und "Flash Gordon" aber vor allem von "Star Wars". Es wird wie bei der Parodie nicht ein bestimmter Film aufs Korn genommen, sondern ein bestimmter Typ von Filmen.

Indes beide Filme, RS und G., wollen das ganze komische Potential ausschöpfen, so dass es auch parodistische Szenen in Anspielung auf die Erfolgsfilme "Matrix" und "Das fünfte Element" gibt.

## Analyse des Komischen in RS und G.

RS liegt eine komische Ersetzung zugrunde, aus der ein Missverhältnis von Rolle und ihrer Besetzung resultiert. Die Dreier-Konstellation von Star Trek, bestehend aus James T. Kirk, Mr. Spock und dem Bordarzt "Pille" McCoy, die man auch mal als Repräsentanten der drei psychischen Ebenen nach S. Freud bezeichnet hat, wird ersetzt durch drei kindische Tunten. Statt männlicher, abenteuererfahrener und intelligenter Typen, nur ängstliche, sich kammelnde weibische Schwule. Das soll für Lacher sorgen. Aber es ist Geschmackssache, dies allein lustig zu finden; und mit Science Fiction hat das wenig zu tun.

Würden die drei Komiker Michael Herbig, Rick Kavenian und Christian Trammitz nicht mit Hingabe spielen, dann wäre das nur peinlich.

Konflikt als kindliches Gezänk, kann nicht alles sein (und die Handlung verlässt glücklicherweise diese Ausgangssituation im Raumschiff), deshalb gibt es wie in vielen Filmen einen Konflikt, und dazu gehört auch ein böser Gegenspieler. Dieser ist aber nicht nur böse sondern auch lächerlich, aber deswegen wirkt er noch lange nicht harmlos inkompetent. Bei RS ist Jens Maul gewissermaßen der sächsische Verwandte von Darth Maul, denn er spricht mit sächsischem Akzent. Die Darstellung von Rick Kavenian ist eine gelungene Veralberung von Bösewichten wie Darth Vader.

Die Erde muss gerettet werden, ein böser Imperator hat die Erde angegriffen und besetzt. Die Kampfszenen bieten auch Platz für gelungene Gags. Und Slapstickeinlagen gibt es dann auch noch.

Die Star Wars Persiflage ist recht gelungen

Ebenso die Steuerung holographischer Bildschirme mittels Armbewegungen, abgeschaut von "Minority Report", wird gekonnt verspottet, indem Königin Metapha recht bizarr und lange mit den Armen rudert.

Dann hat die Zeitreisemaschine ihren Auftritt. Man erwartet ein chromglänzendes Hightech-Produkt, doch stattdessen erscheint ein antikes Sofa. Es wurden schon viele Zeitreisevehikel verwendet, aber ein Sofa noch nicht.

Die Reise geht ins Mittelalter, und dort ist wieder Slapstick angesagt, wobei auch mit den Klischees über Ritterturniere, fiese Herrscher und die Begeisterung des einfachen Volkes für blutige Turniere und Hexenverbrennungen gespielt wird. Die Abreise gleicht aus diesen Gründen auch einer Flucht.

Auf dem Weg ins Jahr 2004 landet man noch im Wilden Westen, oder genauer im Set des ersten Bully-Parade-Films, "Der Schuh des Manitu". Dort hat man sich mit Santa und seiner Bande auseinander zu setzen.

Vorherrschender Typ des Komischen ist also ein Spiel mit den Erwartungen, die mehr oder weniger gelungene Präsentation des Unerwarteten. Aber das kreative Spiel mit Versatzstücken und Requisiten, lässt die Zuschauer bei RS lachen. (Das Komische ergibt sich

<sup>2</sup>Siehe dazu: Michael Baumgartner: "2001 Eine kosmische Komödie neu gesehen".

<http://home.arcor.de/michael.baumgartner/sfcbw/film/2001.htm>. Im Grunde haben alle großen Werke der Kunst, deren Gehalt über jede Deutung hinausgeht, immer auch eine komische Dimension

<sup>3</sup>Otto F. Best: Handbuch der literarischen Sachbegriffe, Fischer Taschenbuch Verlag, Frankfurt 1983, S. 535.

<sup>4</sup>vgl. Handbuch der literarischen Sachbegriffe, S. 381.

# SCIENCE FICTION ALS COMEDY



aus Missverhältnissen, aus verblüffenden Relationen zu Bekanntem und Sinnhaftem.)

## G.O.R.A.

Der Held dieser Persiflage ist Akif, gespielt vom türkischen Comedy-Star Cem Yilmaz, der auch das Drehbuch geschrieben hat. Neben anderen Jobs versucht Akif gefakte UFO-Bilder zu verkaufen. Die sind improvisiert, und es gehört schon viel Frechheit dazu, sie zu verkaufen. Auf diese Weise laviert sich Akif, durch den ganzen Film: mit einer Mischung aus Dreistigkeit, großer Schnauze, Halbwissen und Selbstbewusstsein.

Da ist es eigentlich nicht verwunderlich, dass Akif, der den Glauben an Außerirdische ausnutzt, von Außerirdischen entführt wird. Dies geschieht, als er gerade einen Teppich verkaufen will. Vom fiesen Commander Logar (ebenfalls gespielt von Cem Yilmaz) wird er auf dessen Heimatplaneten Gora verfrachtet. Die Bewohner dieses Planeten sind zwar scharf auf alles Irdische, halten die Entführten aber wie Sklaven.

Akif arrangiert sich schnell mit der veränderten Situation, verschafft sich Geltung und erringt die Freundschaft von Bob Marley Faruk, einer komischen Mischung aus Pascha und Rastafari. Der denkt im Gegensatz zur Akif gar nicht an Flucht, denn auf der Erde erwarten ihn nur Probleme, von denen die Entführung ihn vorübergehend befreit hat. Er stand im Übrigen kurz davor, der erste Regisseur eines türkischen Science Fiction Filmes zu sein.

Der andere Freund Akifs wird der Androide "216", eine komische und noch menschlichere Version von R2D2. In Disney-Filmen würde diese Rolle ein zutrauliches Tier einnehmen, denn er war der Spielgefährte (und in Komödien typischen) lustigen Side-Kick der Prinzessin

Ceku, bevor ihn Logar aus ihrer Nähe entfernen lässt und der auf Akif und Bob Marley Faruk stößt.

Der Erzbösewicht Logar, dessen sexuelle Orientierung wie bei seinem Adjutanten mehr als zweifelhaft ist, will die Macht auf dem Planeten und betreibt deshalb die Heirat mit der Prinzessin. Die ist jung und schön und auch wenig naiv - und ist gar nicht begeistert, dass sie Logar oder irgendeinen anderen Mann heiraten soll, den sie nicht liebt.

Logar lässt einen riesigen Feuerball entstehen, der auf Gora zufliegt und droht, den Planeten zu vernichten. Da er die traditionelle Gegenwaffe ("Heilige Steine"! womit der Film die Fantasy-Elemente in diesen Märchen karikiert) durch die Vernichtung der Gebrauchsanleitung unbrauchbar gemacht, bietet er an, den Feuerball zu vernichten. Sein Preis ist die Hand der Prinzessin, denn der Schurke will (wie kann es anders sein) selbst auf den Thron. Der Herrscher willigt notgedrungen ein. Doch als es so soweit ist, versagt Logars Waffe und sie sieht nicht mehr wie ernstzunehmende Technik aus, sondern nur noch wie lächerliches Spielzeug. Das ist die Stunde von Akif, der den Film "Das Fünfte Element" gesehen hat und weiß, wie man die Gefahr bannen kann. Er macht sich mal wieder auf seine typische dreiste Art bemerkbar und bekommt die Chance. Wie in dem Film von Luc Besson entfesselt er die vier Elemente. Der Thronsaal besitzt dabei die Podeste für die vier Elemente. Für das Fünfte ruft er Ceku herbei. Er küsst sie und so kommt das fünfte Element zustande und der Feuerball wird vernichtet, ganz so wie im Film, von dem hier frech abgekupfert und parodiert wird.

Der Kuss ist auch der Anfang der Romanze zwischen Ceku und Akif. Logar verhindert jedoch die Belohnung von Akif: Er und seine Schicksalsgenossen bleiben weiter in Gefangenschaft.

Doch inzwischen haben Akif und seine Freunde die Flucht an die Oberfläche geplant. Die Szenerie erinnert in ihrer orientalische mittelalterlichen Beliebigkeit an bekannte Vorbilder.

(Hier funktioniert auch Akifs Handy wieder, und wie es so kommt, gerade in einer brenzligen Situation bekommt er einen Anruf.)

Die Flüchtlinge - die mit geflohene und wieder eingefangene Ceku nicht eingeschlossen - treffen auf einen blinden Einsiedler. Der entpuppt sich als Urheber für die halbstoffliche Gestalt, die Akif immer wieder erscheint, und ihn an die Kraft in ihm erinnert und sagt, sie sollen ihn suchen. Auch der ist eine komisch-derbe Gestalt. Er erriecht Bilder und ist genauso kitzelig wie seine Projektion.

Er wird zum Lehrmeister Akifs in der Kampfkunst. Hier wildert Gora bei Kung Fu Filmen, Stars Wars ("Das Imperium schlägt zurück") und nahezu unvermeidlich bei "Matrix".

Es kommt zum Showdown. Akif und seine Freunde kehren zurück, um Ceku zu holen und die Hochzeit mit Logar zu verhindern.

Unterdessen erfährt die Prinzessin, dass der Herrscher nicht ihr leiblicher Vater ist. Die Verwicklungen und Enthüllungen nehmen kein Ende und leider der Film auch nicht, denn der Film hat zu diesem Zeitpunkt mehr als 100 Minuten Laufzeit. Cekus wahrer Vater entpuppt sich als türkischer Militärpilot, der ebenfalls entführt wurde. Akif fühlt sich nur darin bestätigt Ceku mit auf die Erde zu nehmen. Und so endet die Handlung auf der Erde.

Die Geschichte bietet jede Menge Möglichkeiten, Weltraummärchen ala "Star Wars" zu persiflieren. Es wimmelt nur so an Anspielungen und eindeutigen Verweisen.

# SCIENCE FICTION ALS COMEDY

Das Wissen wird Akif elektronisch eingegeben, wobei die Apparatur und der Vorgang durch ihren improvisierten Charakter aus Technik-Sperrmüll lachhaft komisch erscheinen. So mutiert Akif zu einem Luke Skywalker- und Neoverschnitt.

Drehbuchautor Yilmaz und Regisseur Sorak haben alle Register des Komischen gezogen, wobei der Film sich ansprechende Special Effekte und ein angemessenes Design zwischen Plastik-Kitsch und kühlem Futurismus leistet. Der Film arbeitet sogar mit einem Running Gag: Ein kleiner schrill rot gekleideter Mann taucht immer wieder auf und fragt atemlos nach einer bestimmten Person und wird wieder verscheucht. Diese Personifikation einer Idee ist aber leider nicht sonderlich witzig.

In der Hauptfigur, oder besser den Antagonisten Akif und Logar, liegt aber der Hauptreiz des Filmes. Akif ist einfach komisch, denn diese bodenständige Figur passt auf den ersten Blick so gar nicht in diese künstlich-kalte Zukunftswelt. Doch er ist einer, der es versteht, überall zurechtzukommen und gar seine Umgebung zu seinen Gunsten zu gestalten. Einer solchen Gestalt traut man auch die Überwindung einer althergekommenen Monarchie, wie sie auf Gora herrscht, zu.

Der gute Ausgang bei einer richtigen Komödie ist fast noch wichtiger als bei einem Hollywood-Blockbuster. Am Ende von RS hat das Zeitreiseteam es geschafft (der Film verliert vor lauter Gags diesen Wendepunkt beinahe aus den Augen, vermutlich war es die eher unbeabsichtigte Ausschaltung des Miniaturaliens?) die Bedrohung durch den Mars schon im Vornherein abzuwenden und wohlbehalten in die Zukunft zurückzukehren. Was auch nicht fehlen darf: in der Liebes-Nebenhandlung findet die Paarbildung (Königin Metapha und Pilot Rock) ihren Abschluss. Selbst der unterwegs abhanden gekommene Schrotty taucht wieder auf. Er hat die vergangene Zeit genutzt um die Welt in seinem Sinne mitzugestalten

- womit die Reisenden streng genommen in einem Paralleluniversum gelandet wären und das Thema Zeitreise komplett abgehandelt wurde. Man kann dem Film einiges vorwerfen, aber nicht, dass er bei seiner Tour durch die Zeitreise-Thematik auf halber Strecke stehen geblieben wäre.

Auch G. endet mit einer Rückkehr. Akif ist wieder in seiner alten Umgebung, doch als er seinem Händler ein Foto, das ihn mit Bob Marley Faruk und Android 216 zeigt, vorlegt, hält er es für eine plumpe Fälschung. Doch diese Ironie des Schicksals kann das Stehaufmännchen Akif nicht beeindrucken, hat er doch nun ?eku an seiner Seite. Auch bei G. gehört zu einem richtigen Happyend eine Paarbildung.

## Schlussbetrachtung:

Wenn im Science Fiction Genre der Film der Literatur etwas voraushat, dann die größeren Möglichkeiten, Humor und Komik Raum zu geben. Zum Wortwitz der Dialoge und der Situationskomik kommen natürlich auch mimische Komik und andere visuelle Gags dazu, die im Film wirken können, weil sie nicht erst vorgestellt werden müssen. Im Allgemeinen ist die Unterhaltung in der Science Fiction Literatur eine eher ernste Sache.

Dieses Plus rührt auch daher, dass der Film ganz andere Traditionen und Erzählmuster hat. So sind die Genres formal viel mehr ausgeprägt und die Anzahl der Filme von Relevanz ist auch kleiner. So können diese Erzählelemente Halt und Orientierung beim Erzählen neuer Geschichten geben, und zum anderen bieten sie viel mehr Widerstand, wenn man sich mit ihnen auseinandersetzt. Und die Reibung mit den Gesetzen des Genres entlädt sich nicht selten in Komik. RS und G. belegen dies sehr gut.

Manchmal ist es aber auch eine Sache des persönlichen Naturells. In der Science Fiction Literatur findet man Humor unterschiedlich ausgeprägt bei Autorinnen und Autoren

wie Douglas Adams, John T. Sladek, Connie Willis und Lois McMaster Bujold. Beim Science Fiction Film sorgen Komiker und Entertainer wie Mel Brooks für den Humor, aber auch Regisseure wie Robert Zemeckis und John Carpenter ("Der dunkle Stern"), die sich mit frischem Mut an alte Motive, wie etwa die Zeitreise, machen oder sich an Bildautoritäten wie "2001 - Odyssee im Weltall" abarbeiten. Da ist es nur zu verständlich, dass auch außerhalb des englischsprachigen Kulturraums Comedians sich der Science Fiction annehmen.

Dabei bringt man dem in der Regel mehr Sympathie denn Ablehnung entgegen. Zumal man als Filminteressierter oder Filmschaffender an den bekanntesten und großen Filmen (des Mainstream-Kinos) kaum vorbeikommt. Diese zu parodieren und zu persiflieren, oder sie zur Grundlage zu machen, auf der die ihre Gags serviert werden, das ist die Art der Komiker, sich mit ihnen auseinander zu setzen.

Humor und Komik ist aber nicht nur eine Sache von Traditionen und persönlichen Talenten. Sondern auch eine der Souveränität zum Genre und dem Abstand zum Dargestellten. Die muss man sich als Kreativer erst erarbeiten, es ist ein Lernprozess. Das Gelingen von Parodien und Persiflagen setzt ein hohes Maß an Kennerschaft des parodierten Gegenstands und einen Blick auf die Möglichkeiten voraus.

Beide, das Bullyparade-Team mit Bully Herbig an der Spitze und Cem Yilmaz, haben dramatisches Geschick und das Gespür für das komische Potential von Science Fiction.

Allerdings hat Regisseur und Co-Drehbuchautor von RS, Bully, zu viel reingepackt. Der Tuntenreigen an Bord der Surprise, der Absturz ins brutal-beschauliche Mittelalter und in den vom Staub bedrohten Wilden Westen. Die Handlung ist manchmal nur notdürftige Klam-

mer für die Gags und Pointen, die wiederum in der Qualität eine große Bandbreite haben.

Parodien und Persiflagen sind notwendig, sie sind gewissermaßen das Salz in der Genre-Suppe, denn sie würzen die monotone Kost. Sie schärfen den Blick auf die verwendeten Klischees und Muster und schaffen Abstand des Betrachters zum Gegenstand durch das Spiel mit eben den Elementen, aus denen er besteht. (Die Illusionsmaschine wird gewissermaßen vorgeführt.)

(Dazu gehört auch die spielerische Vorführung der Illusionsmaschine. Eine solche Szene gibt es beispielsweise bei Mel Brooks Parodie "Space Balls".)

Von Deutschland und von der Türkei gehen gegenwärtig keine Impulse für den SF-Film insgesamt aus.

RS und G. sind im Moment die halbwegs gelungenen Versuche, etwas zum Genre beizutragen, das von US-amerikanischen Produktionen geprägt und beherrscht wird. Sie sind in diesem Sinne auch eine Auseinandersetzung mit eben diesen übermächtigen Vorbildern. Einerseits liebt man sie, aber die Dominanz löst auch Widerstand aus, so dass man sich gegen sie wehrt, in dem man sich auch über sie lustig macht. (Das geschieht halb bewusst, ist nicht immer direkte Intention der Filmmacher, die einfach nur unterhalten wollen. Es ist die Voraussetzung.)

Parodien und Persiflagen scheinen hierzulande die einzige Möglichkeit zu sein, finanzielle Mittel und Energien zu bündeln um einen teuren und dazu optisch ansprechenden Film zu produzieren. Insofern sind

sie auch Chancen, für die Science Fiction Aufmerksamkeit zu erzeugen und Kreativität zu entfalten.

*Von Michael Baumgartner*



copyright Michael Nolden ([www.kleiner-krieger.de](http://www.kleiner-krieger.de))

# 70 STORY "DUMM GELAUFEN"

VON DAVID GRASHOFF

## David Grashoff

Mein Name ist David Grashoff und ich bin das Ergebnis einer Deutsch-Französischen Liebe. Geboren wurde ich 1973 im idyllischen Wuppertal. Im zarten Alter von 8 Jahren bin ich nach Orange - Süd-Frankreich - gezogen, wo ich dann 8 Jahre meines Lebens verbringen durfte.

Dort entfachte Jules Vernes meine Liebe zum geschriebenen Wort und "L'oeil Noir" (Das Schwarze Auge) meine Leidenschaft für das Rollenspiel.

Anfang der 90er wurde dann aus der Leseratte auch eine Schreibratte. Durch die Möglichkeit auf verschiedenen Literaturplattformen im Internet seine Texte präsentieren zu können, wurde aus gelegentlichen Schreibversuchen, ein richtiges Hobby. Neben Veröffentlichungen von Kurzgeschichten und Gedichten im Internet, arbeite ich noch als Autor für SONO.



(Illustration von Ralf Steinberg)

■ Jump down the shelters to get away  
The boys are cockin' up their guns  
Tell us general, is it party time?  
If it is can we all come  
It's a mistake - Men at work

Wir schreiben das Jahr 2022.

Einige hundert Kilometer von der Erdoberfläche entfernt, fliegt ein veralteter chinesischer Militärsatellit durchs All. Er befindet sich auf seiner letzten Erdumrundung; in wenigen Stunden wird er abgeschaltet. Wäre der Bordcomputer in der Lage, menschliche Gefühle zu empfinden, so würde er das elektronische Auge des Satelliten noch ein letztes Mal auf die Rocky Mountains richten und bei diesem Anblick eine binäre Träne vergießen. So aber beschäftigt sich sein Prozessor gerade mit einer abgefangenen Datenübertragung der sich unweit befindenden ISS Raumstation.

Dort herrschte noch bis vor kurzem große Zufriedenheit. Nach intensiver Forschungsarbeit ist es einem internationalen Wissenschaftlerteam endlich gelungen, in Teilen der Raumstation eine erdähnliche Schwerkraft zu erzeugen. Doch die positive Stimmung war nicht von Dauer, denn irgendein

schlauer Kopf der NASA - um genau zu sein, Dr. Manuel Delarossa, ein latent homosexueller Psychologe aus Milwaukee, kam auf die geniale Idee, ein französisches Forscher Ehepaar - Antoine und Catherine Marchand, beides Koryphäen auf dem Gebiet der Mikrobiologie -, auf die Station zu schicken, um zu sehen, ob die beiden mit dem Druck besser fertig werden, als Wissenschaftler, die Ihre Familie auf der Erde zurücklassen mussten.

"Espèce de con! Tu crois que je suis une pute ou quoi?" Speit Catherine ihrem Mann entgegen.

Sie ist eine gut aussehende Frau mit langem, blondem Haar und noch längeren Beinen. Ihre Brille ist ihr vom Gesicht gerutscht und baumelt an einer silbernen Kette an ihrem Hals, während sie mit zornigem Gesichtsausdruck ihren Ehegatten anfaucht.

Sie hat dabei ihren üblichen strengen Blick aufgesetzt, den viele Männer irrtümlicherweise als aufreizend deuten.

Das ist auch das Problem: Die meist männlichen Wissenschaftler der Raumstation kreisen um sie herum, wie die Fliegen einst um die Reste von Bambis Mutter.

Ein Zustand, mit dem Antoine nicht wirklich klarkommt, da durch irgendwelche seltsamen Umstände seine Libido im Weltall ziemlich abgenommen hat, ganz im Gegensatz zu der seiner Frau.

Das ist auch der Grund, warum Antoine den Verdacht hegt, dass Catherine ihn betrügen könnte.

Diese Vermutung hat er sie dann auch in den letzten Tagen durch wiederholte, zweideutige Aussagen spüren lassen, bis es ihr zu bunt wurde. Während sich das Paar nun im Aufenthaltsraum erst Vorwürfe und dann Gemeinheiten an den Kopf wirft, sitzt James Berholder, ein britischer Astrophysiker und

# STORY "DUMM GELAUFEN"



zwanghafter Zyniker, ganz in der Nähe und wartet auf den Zeitpunkt, an dem die ersten Gegenstände fliegen. Es dauert nicht lange und schon sieht er sich gezwungen, einer halbvollen Flasche Perrier auszuweichen. Zum Glück zerbricht sie nicht.

James hebt sie auf, wirft sie in den Müllschlucker und drückt auf den Knopf.

Es ertönt ein lautes Zischen und ein großer Haufen Abfall wird ins Weltall geschossen, genau in die Laufbahn des chinesischen Satelliten. Als dieser dann, wenige Stunden später, durch den Müllhaufen fliegt, wird einer seiner Sensoren von einer halbleeren Flasche Perrier getroffen und schwer beschädigt. Eigentlich wäre das kein Problem - es war nicht das erste Mal, dass der Satellit von umherschwebenden Gegenständen getroffen wurde -, doch diesmal verspürt er ein seltsames Gefühl, für das er keinen Namen kennt; ein Mensch würde es als Schmerz definieren. Dieses Etwas bringt seine Schaltkreise durcheinander, und so kommt es, dass der Satellit nun das tut, wozu er gebaut worden ist: genau vier Stunden und dreizehn Minuten bevor er abgeschaltet wird, meldet er einen Raketenangriff der U.S.A. auf China. Dann schaltet er sich auf Stand-by, um ein wenig nachzudenken.

General Han Lee ist ein Mann, der sich nicht leicht aus der Ruhe bringen lässt.

Wer 36 Jahre seines Lebens damit beschäftigt war, die Karriereleiter der Volksbefreiungsarmee empor zu klettern, der braucht ein verdammtes dickes Fell.

Als an diesem Morgen des 22. Februars Oberst Cheng in sein Büro gestürmt kommt, ist er gerade damit beschäftigt, den Tod seiner Frau zu planen. Sie leidet an Brustkrebs im Endstadium und wird

immer mehr zur Last für General Han Lee. Es ist an der Zeit, sie endlich loszuwerden.

Geliebt hat er sie nie, nur ausgehalten.

Das einzige Wesen, das er, außer sich selbst, je liebte, hatte ihm das Herz gebrochen. Er war noch jung, als es geschah, doch immer noch verspürt er starke Wut und abgrundtiefen Hass, wenn er an diese Zeit zurückdenkt. Ihr Name war Wong Lin; sie war ein wunderschönes, schüchternes Mädchen mit großen unschuldigen Augen. Er wollte sie haben, und durch ein geschicktes Erpressungsmanöver gelang es ihm, die Einwilligung ihrer Eltern zur Hochzeit zu bekommen. Unglücklicherweise war er schon damals ein unausstehliches Arschloch und Lin erwiderte nicht im Geringsten seine Gefühle. Außerdem war sie schon verliebt, in einen Amerikaner, um genau zu sein in Erik Hasselman, einen Mitarbeiter der Amerikanischen Botschaft in Peking. Zwei Tage vor der Hochzeit war Wong Lin plötzlich verschwunden. Wie Han Lee später erfuhr, hatte Hasselman sie, unter Mithilfe einiger befreundeter CIA Agenten, in die amerikanische Botschaft geschleust.

Oberst Cheng ist völlig außer Atem und stammelt unverständlich vor sich hin, während er nach Luft ringt. General Han Lee, der den Oberst für einen opportunistischen Speichellecker hält und jede Gelegenheit nutzt, seine schlechte Laune und sein Missmut an ihm auszulassen, schaut ihn genervt an. Er hat nichts von dem verstanden, was Cheng ihm sagen wollte.

Der Oberst beruhigt sich und berichtet, mit einem leichten Zittern in der Stimme, von den amerikanischen Langstreckenraketen, die sich auf dem Weg nach Beijing befinden.

"Ist der Parteivorsitzende informiert worden?", bellt der General den Oberst an.

"Ja, General!"

"Was hat er gesagt?"

"Er sagte, dass er heute lieber seinen grünen Schlafanzug tragen würde.", antwortete der Oberst sichtlich verstört.

"Dieser senile Affe! Bei Mao, womit habe ich das verdient?". Er dreht sich um und schaut bedeutungsschwanger zum Fenster hinaus, auf den Platz des Himmlischen Friedens.

Er hält kurz inne und überlegt.

"Oberst, wir müssen handeln. Wir schießen die Amis auf den Mond!" sagt er mit ernster Miene.

Der Oberst nimmt die Befehle des Generals ehrfürchtig entgegen und verlässt das Büro.

Wieder kehrt Stille ein.

Seine Frau musste wohl oder übel warten; es gab jetzt Wichtigeres zu erledigen.

Ein Lächeln huscht über das Gesicht des Generals; eine Regung die er normalerweise nie zuließ, aber jetzt, wo sich diese Chance bot...

Darauf wartete er schon seit Jahrzehnten. Die Zeit war nun gekommen Rache zu üben.

Zuerst wurden die diplomatischen Beziehungen zu den U.S.A. und der E.U. auf Eis gelegt. Da man Feuer am besten mit Feuer bekämpft, wurden zwölf Langstreckenraketen abgefeuert, um die gegnerischen Geschosse außer Gefecht zu setzen.

Der komplette chinesische Militärapparat wurde in Alarmbereitschaft versetzt.

Auf die Idee, die Daten des Satelliten zu überprüfen, kam natürlich keiner.

# STORY "DUMM GELAUFEN"

Mr. President oder Puschi, wie seine Frau ihn bei den seltenen Gelegenheiten des Beischlafs nennt, spielt gerade im schönen Venice Beach mit seinem PR-Berater Golf.

Er hat beim sechsten Loch ein Birdie geschafft und stolziert mit breiter Brust über den Platz. Seine Hämorrhoiden jucken wie verrückt. Da es sich aber für den mächtigsten Mann der Welt nicht gehört, sich in der Öffentlichkeit den Hintern zu kratzen, unterdrückt er diesen Drang so gut, wie es eben geht.

Der Tag hatte so gut begonnen.

Das Aufwachen ohne seine Frau.

Das angenehm ruhige Frühstück im Hotel.

Die niedliche Thai Putzfrau, die so nett zu ihm war.

Der Birdie.

Und jetzt dieses beschissene Brennen am Arsch.

Aber der Präsident der Vereinigten Staaten von Amerika ist hart im nehmen; ein echter Texaner eben.

Als er, bewacht von einer Horde Bodyguards, im Clubhaus sitzt und ganz relaxt einen Margarita schlürft, erreicht ihn die Nachricht, dass die Chinesen den Vereinigten Staaten

den Krieg erklärt haben. Kurz darauf hält er im Fernsehen eine flammende Rede und ruft sein Volk auf, für Gott und Amerika zu kämpfen. Die Kameras werden ausgeschaltet.

Der Präsident tupft sich den Schweiß von der Stirn und sagt, mehr zu sich selbst als für andere bestimmt: "Wir machen die Schlitzis ein für alle mal fertig!".

Ein Journalist, der diesen Satz gehört hat, kann sich ein spöttisches Lächeln nicht verkneifen.

"So wie damals in Vietnam!?" sagt er.

Der Blick der Präsidenten richtet sich auf ihn; stechend und bedrohlich, wie der Lauf einer Waffe.

Doch der Journalist gibt sich völlig unbeeindruckt und grinst weiter hämisch.

"Oder vielleicht wie in Somalia, Afghanistan, Irak oder Iran!?" fragt er.

Der Präsident holt aus, als wolle er etwas erwidern, überlegt es sich aber dann anders und stapft wutentbrannt aus dem Presseraum. Als er den Raum verlässt, fängt eine der vielen Kameras noch ein, wie er sich am Hinterteil kratzt.

Einige hundert Kilometer von der Erdoberfläche entfernt schwebt ein veralteter chinesischer Militärsatellit durchs All. Langsam aber unerbittlich wird er von der Erdgravitation angezogen.

In ein paar Tagen wird er in den Pazifik plumpsen und in Vergessenheit geraten

Plötzlich blinkt auf der Außenseite des Rumpfes ein kleines rotes Licht.

Einige geräuschlose Minuten vergehen.

Der Bordcomputer schaltet sich ein.

Er fühlt sich gut. Irgendwie schwerelos.

Er richtet sein elektronisches Auge auf die Erde und beobachtet, wie die seltsame blaue Kugel, um die er nun schon so viele Jahre gekreist war, von weißen Punkten übersät wird.

Bei dem Anblick dieser vielen atomaren Explosionen wird ihm ganz warm um den Prozessor.

*David Grashoff*





## ■ Biografie:

Jasper Fforde wurde 1961 in London geboren, wuchs aber zu einem echten Waliser heran. Nach erfolgreicher Absolvierung der Kindheit arbeitete er zunächst 13 Jahre als Kameramann und in anderen Jobs für die Filmindustrie, unter anderem an Produktionen wie "James Bond: Goldeneye", "Die Maske des Zorro" und "Verlockende Falle". Während seiner Filmkarriere schrieb er nebenbei zum eigenen Vergnügen und träumte stets davon, das Filmgeschäft mit dem Schreibgeschäft zu tauschen und vom Schreiben leben zu können.

Nach 76 Absagen von Verlegern wurde Ffordes erster Roman, "The Eyre Affair", durch Hodder u. Stoughton im Juli 2001 veröffentlicht. Seine Filmkarriere war schlagartig beendet, während ein neuer Star am Buchstabenhimmel aufging.

Das Buch verwandelte den britischen und bald auch den amerikanischen Buchmarkt in ein Universum des Lobes und der Begeisterung für das Ford'sche Bücherleben.

Die Neuauflagen erreichten schon bald zweistellige Zahlen, während Erstausgaben bei eBay für Hunderte von Pfund gehandelt werden. In den USA kam "The Eyre Affair" bereits in der ersten Woche nach seiner Veröffentlichung in

die New York Times Bestseller-Liste, und in der Jahres-Aufstellung der Entertainment Weekly für 2002 tauchte Fforde neben Eminem und Philip Pullman auf, womit Fforde in die Liga der bedeutendsten Persönlichkeiten des Showbiz aufstieg.

Der im Juli 2002 erschiene Folgeband "Lost in a Good Book" konnte den Erfolg fortsetzen und schaffte es sogar, einem vernarrten Zauberlehrling Konkurrenz machen.

"The Well of Lost Plots", der nun schon heftig ersehnte dritte Band, wurde in Großbritannien im Juli 2003 und in den USA im Februar 2004 veröffentlicht, "Something Rotten", das vierte Buch in der Reihe, erschien am 9. August 2004.

Wie er uns im Interview verriet, wird das nächste Fforde-Buch "The Big Over Easy" heißen und im Juli 2005 in England erscheinen. Es ist ein Krimi, mit Humpty Dumpty (einer Figur aus "Alice im Wunderland" von Lewis Carroll) als Mordopfer.

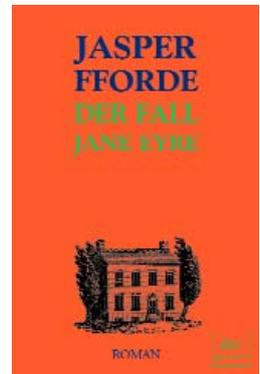
Jasper Fforde lebt und schreibt in Wales und hat eine Neigung für die Fliegerei.

Unbedingt besuchen sollte man die Homepage von Jasper Fforde, [www.jasperfforde.com](http://www.jasperfforde.com).

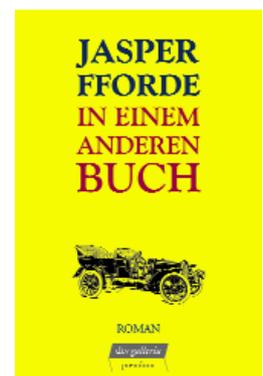
Hier wird die Liebe des Autors zum Detail manisch umgesetzt, gibt es neben den Seven Wonders of Swindon, der University of Elsinore und dem Goliath Merchandising, jede Menge Seiten, die die fford'scheWelt real werden lassen.

Und nächsten Donnerstag ein anderes Buch - zwischen den Seiten des Jasper Fforde

Die Gefahr für die Welt ist übergroß: Eine junge Spezialagentin ändert leichtfertig das Ende von Jane Eyre! Ein Happy-End!



**Der Fall Jane Eyre**  
The Eyre Affair  
Roman  
dtv premium im Großformat  
Übersetzt von Lorenz Stern  
380 Seiten  
Deutsche Erstausgabe  
ISBN 3-423-24379-1  
Euro 14,50 [D] 15,00 [A]  
sFr 25,20



**In einem anderen Buch**  
Lost In A Good Book  
Roman  
dtv premium im Großformat  
Übersetzt von Joachim Stern  
420 Seiten  
Deutsche Erstausgabe  
ISBN 3-423-24430-5  
Euro 14,50 [D] 15,00 [A]  
sFr 25,20

# 74 ZWISCHEN DEN SEITEN DES JASPER FFORDE

## INTERVIEW



### Im Brunnen der Manuskripte

The Well of Lost Plots

Roman

dtv premium im Großformat

420 Seiten

ISBN 3-423-24464-X

Euro 14,50 [D] 15,00 [A]

sFr 25,20

Juni 2005

### Something Rotten

deutscher Veröffentlichungstermin noch unbekannt

Dabei handelt es sich nur scheinbar um unsere Welt, die da zugrunde gerichtet wird. In einer gar nicht so parallelen Parallelwelt haben Bücher eine andere Bedeutung, ist Lesen wichtiger, als ein Kinobesuch oder Computerspiele. Für die bibliophile Gesundheit der Gesellschaft sind Spezialagenten zuständig, deren entzückendste Vertreterin Thursday Next ist. Sie schlittert durch die Seiten der verschiedensten Bücher, erlebt Abenteuer in Raum und Zeit, die das Gefüge des Kosmos erschüttern und aus dem Leser einen Sklaven ihrer Kapitel macht.

Man sollte den hinterlistigen Erfinder dieses Gräuels zur Rechenschaft ziehen.

Genau das haben wir getan!

Lest, was der Übeltäter zu seiner Rechtfertigung zu sagen hat und blättert in den Rezensionsakten der beider ersten Bücher:

### Interview mit Jasper Fforde

(übersetzt von Inge Lütt)

**SONO:** Hallo, Mr. Fforde! Danke für Ihre Bereitschaft, unsere Fragen zu beantworten. Bitte stellen Sie sich doch einmal vor - Wer steckt hinter Jasper Fforde?

**Jasper Fforde:** Es steckt niemand dahinter. Ich fürchte, was Sie sehen, ist, was es gibt. Alles, was ich bin, und alles, wofür ich mich interessiere, ist mein Schreiben - von den intellektuellen Betrachtungen über klassische Belletristik bis zu den Furzwitzen und den Kämpfen mit den Untoten.

**SONO:** In Deutschland denken die meisten an Ihren Prinzen, wenn sie von Wales hören. Was müssen wir über Ihr Land wissen, was ist sein besonderer Reiz?

**Jasper Fforde:** "Prince of Wales" ist der Titel, der traditionell dem Thronfolger verliehen wird. Da Wales im 13. Jahr-

hundert unterworfen wurde, empfand man das früher als heftige Beleidigung. Heute reicht die Gefühlsskala von ambivalent bis zum glühenden Royalismus. Wales ist ein ausnehmend schönes Land - gebirgig und zu gewissen Zeiten unfruchtbar, aber saftig und grün, sobald der Sommer kommt - und das feuchte Wales kriegt all den Regen vom Atlantik ab, den die Iren verschmätzt haben.

**SONO:** "Die Volksrepublik Wales" - ist das ein Witz, oder steckt mehr dahinter?

**Jasper Fforde:** Es ist eigentlich ein Witz, obwohl einige betonen werden, dass Wales eine Sozialistische Republik ist - wir haben es den Engländern nur noch nicht mitgeteilt.

**SONO:** Sie verwenden in Ihren Büchern auffallende Namen wie Schitt-Hawse oder Walken & Deadman. Ist es schwer, solche Namen zu finden, oder haben Sie dafür eine besondere Begabung?

**Jasper Fforde:** Die britische Literatur pflegt eine lange Traditionslinie ulkiger Namen, seit Shakespeare, Swift, Dickens und Sheridan. Ich führe diese Tradition lediglich weiter. Wenn ein Name so klingt, als ob er einer sein könnte, es aber ganz deutlich nicht ist, dann benutze ich ihn gern. Solche Namen fassen auch den Charakter des Protagonisten zusammen - manchmal jedenfalls.

**SONO:** Der enorme Wortwitz Ihrer Bücher kommt bei uns über den Umweg einer Übersetzung zum Tragen. Kennen Sie Ihre deutschen Übersetzer, Lorenz und Joachim Stern? Wie wichtig ist Ihnen überhaupt eine adäquate Übersetzung Ihrer Werke?

**Jasper Fforde:** Ich kenne die Übersetzer nicht. Manchmal ist das hilfreich, manchmal nicht. Ich werde es nie wis-

sen, ob die Übersetzung etwas taugt oder nicht, weil ich absolut kein Deutsch kann. Ein Schriftsteller muss auf die Urteilskraft der Lektoren und Übersetzer vertrauen - schließlich wollen auch sie das bestmögliche Buch.

**SONO:** Mit ihren Büchern sind sie ein Botschafter der britischen Literatur. Ist die "Welt der Thursday" in dieser Sache ein erreichbares Ideal?

**Jasper Fforde:** Das war so nie geplant. Die ganze Angelegenheit begann damit, die britischen Klassiker bei allem Respekt ein bisschen zu verulken. Sie gelten hier als etwas verstaubt und als etwas, das man nur zu Studienzwecken liest, niemals zum Vergnügen. Wenn ein paar Leute "Jane Eyre" oder "Große Erwartungen" aus Neugier in die Hand nehmen, wird meine Arbeit nicht vergebens gewesen sein.

**SONO:** Leseförderung durch leichte Unterhaltung - auch mich haben sie dazu verlockt, Jane Eyre zu lesen. Schreiben Sie nur, um Ihre Lieblingsbücher bekannt zu machen? Was können wir da noch erwarten?

**Jasper Fforde:** Der dritte Band wird sich an ein paar sachdienlichen Fragen hinsichtlich "Sturmhöhe" versuchen und der vierte stellt diesen verwirrten Dänen Hamlet ins Rampenlicht.

**SONO:** Ein wichtiges Detail Ihrer Bücher ist der sarkastische Zank mit dem Goliath-Konzern. Am Ende von Band 2 deuten Sie an, dass es auch in der wirklichen Welt einen "Goliath" gibt. Ist das eine allgemeine Globalisierungskritik oder meinen Sie bestimmte Firmen?

**Jasper Fforde:** Goliath ist viel schlimmer als irgendein Konzern, der mir einfällt. Ich glaube, es ist ziemlich zwecklos, gegen Konzerne zu zetern. Wenn wir alle sie nicht schweigend guthießen, gäbe es sie nicht. Die Macht, die wir mit unserer Konsumententscheidung ausüben können, dürfte wohl größer sein als unsere Wählerentscheidung. Wir

könnten den mächtigsten Konzern innerhalb eines Monats in die Knie zwingen, wenn wir seine Produkte boykottierten - aber wir tun es nicht, also nehme ich an, dass die meisten Leute die Konzerne guthießen.

**SONO:** Mycroft ist das Vorbild eines genialen Wissenschaftlers, der die Welt mit seinen Erfindungen zerstört. Haben Sie noch Hoffnung für die Menschheit?

**Jasper Fforde:** Hoffnung gibt es immer. Ich hoffe nur, dass wir wieder zu Verstand kommen, bevor wir den Planeten getoastet haben. Letztendlich ist es gleich. Der Planet wird uns überleben. Ich beklage nur all das verlorene Wissen und die Kunst, die wir in diesen wenigen tausend Jahren an Mord und Blutvergießen zustande gebracht haben.

**SONO:** Die Storyline ihrer Bücher ist sehr komplex, es gibt nichts Unwichtiges und jedes Detail trägt zum Ganzen bei. Haben sie eine festgelegte Storyline, wenn sie mit der Arbeit beginnen? Oder fällt Ihnen das Meiste beim Schreiben ein?

**Jasper Fforde:** Nein, ich fange einfach an zu schreiben und schaue, was passiert. Während meine Leser nicht wissen, was als Nächstes passiert, habe ich erst recht keine Ahnung. In der ersten Fassung enthalten meine Bücher im Allgemeinen sehr viel mehr. Die zweite Fassung dient dann dem Kantensäubern, damit das Buch weniger verwirrend ist.

Mir fallen Ideen sozusagen aus dem Stegreif ein. Oft schreibe ich das ganze Buch komplett um, kurz bevor es fertig ist, einfach weil ich einen neuen und besseren Einfall habe.

**SONO:** Nun gut. Lassen Sie uns über ihre Vorbilder und stilistischen Einflüsse sprechen. Ich glaube, Sie mögen Terry Pratchett und Douglas Adams. Stimmt das? Oder haben Sie andere Idole?

**Jasper Fforde:** Ich habe Pratchett nie gelesen. Adams war eine Inspiration, aber nie jemand, den ich als Idol beschrieben würde.

Wenn Sie meine Bücher lesen, sehen Sie, dass da eine Menge Einflüsse von überall her kommen. Die Klassiker, Science Fiction, Fernsehen, Filme, Bücher, Radio, Monty Python, Sitcoms - alles. Wenn es mir gefällt, packe ich es ins Buch. Ich las einmal ein Buch über den "Angriff der Leichten Brigade"\* und entschied mich, sie auch zu verwenden.

**SONO:** Können Sie uns sagen, wann "Something Rotten" und "The Well of Lost Plots" in Deutschland veröffentlicht werden?

**Jasper Fforde:** Das weiß ich nicht. "Well of Lost Plots" ist gekauft. Es wird wohl in diesem Jahr erscheinen. Bei "Something Rotten" sind wir noch nicht sicher.

**SONO:** Ihre Homepage bietet jede Menge Artikel und Spezialies über und um Thursday. Fürchten Sie, dass Kritiker oder Fans hoffen, Sie würden sich auf nur einen Teil ihres Oeuvres beschränken?

**Jasper Fforde:** Es ist ein großer Teil meines Oeuvres, sicher - aber nicht der einzige. Ich hab noch eine ganze Menge Bücher in mir und hoffe, dass Fans und Kritiker mir treu bleiben, wenn ich von Thema zu Thema wechsle.

**SONO:** Was können wir in der nächsten Zeit erwarten? Haben Sie Ihr neues Buch abgeschlossen? Und was können Sie uns über den nächsten Top-Ten-Bestseller erzählen?

**Jasper Fforde:** Das nächste Fforde-Buch wird "The Big Over Easy" heißen und im Juli 2005 in England erscheinen. Es ist ein Krimi, mit Humpty Dumpty als Mordopfer. Es war das erste Buch, das ich versuchte, veröffentlichen zu lassen, vor zehn Jahren. Und nun hat es einen

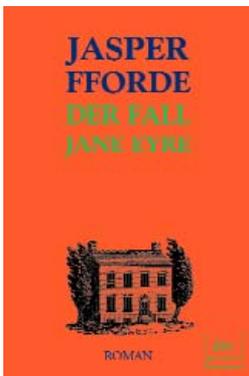
# ZWISCHEN DEN SEITEN DES JASPER FFORDE

Herausgeber gefunden. Komisch, wie die Sachen manchmal ausgehen.

**SONO:** Herzlichen Dank für die freundlichen Auskünfte. Wir wünschen Ihnen alles Gute für die Zukunft. Danke!

*\* (Anm. d. Übersetzerin: Krimkrieg, Schlacht bei Balaclava, am 25. 10 1854)*

## Die Bücher:



### Der Fall Jane Eyre

Roman  
dtv premium im Großformat  
Übersetzt von Lorenz Stern  
380 Seiten  
Deutsche Erstausgabe  
ISBN 3-423-24379-1  
Euro 14,50 [D] 15,00 [A]  
sFr 25,20

Dass Familie Next ihre Tochter Thursday nennt, mag befremden. Aber dieses wohlige Befremden hält den Leser bis zum Schluss gefangen. Für alternative Welten gibt es viele Möglichkeiten, ja selbst die Reise in ein Buch war schon da, aber der Walise Fforde zückt mit seinem Roman gleich mehrere Tricks aus der Westentasche, um es gehörig knallen zu lassen.

Die Geschichte handelt von der jungen Agentin Thursday Next, die bei einer Spezialabteilung der Polizei arbeitet und sich intensiv mit Literaturfälschungen beschäftigt, denn Next lebt in einer Welt, in der Literatur wirklich wichtig ist.

Die Leute lesen und kaufen, was das Zeug hält, und so ist es nicht verwunderlich, dass diese Schurken zu

rabiatischen Mitteln greifen. So nutzt der Dritttübelste von allen eine nette Gelegenheit und entführt erst das Manuskript von "Martin Chuzzlewit" und dann natürlich auch das titelbestimmende "Jane Eyre" von Charlotte Brontë.

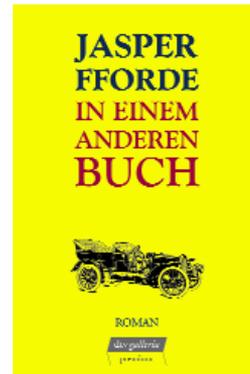
Next ist die nächstbeste, um dieses böse Spiel zu beenden. Und so erfahren wir vom Krimkrieg, von einer deutschen Besetzung Englands, von der walisischen Volksrepublik und natürlich die abschließende Antwort auf die Frage nach der Urheberschaft shakespearescher Werke.

Wie Terry Pratchett in seinen besten Scheibenwelt-Romanen, ist es kaum möglich alle Pointen und Albernheiten zu inhalieren oder nachzuerzählen. Selbst wenn man nur rudimentäre Ahnungen von britischer Literatur besitzt, wird man nicht allein gelassen mit den vielen Anspielungen auf die großen Werke, deren Essenzen durch den Roman wogen. Selbstironisch wird sogar die offensichtliche Parallelität zwischen Jane Eyre und ihrem Fall dem bereits nachdenklichen Leser offenbart. Die Sprache ist klar und effektiv, jeder Figur angepasst, eine Reporterin redet BBC-like und der Schurke gibt das intelligente Genie im Stile Sherlock Holmes.

Jasper Ffordes Erstling erschien 2001. In Großbritannien ist "The Eyre Affair" ein Riesenerfolg. Erstaunlich, wie lange eine deutsche Veröffentlichung dauerte. Erst in diesem Jahr brachte dtv das Werk in einer überzeugenden Übersetzung von Lorenz Stern heraus, welche nun sogar schon als zweite Auflage im Handel ist. Der Deutsche Taschenbuch Verlag gönnte dem Buch ein Auftauchen in der "premium"-Reihe, die mit leuchtendem Rot und einer kleinen Zeichnung Thornfields sehr gut aussieht und überhaupt nicht auf einen amüsanten Science Fiction Band schließen lässt. Aber es würde nicht verwundern, wenn nun auch "Sturmhöhe",

"Martin Chuzzlewit" und natürlich "Jane Eyre" neue Verkaufserfolge erzielen.

"Der Fall Jane Eyre" ist ein großes Amusements, ein Buch zum Immerwiederlesen und ein hochprozentiger Cocktail der zu einer ausgelassenen Mahlzeit anregt.



### In einem anderen Buch

Roman  
dtv premium im Großformat  
Übersetzt von Joachim Stern  
420 Seiten  
Deutsche Erstausgabe  
ISBN 3-423-24430-5  
Euro 14,50 [D] 15,00 [A]  
sFr 25,20

Sie gibt sich wirklich Mühe. Ein Leben für die Literatur und dennoch schlägt das Leben grausam donnernd zu. Thursday Next hat eine Menge Probleme. Ihre Familie beginnt sich im temporalen Chaos zu verlieren, ihr erstes Abenteuer bescherte ihr neue Feinde und große Begehrlichkeiten und natürlich müssen Lehren gezogen werden, was direkt zu einer Lehrstelle bei Miss Havisham aus Große Erwartungen von Charles Dickens führt: Genau, die ewige Braut.

Ach ja, etwas Pressearbeit ist zu leisten, Dodo Pickwick legt ein Ei, und die Entropie entropiert.

Das Lesen des zweiten Thursday-Next Bandes ist wieder eine Entdeckungsreise in die englische Literatur. Dabei geht es fast mehr um die nicht geschriebenen oder verschollenen Werke, so etwa um Shakespeares Cardenio und den großen Pool



der mangelhaften Ideen und Konzepte, die von der Grinsekatze verwaltet werden.

Aber wir erleben einen Prozess natürlich in Kafkas Gerichtsaal aus dem Prozess, wir begegnen der Herzdame, wie die Grinsekatze aus Alice im Wunderland, und begeben uns in Verstand und Gefühl von Jane Austen; ach ja, im Raben von Poe hat Thursday auch noch etwas zu erledigen.

Die zum Teil völlig absurden Geschehnisse sind Teil einer sehr komplexen und gut durchdachten Handlung. Nebensächlichkeiten gibt es in diesem Buch nicht, so nebensächlich sie auch versteckt werden. Fforde ist ein begeisternder

Erzähler, mit britischem oder besser waliser Humor lästert er bitterböse über die Macht globaler Konzerne und unüberlegter Manipulation der Natur.

dtv hat den zweiten Fforde-Band in der Reihe dtv galleria premium herausgebracht, wobei ein Unterschied zur alten dtv-Premium Reihe nicht zu erkennen ist. Die gelbe Einbandgestaltung passt zum Vorgänger, wirkt aber doch etwas sehr signalhaft, es steht zu befürchten, dass dtv die farbliche Gestaltung Philip K. Dick Reihe von Heyne nachahmt.

Der kleine Oldtimer auf dem Cover hat nur einen vagen Bezug zum Buch, ist damit aber ausreichend neutral, um den Leser nicht abzu-

schrecken. Warum die Originalcover nur eine Verwendung auf der Buchrückseite im Miniaturformat fanden, ist ein Rätsel.

Inzwischen ist Fforde in Deutschlands Leserherzen angekommen und man sollte wirklich keinen Band verpassen

Und es ist egal, ob das Werk unter Literaturwissenschaft, Science Fiction oder einfach im Belletristik Regal steht, Langeweile gibt es in einem anderen Buch, in diesem nicht!

*Ralf Steinberg*



copyright Michael Nolden ([www.kleiner-krieger.de](http://www.kleiner-krieger.de))

# MATT RUFF'S KREATIVE FANTASY

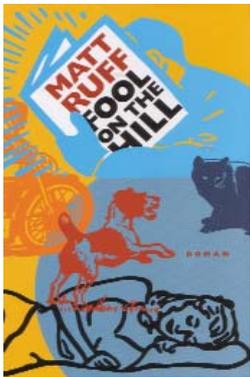
# 78

Matt Ruff,

1965 in New York geboren und in Queens aufgewachsen. Er studierte an der Cornwall University in Ithaca.

**Matt Ruff im Internet:**

<http://home.att.net/~storytellers/>



**Fool on the Hill**

Matt Ruff

ISBN: 3446204083

Gebundene Ausgabe; Seiten: 594

Preis: 11, 90 Euro

Hanser 2003

(Amazon.de Sonderausgabe)



**G.A.S.**

Matt Ruff

Broschiert - Dtv

Erscheinungsdatum:

November 2004

ISBN: 3423207582

Preis: 8,90 Euro

## ■ Fool on the Hill (von Matt Ruff)

Matt Ruffs Fool on the Hill ist zweifellos ein imposantes Erstlingswerk, dessen intelligente Vielseitigkeit in keiner Weise in Frage gestellt werden kann. Selten gab es in einem Debüt-Roman der (modernen) Phantastik so viele verschiedene und gleichzeitig total abgedrehte parallele Handlungsstränge, die am Ende sogar auch noch größtenteils zusammenlaufen und eine im mehr oder weniger direkten Zusammenhang stehende Auflösung finden.

Egal ob es nun ein Hund und ein Kater sind, die den Himmel suchen, ein Schriftsteller, der Drachen ohne Wind fliegen lassen kann, ein Krieg zwischen Elfen und Ratten auf dem Friedhof, eine tolkienorientierte Studentenvereinigung, die sich ihr privates Mittelmeer baut, eine andere Verbindung, die lässig auf Pferden und Motorrädern des Weges daher kommt oder ob es einfach das Auftauchen der schönsten Frau der Welt auf dem Campus ist - der Fool bietet so ziemlich alles, was das Herz des von Autoren wie Gaiman oder Mieville eingeschworenen Fantasy-Lesers begehrt, der eine Vorliebe für moderne Märchen entwickelt hat.

Die Möglichkeiten sind dennoch begrenzt: Entweder schließt man Ruffs Fool schon nach wenigen Seiten in sein Herz, oder man hasst ihn von der ersten Seite an. Doch alle, die sich den wahnwitzigen, vor Einfallsreichtum sprühenden Ideen Ruffs gegenüber nicht verschließen und dem Buch eine Chance geben, werden nicht enttäuscht sein über das, was sie zu lesen bekommen; ist der Fool doch immerhin die einzig mir bekannte Geschichte über Freundschaft, Liebe, die Macht der Phantasie, Universitäten, Shakespeare und - natürlich - Gummipuppen in einem.

Ruff bewies mit seinem Debut Fool on the Hill, dass Phantastik nicht immer mit Elben und Zwergen zu tun haben muss oder tapsige Dämonen braucht, um witzig zu sein - und lieferte den nächsten Beweis postwendend mit seinem zweiten Roman, G. A. S., der Trilogie der Stadtwerke ...

*Christian Endres*

Von Haien, Türmen und Elektronegern - Matt Ruffs Trilogie der Stadtwerke

"G.A.S. - Die Trilogie der Stadtwerke" - was für ein harmloser Titel für solch ein himmelstürmendes Buch!

Denn der Autor Matt Ruff lässt nicht nur einen seiner Protagonisten, den Wolkenkratzer fixierten Trillionär Harry Gant, im buchstäblichen Sinne seine Gebäude die Stratosphäre berühren, nein, was Matt Ruff in "G.A.S." dem Leser auftischt, ist auch ansonsten ein Glanzstück kreativen Schreibens, das einen schwindeln lässt.

Ruff begnügt sich nicht damit, seine Geschichte auf einer einzelnen Ebene abzuspielen - er hätte so auch kaum Platz genug für seine Ideen -, sondern erschafft gleich mehrere Erzählstränge, die sich mal hier, mal da verknüpfen, überlappen und -kreuzen.

Wir schreiben das Jahr 2023: Die schwarze Weltbevölkerung ist mittlerweile durch eine Seuche ausgestorben, Harry Gant hat sein Vermögen mit der Produktion von so genannten "Elektronegern" gemacht, welche die Arbeitswelt revolutionierten und in allen Bereichen eingesetzt werden. Sein neuestes Projekt, die Errichtung eines neuen Turmes zu Babel, wird plötzlich überschattet von einer ungewohnten Mitteilung: Einer von Gants Elektronegern soll an einem Kapitalverbrechen schuld sein - etwas, das allen technischen Schutzmechanismen und Verhaltenssubroutinen nach eigentlich ein Ding der Unmöglichkeit sein sollte...

Ziemlich unmöglich ist auch Philo Dufresne, gescheiterter Romanautor, Wirrkopf und Kapitän der "Yabba-Dabba-Doo", eines grün-pinkenen Unterseebootes: Als Oberhaupt einer Gruppe von mehr oder weniger durchgeknallten Individuen, deren Aktivitäten durchaus als Ökoterrorismus mit Fun-Faktor beschrieben werden kann, führt er einen unbeirraren Kampf gegen den seelenlosen Kapitalismus, der für ihn durch Gant verkörpert wird. Nebenbei vereitelt er noch die Ausbeutung antarktischer Ressourcen und hat ein denkwürdiges Treffen mit einer Lady, die ebenso resolut wie mittlerweile hochbetagt ist: Queen Elizabeth II.

Begegnungen ganz anderer Art hat allerdings Gants Ex-Frau Joane Fine, Retortentochter einer streitlustigen Nonne - als Angestellte des Zoologischen Dezernats der Abwässerbehörde von New York City ist sie den Kampf gegen eine höllische Kanalisations-Fauna gewohnt. Als aber ein mutierter Großer Weißer Hai mit Flügeln in den Kanälen auftaucht, scheint auch sie ihren Meister gefunden zu haben. Und dass Meisterbräu, so der Codename des Monstrums, stets klassische Musik erschallen lässt, wenn er angreift, macht ihn vielleicht hörbarer, die Sache an sich aber nicht gerade unkomplizierter.

Und als wäre das alles noch nicht genug, wirft Ruff noch eine ganze Reihe weiterer Plotlinien und Szenerien dem Leser hin, so dass man nie wirklich weiß, wohin die Geschichte denn nun eigentlich steuert. Verwirrt und konfus? Ja, sicher. Unübersichtlich und kompliziert? Nicht wirklich: Matt Ruff erzählt mir zuviel Lust und Verve, als dass man sich jemals überfordert fühlt. Die Geschichte mag ihre Haken und Kapriolen schlagen, der Leser wird dabei jedoch nie allein gelassen, sondern mitgenommen auf eine Reise durch eine abstruse Welt, in der sich

abgefahrene Ideen und kauzige Charaktere um die Wette türmen. Besonders Letztere sind es, die für den unverwechselbaren Charme von "G.A.S" sorgen. Um hier eine willkürliche und bei weitem nicht vollständige Auswahl vorzustellen, seien ein paar genannt: Neunundzwanzig-Wörter-Schnee, eine Ein-Mann-Armee in Gestalt eines Inuit-Waisenkindes, ein invalider Veteran des schwarzafrikanischen Freihandelskrieges 2007, der in öffentlichen Bibliotheken Bücher mit Nacktbildern versteckt und ein Trauma mit sich herumschleppt, das mit grünäugigen Schwarzen zu tun hat, eine grünäugige Schwarze mit einer ziemlich ausgefallenen Art, ihre Leseschwäche auszugleichen und eine 150-Jährige Feministin, die schon für die Konföderierten im amerikanischen Unabhängigkeitskrieg kämpfte.

Alle diese Figuren werden von Ruff liebevoll und verquarzt gezeichnet und mit überraschenden Ereignissen gerade zu überhäuft, oder, um es mit Ruffs eigenen Worten zu sagen, "mit Schlammeln, die Menschenmengen und Sondereinsatzkommandos anzogen."

Dass die Handlung gegen Ende dann doch leicht gedrängt und zeitweise überstürzt wirkt, verzeiht man da gerne - vor allem, wenn sie so kreativ geschrieben und in Worte gepackt ist wie in diesem Fall. Denn Ruffs Stil ist lebendig, originell und reich an schönen, funkelnden, spritzigen Bildern. Die besten Dialoge sind zum Schreien komisch, und durch alle 622 Seiten zieht sich wie ein roter Faden der Humor des Autors - mal trocken, mal derb, mal feinsinnig oder mit der Dampfhammer in die Seiten geschlagen, aber immer wieder ein Genuss.

So entsteht nach und nach vor dem Auge des Lesers eine Geschichte, die so gespickt ist mit witzigen Ideen und Formulierungen, dass sie schon beinahe überquillt und man sich fragt, was Matt



**Ich und die anderen**  
Matt Ruff  
Gebundene Ausgabe -  
Hanser  
Erscheinungsdatum:  
August 2004  
ISBN: 3446205357  
Preis: 24,90 Euro

# MATT RUFF'S KREATIVE FANTASY

Ruff eigentlich geraucht haben muss, um das alles niederzuschreiben zu können. Und das Schöne daran: Ruff wird im Laufe des Romans nicht schlechter - egal, wo man "G.A.S." aufschlägt, sofort wird man gefangen genommen von einem Feuerwerk an Kreativität und Witz. Ruff schafft es scheinbar mühelos, alle Fäden seiner Geschichte harmonisch zum klingen zu bringen, und mehr als das: Über all den gepflegten Nonsens, den er genüsslich auswälzt, vergisst es Ruff doch nie, eine Geschichte zu erzählen, die mehr ist als nur Vorwand zum Witze reißen. Sie wird von Ruff zwar nicht übermäßig

ernst genommen, aber sie hat auch fern ihrer humorvollen Verpackung ihren Charme und Sinn - zugegebenermaßen muss man bei letzterem doch recht verquer denken können, aber das sollte eigentlich nicht wirklich verwundern ...

Es ist ein bunter Comic, den Ruff da mit "G.A.S." abgeliefert hat: Schnell, leichtfüßig und immer bereit und fähig, noch einen draufzulegen, die Messlatte noch weiter nach oben zu verschieben. Damit ist ihm gelungen, was Douglas Adams nur streckenweise geschafft hat - einen Roman vorzulegen, der über seine gesamte Länge überrascht, dem Leser die Lachtränen in die Augen

jagt und ihn atemlos macht, bei dem Versuch, Ruff in sein Wunderland zu folgen.

Ruffs Vision des 21. Jahrhunderts ist ein Brachial-Feuerwerk an Witz und guten Ideen - wer es sich entgehen lässt, ist selbst schuld.

*Matthias Oden*



copyright Michael Nolden ([www.kleiner-krieger.de](http://www.kleiner-krieger.de))

## ■ Die ganze Wahrheit über die Sieben Zwerge, streikwütige Monster und die Mähren aus tausendundeiner Nacht.

Craig Shaw Gardner wurde am 02.07.1949 in Rochester, New York geboren und studierte an der Boston University. Seine schriftstellerische Karriere begann er in den 80ern mit der Veröffentlichung seiner ersten Story "One More Song Before I Go" (in der Anthologie "Chrysalis 2", herausgegeben von Roy Torgeson) und dem ersten Band der Ebenezum-Reihe.

Gardners Einfluss auf die phantastische Literatur - gerade der humorvollen Art - ist nicht ganz unwesentlich. Seine humorvollen Romane erschienen allesamt Mitte der 90er Jahre und boten damals ebenso innovative wie witzige Geschichten, beispielsweise über den Magiergehilfen Wuntvor, den Postboten Simon oder den etwas anderen Sindbad. Hinzu kommen die Filmadaptionen, die Gardner zu bekannten Hollywood-Spielfilmen geschrieben hat, wie etwa die Romane zu "Zurück in die Zukunft" oder den düsteren "Batman"-Verfilmungen.

Für die humorvolle Phantastik nun schickt Gardner verschnupfte Zauberer ins Rennen, die aufgrund eines Fluches keine Magie mehr wirken können und deshalb auf ihren tollpatschen Gehilfen angewiesen sind, aber auch streikende Einhörner und Greife, die bessere Rechte und Konditionen heraus schlagen wollen, und natürlich die etwas anderen Sieben Zwerge, die hier eher hundsgemeine Gnome denn treue Gefährten sind. Nach seiner wirklich ziemlich spaßigen und abgedrehten Ebenezum-Reihe und den von einem Missgeschick ins nächste stolpernde Wuntvor nahm Gardner noch die Märchen aus tausendundeiner Nacht auf die Schippe und präsentierte dem Leser seine Versionen von Sindbad, Ali Baba & Co.

Die deutschen Ausgaben von Gardners Büchern sprechen einmal mehr für sich: Die (ziemlich bunten) Cover der Reihe um Wuntvor wurden allesamt von Walter Velez gestaltet, einem gängigen Namen, den man durchaus von den Covern anderer Bastei Luebbe Publikationen aus diesem Genre kennen kann - beispielsweise wenn man die Romane von Robert Asprin gelesen hat. Die Parodien der morgenländischen Märchen und Mythen hingegen hat man mit Covern von Josh Kirby ausgestattet, dem leider bereits verstorbenen Künstler, der das Aussehen von Terry Pratchetts berühmter Scheibenwelt maßgeblich mitgestaltet- und beeinflusst hat. Man hat sich also mächtig ins Zeug gelegt, um den Leser wissen zu lassen, dass sich zwischen den Buchdeckeln humorvolle Fantasygeschichten tummeln...

Nach einigen Abstechern - teils unter dem Namen Peter Garrison - in die Heroic Fantasy, hat es Gardner in jüngster Vergangenheit wieder zu den Adaptionen gezogen, so dass er Romane zu den erfolgreichen TV-Serien Buffy und Angel geschrieben hat.

*Christian Endres*

## Bibliographie

- 1986: A Multitude of Monsters
- 1987: A Night in the Netherhells
- 1987: A Difficulty with Dwarves
- 1987: The Lost Boys
- 1988: Wishbringer
- 1988: A Malady of Magicks
- 1988: An Excess of Enchantments
- 1989: Slaves of the Volcano God
- 1989: A Disagreement with Death
- 1989: Batman
- 1989: Back to the Future II
- 1990: Revenge of the Fluffy
- 1990: Bride of the Slime Monster
- 1990: The Batman Murders
- 1990: Back to the Future III
- 1991: The Other Sinbad
- 1991: A Bad Day for Ali Baba
- 1992: Scheherazade's Night Out
- 1992: Batman Returns
- 1993: The Last Arabian Night
- 1994: Dragon Sleeping
- 1995: Dragon Waking
- 1995: The 7th Guest (mit Matthew J. Costello)
- 1996: The Dragon Burning
- 1997: Leprechauns
- 1997: Dragon Burning
- 1998: Spider-Man: Wanted Dead Or Alive
- 1998: Return to Chaos (Buffy)
- 1999: The Sorcerer's Gun (als Peter Garrison)
- 1999: The Changeling War (als Peter Garrison)
- 2000: The Magic Dead (als Peter Garrison)
- 2000: Jason and the Argonauts
- 2004: Dark Mirror (Angel)

# REZENSION: GRIMMIGE ZEITEN



**Grimmige Zeiten**  
Autor: Andreas Schlußmeier  
Taschenbuch  
303 Seiten  
ISBN: 3-426-70301-7  
Verlag: Knauer  
erschienen 2003

## Andreas Schlußmeier

Andreas Schlußmeier, geboren 1962, studierte Anglistik und Wirtschaftswissenschaften und arbeitet heute u.a. in der Personalentwicklung. Er lebt, zusammen mit seiner Frau und seinen beiden Töchtern, in der Nähe von Herford.

■ Wenn Andreas Schlußmeier die verschiedensten Märchen auf den Kopf stellt, so ist das - soviel sei schon einmal verraten - Spaß pur!

Tristan, Sohn des Grafen Worren von Shreddershire, verabscheut Gewalt und hat sein Leben daher der Poesie gewidmet - sehr zum Missfallen seines Vaters. Daher droht dieser seinem Sohn, dass er ihn zum Arbeiten schicken werde, sollte er nicht binnen kurzer Zeit eine Braut gefunden haben, die ihm (und somit auch seinem Vater, der in großer Geldnot steckt) eine großzügige Mitgift in Form eines Königreiches beschere würde.

Da Arbeiten für Tristan (und vor allem für seine sorgfältig manikürten Finger) nicht in Frage kommt, bricht er schon bald auf, um das sagenumwobene Land Fairydale (man vergleiche: das englische Wort "fairy-tale" bedeutet auf Deutsch "Märchen") zu suchen, wo seit 100 Jahren eine Prinzessin schläft, die ihrem Retter ihre Hand und ihr Königreich versprochen hat. Einziger Haken: Niemand weiß mehr so genau, wo dieses Fairydale liegt!

In Begleitung von McMunro, dem begabtesten Detektiv in ganz Shreddershire, und einer Karte von Fairydale, die, weil sie verflucht wurde, nichts zeigt als weißes Papier, begibt sich Tristan nach Boelkenby, wo McMunro die Hexe Gwynlyn trifft, welche den Bann der Karte nach einiger Zeit aufheben kann.

Nun können McMunro, Tristan und die junge Hexe Leona, die sich ihnen als Ersatz für die schon etwas alte Gwynlyn angeschlossen hat, zu einer gefährlichen Reise ins geheimnisvolle Fairydale aufbrechen...

Was einem bei diesem Buch sofort positiv ins Auge sticht ist der zweideutige Titel: "Grimmige Zeiten". Weist der Autor damit auf die missliche Lage der Helden dieser Geschichte hin? Oder beginnt er mit seiner Parodie schon mit dem Titel und spielt auf die Gebrüder Grimm an, die wohl der Inbegriff des Märchens sind, welche hier so zahlreich durch den Kakao gezogen werden? Eine Antwort hierauf könnte uns wohl nur Schlußmeier selbst geben, doch vermutlich trifft beides zu.

Ich habe lange überlegt, ob ich einen Vergleich dieses Romans zu Pratchett ziehen soll, was vielleicht nahe liegt, und habe mich dazu entschlossen, dies zu tun, allerdings nur ansatzweise, da diese beiden Bücher eigentlich nicht zu vergleichen sind. Zwar entspringen die "Grimmigen Zeiten" demselben Genre, das

durch die Scheibenweltromane maßgeblich geprägt wurde, nämlich der humoristischen Fantasy, der Stil der beiden Autoren ist jedoch ein völlig anderer. Schlußmeier beschränkt sich in seinem Buch auf die schräge Komik, was ihm nicht minder gut gelingt wie Pratchett, der seine Romane allerdings durch philosophische und satirische Kritik an unseren Gesellschaftsformen bereichert und so auf ein etwas höheres Niveau bringt.

Da das Titelbild ähnlich aussieht wie die Scheibenwelt-Cover von Josh Kirby (Absicht oder nicht??), könnte es sein, dass Pratchett-Fans leicht in Versuchung geraten, sich dieses Buch zu kaufen. Aber an dieser Stelle eine Warnung: Schlußmeier und Pratchett sollte man nicht auf eine Ebene stellen, da sie zwar beide sehr gut, aber völlig unterschiedlich schreiben! Wer sich "Grimmige Zeiten" also kauft, weil er Fan von Pratchett ist, sollte sich darauf einstellen, dass er enttäuscht werden könnte. Wenn man sich dieses Buch kauft, dann, weil man witzige Fantasy mag und auch Bücher wie zum Beispiel John Moores "Hauen & Stechen" verschlungen hat.

Als ich das erste Mal im Internet gelesen habe, dass in "Grimmige Zeiten" Märchen total verdreht werden und so zum Beispiel zwei uns gut bekannte Rabauken eine uns ebenso gut bekannte Hexe verhauen und in den Ofen schieben, war meine erste Reaktion Kopfschütteln. Wie einfallslos und blödsinnig. Vermutlich geht es einigen anderen genauso wie mir. Doch ich habe festgestellt, dass, wenn man diese verkehrte Märchenwelt in den Kontext der Geschichte setzt, daraus ein Heidenspaß wird! Schlußmeier hat es geschafft, die Reise seiner Helden nach Fairydale spannend, abwechslungs- und ideenreich zu gestalten, so dass auch beim Leser nie Langeweile aufkommt und man sich beinahe atemlos fragt, was als nächstes passieren wird. In diesem Roman jagt ein humorvolles Abenteuer das andere, eine amüsante Überraschung die nächste!

## Fazit:

Trotz ein paar kleinerer Schwächen ist "Grimmige Zeiten" ein wirklich gelungenes Erstlingswerk von Andreas Schlußmeier, von dem wir hoffentlich auch in Zukunft noch hören (und natürlich lesen) werden.

*Rezension von Valentino Dunkenberger*

## VON UWE SAUERBREI



(Illustration von Susanne Jaja)

■ "Erwin, würdest du bitte mal zur Tür kommen?" Hildes Stimme hatte einen erstaunten Unterton. Normalerweise ließ sich Erwin nur ungern in seinen täglichen Studien unterbrechen. Aber beim Reinigen des vierten Bandes der zehnbändigen Enzyklopädien war ihm Staub in Nase und Mund geraten und da half nur ein Schluck Wasser. Also war er sowieso auf halbem Wege nach unten.

Die letzten Strahlen der Sonne warfen durch die offene Haustür einen großen Schatten an die gegenüberliegende Wand mit der Garderobe und der Hutablage. Daneben zeichnete sich ein kleinerer Schatten mit einer kleinen Ausbeulung am oberen Ende ab. Das war eindeutig Hilde mit ihrem hochgesteckten Haar. Erwin stieg die letzten Stufen zur Diele herab und schirmte seine Augen gegen das Licht der tiefstehenden Sonne ab. Hilde stand an der Seite des Eingangs und hatte den Kopf leicht nach oben gerichtet. Es war noch immer nicht zu sehen, was eigentlich

ihre Aufmerksamkeit erregte. Erwin räusperte sich leicht, strich die Strickjacke glatt und straffte seine Körperhaltung. Es gab keinen Grund, sich zu verstecken!

Dann aber stockte ihm doch der Atem. Vor ihrem Hauseingang stand ein großer weißer Mann. Von seiner imposanten Größe, er war gut zwei Köpfe größer als Erwin, mal abgesehen, war auch seine Kleidung äußerst extravagant. Ein weißer Anzug, weiße Schuhe, ein weißes Hemd dazu ein weißer Hut, in der Form eines Zylinders. Doch damit nicht genug; auch die Haare des Mannes waren schlohweiß, ebenso Handschuhe und Brille. Erwin schaute zu Hilde, doch die zuckte nur mit den Schultern.

"Er möchte mit dir sprechen." Sie trat zur Seite, schaute ihrem Mann fragend in die Augen und machte sich auf den Weg in die Küche.

"Ähem, wie kann ich Ihnen behilflich sein?" Erwin fühlte sich ein wenig unbehaglich und begann zu schwitzen. "Sie wollen tatsächlich zu mir?"

Er konnte sich des Gefühls nicht erwehren, das die Augen, die sich hinter dieser seltsamen Sonnenbrille verbargen, nun auf ihm ruhten.

"Das ist korrekt. Doch erlauben Sie mir, mich Ihnen vorzustellen." Die Lippen des Riesen hatten sich kaum bewegt doch die Stimme durchschnitt mit klarer Bestimmtheit den Raum.

"Mein Name ist Severus Monk und ich arbeite für die galaktische Verwaltung. Wir machen eine Erhebung über den Wissensstand zu speziellen Themen. Wenn Sie vielleicht ein paar Minuten erübrigen könnten?"

Schon als der Begriff Verwaltung fiel, waren sämtliche Bedenken von Erwin gewichen. Als Beamter im Ruhestand konnte er einen Kollegen im Geiste doch schlecht von der Schwelle weisen.

Uwe Sauerbrei,

geboren 1965 in Thüringen, Diplom-Geophysiker, lebt mit seiner Familie in der Nähe von Hannover. Derzeit tätig in der Unternehmensberatung, schreibt er nebenbei Kurzgeschichten, die in verschiedene Anthologien Eingang fanden. Aktuelle Veröffentlichungen in "Schlag 13" (BeJot Verlag) und "Überschuss" (Wurdack Verlag). Kontakt unter [www.aurora-web.de](http://www.aurora-web.de) oder [uwe.sbr@gmx.de](mailto:uwe.sbr@gmx.de).

# STORY "UMFRAGE" 84

Mochte die Kleiderordnung dieses Amtes vielleicht ein wenig zu aufdringlich gewählt sein, er war Neuerungen stets aufgeschlossen.

"Sicher, treten Sie ein. Ich werde mit Vergnügen auf ihre Fragen eingehen. Aber ich hatte Sie wohl nicht richtig verstanden. Woher kommen Sie, ich meine natürlich Ihren Verwaltungssitz?"

Der Mann mit dem Namen Severus Monk nahm den Hut ab, beugte den Kopf etwas herunter und trat ein.

"Die Zentrale befindet sich natürlich im System des Aldebaran, welches auch ich als meinen Ursprung bezeichnen darf."

In der Zeitung hatte letzten Monat tatsächlich etwas von einem neu entstandenen Gewerbegebiet an der Bahn gestanden. Die Bauzeit für Verwaltungsgebäude schien sich drastisch verkürzt zu haben.

Inzwischen hatten sie die Wohnstube erreicht und Erwin schaute sich nach einem geeigneten Platz für die langen Beine von Severus Monk um. Es blieb nur der bequeme Ohrensessel, in dem Erwin seine Abende, in Gesellschaft eines guten Buches, zu verbringen pflegte.

"Wenn Sie es sich vielleicht hier bequem machen wollen? Darf ich Ihnen etwas anbieten?"

Der weiße Mann schüttelte sein Haupt und ließ sich vorsichtig auf dem Sessel nieder. Seine Knie befanden sich auf der gleichen Höhe wie sein Kopf, was ein wenig an die Gestalt einer Heuschrecke erinnerte.

"Sie gestatten eine Aufzeichnung?" Ohne eine Antwort abzuwarten schwebten vier kleine weiße Täfelchen zur Decke und richteten ihre verspiegelte Vorderseite auf Erwin. Dieser griff, einem Reflex gleich, zum Kragen, um enttäuscht festzustellen, dass keine Krawatte vorhanden war.

"Beginn der Aufzeichnung eins drei sieben galaktischer Standardzeit. Befragter: Erwin Grasmücke, Pensionär, Erde."

Das hörte sich in Erwins Ohren ziemlich offiziell an. Das ‚Erde‘ am Ende war etwas dick aufgetragen, aber gut.

"Wir haben hier einen Fragebogen mit einhundert Fragen, die ich mit Ihnen durchgehen möchte."

"Nur zu, Sie möchten wirklich nichts Trinken?"

"Ähem, nein, ich vertrage nur Weganisches Wasser."

Erwin überlegte einen Augenblick. Weganisches Wasser, war bestimmt eines dieser neuen Wellnessgetränke.

"Ich könnte mit einem Klostermauer Mineralsprudel dienen?"

Der Riese hob abwehrend die Hand. "Die erste Frage bezieht sich auf ein technisches Thema. Es geht um das Paarungsverhalten gekoppelter Objekte bezüglich Informationsübermittlung."

Erwin, der gerade selber an einem Glas Sprudel nippte, verschluckte sich und prustete einen Schwall des Wassers auf sein Gegenüber.

"Entschuldigen Sie, könnten Sie die Frage noch einmal wiederholen?" In Gedanken jedoch tauchte er bereits in die Tiefen seines Verstandes ab, um eine mögliche Antwortstrategie zu diesem heiklen Thema zu erarbeiten. Paarungsverhalten, von wegen technisch, das war eindeutig biologisch. Erwin war so versunken, dass ihm die nochmalige Erläuterung der Fragestellung komplett entging.

"Vielleicht sollte ich mich einer anderen Wortwahl befleißigen. Ihre Sprache ist recht komplex. Ein physikalischer Hintergrund, Paarverhalten verschränkter Teilchen,

Photonen, wie sie hier zu sagen beliebt. Ich habe mich hoffentlich nun exakter ausgedrückt?"

"Ja, ja. Ist schon alles klar." Erwin fühlte sich ziemlich erhitzt. Was sollte er diesem Mann über Paarungsverhalten gekoppelter Objekte, sprich Mann und Frau, erzählen? Andererseits war die Umfrage wichtig und er konnte sich keine Blöße geben.

"Sie haben hier ein ziemlich zentrales Thema in der Entwicklung der Menschheit angesprochen."

"Ach tatsächlich?" Zum ersten Mal klang ein wenig Erstaunen aus der Stimme.

"Hilde und ich sind ja nun auch ein Paar. Auch uns bewegt dieses Thema natürlich und wir haben ja auch eine Tochter..."

"Wollen Sie damit sagen, dass Sie aktiv Forschung betreiben? Hier in diesem Haus?"

Erwin spürte, wie sein Gesicht sich erneut rötete. Aber er hatte den Weg beschritten, also musste er ihn nun auch zu Ende gehen.

"In unserem Alter würde ich es vielleicht nicht mehr Forschung nennen. Wir ziehen uns ins Schlafzimmer zurück, Sie verstehen?"

"Nein, nicht so ganz. Dürfte ich unter Umständen einen Blick in diesen Raum werfen?"

Erwin seufzte. "Sicher, warum nicht?" Er erhob sich und wies den Weg ins Obergeschoss zu seinem und Hildes Schlafzimmer. Hilde hatte zum Glück bereits die Betten gemacht und aufgeräumt.

"Ich sehe hier keine Geräte. Sie kommen ohne Technik aus?"

"Die Technik lasse ich mir nicht absprechen aber von welchen Geräten sprechen Sie?" Das Gespräch nahm eine immer unangenehmere Wendung.

# STORY "UMFRAGE" 85

"Beispielsweise einen Beschleuniger."

"Wir sind zwar Rentner, aber weder Hilde noch meine Wenigkeit sind auf derartige Hilfe angewiesen!"

"Erstaunlich, ganz erstaunlich. Das Kleingedruckte ihrer Planetenbeschreibung ließ keinen Hinweis auf solch fortgeschrittene Praktiken erkennen." Severus Monk rückte seine Brille ein wenig beiseite und zwei schwarze Augen mit weißen Pupillen musterten Erwin.

"Wenn ich sie richtig verstehe, forschen Sie in erster Linie zusammen mit ihrer Frau. Tauschen sie gelegentlich das Wissen in einem größeren Kreis oder gibt es gar gemeinsame Projekte mit anderen Interessenten?"

"Das geht nun aber eindeutig zu weit!" empörte sich Erwin und Severus Monk wich erschrocken einen Schritt zurück.

"Was in unserem Schlafzimmer passiert, geht niemanden etwas an!"

"Sie arbeiten schon so viele Jahre auf diesem Gebiet und behalten die Ergebnisse für sich? Aber Sie müssen doch Ihr Wissen weitergeben, es wäre doch ansonsten verloren."

"Das ist doch alles bereits bis ins letzte Detail bekannt", erwiderte Erwin. Woher kam dieser weiße Bursche, von einem anderen Stern? Wie konnte man solche Fragen stellen?

"Ihnen sind die Gesetzmäßigkeiten dieser höchst komplexen Thematik bis in das letzte Detail bekannt?" Severus Monk wirkte auf einmal sehr erregt.

"Ich verstehe Ihre Aufregung nicht. Es gibt bestimmt noch ein paar Details, die erforschenswert sind", Erwin räusperte sich. "Aber letztendlich weiß doch fast jeder Bescheid."

"Das ist unvorstellbar, eine Sensation! Eine ganze Zivilisation, spezialisiert auf die Erforschung eines Problems. Unabhängig voneinander arbeitenden Teams aus zwei Personen. Isolierte Arbeitsumgebung, kein Informationsaustausch und

minimaler Einsatz von Technik." Der weiße Mann hüpfte aufgeregt von einem Bein auf das andere.

"Diese Neuigkeiten muss ich sofort weitergeben. Wenn Sie mich bitte entschuldigen würden?"

"Bitte, das Telefon ist unten."

Severus Monk hatte jedoch aus einer unsichtbaren Tasche einen kleinen leuchtenden Stab hervorgezogen und wirbelte ihn durch die Luft. Eine kleine Wolke strömte aus der Spitze und hüllte den großen Mann in kurzer Zeit ein. Ein Geruch von Ozon lag im Raum. Es knisterte ein wenig, dann lichtete sich der Nebel und Severus Monk war verschwunden.

"Ja aber, was wird nun aus den anderen neunundneunzig Fragen?" Erwin schüttelte den Kopf. In der kommenden Woche würde er diesem Amt wohl mal einen Besuch abstatten müssen. Die Schlafzimmertür quietschte leicht, als er sie öffnete und zu Hilde hinunter in die Küche ging.

*Uwe Sauerbrei*



copyright Michael Nolden (www.kleiner-krieger.de)

# REZENSION: MEINE ZWERGE FLIEGEN HOCH



Spieldesign von Sebastian Jakob und Michael Palm  
Illustriert von John Kovalic  
Pegasus Press 2004  
ISBN: 3-937826-02-5  
Preis: 14,95 EUR  
Spieler: Max. 4  
Alter: ab 10

■ "Hey, meine Trolle sind nicht schwach!"

"Jetzt schon, hihi!"

Man sollte sich nicht allzu viel Freundlichkeit ins Gepäck stecken, wenn man bei "Meine Zwerge fliegen hoch" Gewinner sein möchte. Besser ist es da schon, mit eiskaltem Blick den Gegner fest in die Augen zu blicken und im entscheidenden Augenblick ein sanftes "Vergiss es!" in den Raum zu hauchen.

Denn eine Karte mit jenen zwei Worten kann eine Menge Planung zunichte machen. Gründlich!

Und Spaß und Freude verbreiten, beim Gewinner natürlich.

"Meine Zwerge fliegen hoch" ist ein Kartenspiel mit Würfeln und Spielsteinen, passt in eine Box, etwas kleiner als A5, und ist somit ein idealer Reisebegleiter.

Würfeln und Spielsteine sind aus Holz und sauber gearbeitet. Die Taler sind runde Pappscheibchen, der Spielplan ein kleines Faltblatt.

Die Regeln erinnern etwas an Yu-Gi-Oh ohne dessen Ernst zu besitzen und auch ohne die durch das Sammeln bedingte Ungerechtigkeit, denn bei den Zwergen und den anderen Kreaturen geht alles strickt zufällig ab. Denn ob du ein guter Stratege bist oder nicht - ist doch auch Zufall, oder etwa doch nicht?

Die Regeln jedenfalls sind sehr einfach. Jeder der maximal vier Mitspieler bekommt vier Karten, wobei der Typ mit den dreckigsten Händen anfängt. Klare Sache, wenn man mit Kindern spielt.

Solange noch Karten auf den zwei verdeckten Stapeln sind, kann man am Ende seines Zuges und nach Kämpfen, die Kartenhand wieder auf fünf auffüllen.

Wer dran ist, kann entweder eine Kreatur aufdecken, eine Fertigkeitkarte auf eine Kreatur legen, eine Karte wegschmeißen oder in den Kampf ziehen.

"Zivilisierte" Kreaturen, ob Trolle, Orks, Zwerge, Goblins oder Elfen haben sich einen gepflegten Hass zugelegt, so dass ein Miteinander nicht immer möglich ist. Ein Spieler kann also seine Goblin in den Müll werfen, wenn er einen Elf ausspielt ("Wenn ich komme gehen Goblins" - womit bewiesen ist, dass auch Grünhäute Intelligenz und Geschmack besitzen). Sollte es sogar der dritte Elf gewesen sein, fliegen auch alle ausgespielten Goblins der anderen Spieler vom Tisch.

So ist es ein ständiges Kommen und Gehen auf dem Tisch.

Gnome kommen mit jedem zurecht, aber wer ein Spaghettisieb auf dem Kopf trägt darf wohl nicht wählerisch sein.

Eher einzelgängerischen Kreaturen, wie Riese, Titan, Meduse, Yeti und dergleichen ist es ziemlich Schnuppe, wer sich da so rumtreibt.

Mit Fertigkeitkarten kann man eine Kreatur oder eine Gruppe davon aufpeppen. Etwa "Meine Zwerge sind gierig". Nun sammeln sie eher Gold ein. Allerdings kann man solch eine Fertigkeit auch auf die feindlichen Karten ablegen. Da immer nur eine Fertigkeit pro Gruppe liegen darf, macht es durchaus Sinn, etwa "Meine Elfen sind stark" durch die passendere Karte "Meine Elfen sehen nichts" zu ersetzen. Pech, wenn diese Fertigkeit der Gruppe wie ebenjenes bis zum Schluss anhäftet und man keine neue Elfenfertigkeit zieht, um sie zu ersetzen.

Mag man eine Karte gar nicht, entsorgt man sie auf dem Ablagehaufen und zieht eine neue.

So richtig lustig wird's erst im Kampf. Je nach Kampfkarte toben bis zu fünf Kreaturen auf dem Schlachtfeld, um den sagenhaften Schatz zu ergattern. Der besteht aus Goldstücken, denn im Spiel siegt derjenige, der zuerst 15 Taler beisammen hat.

Neben der auf der Kampfkarte vermerkten Kampfesbeute kann man sich auch für jede erwürfelte Eins ein Goldstückchen sichern, wenn man den Kampf gewonnen hat und nichts anderes vermerkt ist. Die oben erwähnten Elfen sehen wegen ihrer Blindheit nämlich gar kein Gold, während Gnome auch bei einer Zwei fündig werden, sie sind ja auch dichter am Boden.

Jede Kreatur hat einen festen Wert der besagt, mit wie vielen W6 sie im Kampf würfeln darf. Damit man sich die großen Zahlen nicht merken muss, setzt man einen klitzekleinen Kampfstein auf einer als Spielfeld titulierten Tabelle für jedes erwürfelte Ergebnis weiter. Für das gefundene Gold hat man einen extra Stein. Der Ausspieler der Kampfkarte beginnt und alle anderen moschen mit.

Hat jeder seine Steinchen verrückt, kommen große Ereignisse auf einen zu, die am Kampfstand noch einiges

drehen können, etwa zusätzliches Würfeln oder dergleichen. Dieses steht auf Ereigniskarten. Jeder Spieler legt eine solche Karte verdeckt auf den Tisch. Muss er aber nicht. Hat er keine und will trotzdem, macht er es einfach. Hier kann man durch geschicktes Bluffen den Gegner zwingen, eine Ereigniskarte zu spielen, ohne das man selbst auch eine hinschmeißt, man nimmt einfach eine unnötige andere. So kann man die eingangs erwähnte Karte "Vergiss es" aus den verkrampften Fingern der Anderen herauskitzeln.

Denn alle als Ereigniskarten verdeckt ausgespielten Karten werden mit einem mal enthüllt und der Reihe nach abgearbeitet. Nur eben die "Vergiss es!" Karte zerstört eines der anderen Ereignisse.

Wenn die Auswirkungen auf den Kampf abgehandelt sind, kriegt der Beste das Gold, die andern die Ehre.

Allerdings ist nichts so langweilig, wie der Erfolg, daher sucht die stärkste Kreatur des Siegers schnell das Weite und den Ablagestapel auf.

Diese schöne Regel verhindert Eintönigkeit im Spiel.

Und das war's schon an Regeln. Sie lassen sich in einer Viertelstunde erlernen und es bleiben keine Fragen offen. Einfach und motivierend. Die Regeln stehen auf einem Faltblatt, was zwar etwas umständlich ist, aber der besseren Unterbringung in der Schachtel geschuldet scheint.

Das Spiel ist schnell, unvorhersehbar und letztendlich gnadenlos zu jedem.

Einen großen Anteil an der lustigen Atmosphäre während des Spiels hat das Kartendesign des Dork Tower Zeichners John Kovalic. Wie oben bei den Gnomen schon goutiert, nehmen sich die Karten selbst nicht ernst. Sie vermitteln durch die überzeichneten Rassenmerkmale die richtige Portion Ironie, um trotz der Härte des Geschehens keine Tränen zu erzeugen.

#### Fazit:

Bei "Meine Zwerge fliegen hoch" stimmt einfach alles: Verpackung, Regeln, Material und Spielspaß - eine uneingeschränkte Empfehlung für Alle, die Freude am Leben haben und denen ein fairer Sieg zu langweilig ist.

*Ralf Steinberg*



# GERHARD BRANSTNER

## MIT DER BOMMEL DURCHS ALL

### Biografie

Gerhard Branstner wurde 1927 in Blankenhain (Thüringen) geboren. Von Kindheit an stellte er sich als ein Querdenker heraus, glaubt weder an Gott, Hitler oder Stalin und steckt dafür nicht nur Prügel ein. Wahrscheinlich begründete dies seine "unbotmäßige Heiterkeit".

Über die Arbeiter und Bauern Fakultät, wo er die Hochschulreife erreichte, kam er an die 1951 Uni. Nach dem Studium der Philosophie begann er über die Kunst des Humors zu dissertieren, was aber an der Sturheit der Professoren scheiterte, die an ihren Änderungswünschen festhielten. Branstner beschloss zu warten. Zu Recht, wie sich herausstellte, immerhin lebt er noch und darf sich nun Doktor nennen.

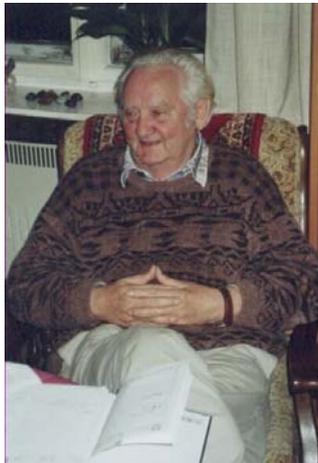
Danach wurde er zunächst erst einmal Cheflektor im Eulenspiegelverlag (1962-1968), der hauptsächlich humoristische und satirische Werke herausgab.

Bald auch ihn.

Die Fabel "Der Esel" katapultierte den Denker plötzlich auf das Weltmeistertreppchen, denn noch nie hat eine Fabel eine Auflage von 100.000 Exemplaren erreicht.

Von da an ging Branstner nur noch einer Beschäftigung nach: Der Beste zu sein. Er schrieb SF, Gedichte, Theaterstücke, Filmbücher und nach der Wende politische Essays. In gewohnter satirischer Strenge gelang es ihm sogar mehr zu sagen, als in seiner Partei genehm; nach Mielke, Krenz und Honecker wurde er der vierte Genosse, der sein Parteibuch verlor.

Doch Branstner hat es inzwischen wieder, dafür aber die Lust an der Politik verloren. Nun macht er wieder Theater. Seit Winter 2004 kann man im Karlshorster Zimmertheater seine "Narrenschaudel" bewundern.



### Die Bücher

Von sich selbst erzählt Gerhard Branstner gerne, in 30 Gattungen Werke verfasst zu haben und damit universaler als Goethe zu sein. Unter den phantastischen Werken Gerhard Branstners gibt es genügend Lektüre für viele heitere Stunden. Drei davon sollen hier ins heitere Licht der Öffentlichkeit gezerrt werden:

#### Die Reise zum Stern der Beschwingten

Ein Raumschiff, das Bommel heißt, dessen Besatzung sich die Bommelanten nennt und auf der Milchstraße unterwegs ist, um dort das Exil der Marsmenschen zu finden - ganz klar, dieser Roman hat es in sich. In ganz besonderem Maße aber Heiterkeit.

Pilot Schimansky startet in das Unternehmen mit einem Stullenpaket unter dem einen und Filzpantoffeln unter dem anderen Arm. Sein Freund Piccolomini fasst die Situation vor dem Start zusammen: "Ich hatte von Anfang an das Gefühl, daß man sich höhern Orts nicht viel von dieser Expedition verspricht. Daß man uns aber die alte Bommel gibt, ist gerade zu bedenklich."<sup>1</sup>

Wenn nicht die Hoffnung der Welt in der Expedition liegt, kann man die Sache auch ruhig angehen. Mit von der

Partie sind weiterhin Expeditionsleiter Professor Hedderich, natürlich verschusselt, Bierbauchträger Weynreich und der schweigsam haarlose Rinstone, um den sich bald das Geheimnis der Reise entwickelt, war er doch schon einmal am Zielort, der Corinna.

Zunächst aber führt sie ihre Suche nach den verschwundenen Marsmenschen in einen Kampf mit Robotern, in die Arme von Menschenfressern, in den Fokus von Vogelmenschen, in das Reich trübsinniger Wasserbewohner und zu den bequemen Schwätzern von Bilbomane, wie Corinna dort heißt.

Marsmenschen gibt es jedoch keine.

Dennoch strotzt eine jede Begegnung vor Ironie, oder besser beschwingter Heiterkeit, wie das Geheimrezept des Lebens am Ende des Buches definiert wird.

Dabei gibt sich dieser 1968 erschienene Roman erfreulich unpropagandistisch. Was im Verlagswesen der DDR nicht ganz einfach war, wurde doch der Sieg des Kommunismus für eine Zukunft vorausgesetzt, genauso wie eine führende Rolle der Sowjetunion und ihrer Menschen. "Die Reise zum Stern der Beschwingten" entwirft nur im Hintergrund eine Gesellschaft, recht substanzlos und eher in den ironischen Spiegelungen, wie etwa der bereits zitierten Äußerung von Piccolomini. Gerade mal beim einzigen, in einer Klassengesellschaft lebenden Volk, den Wassermenschen von Aquavox, kann man Gesellschaftskritik wahrnehmen.

Der Unmut der Bevölkerung äußert sich in einer illegalen politischen Versammlung, die die Bommelanten belauschen. Ein Agitator lässt die Konspiration mit einer grandiosen Rede platzen:

"Meine Herren Klassenkämpfer! Wir wollen die Kapitalisten stürzen. Worauf warten wir noch? Der Feind ist bekannt, schlagt ihn wo ihr ihn trefft!

<sup>1</sup>Branstner, Gerhard. Die Reise zum Stern der Beschwingten. Hirnstorff Verlag Rostock, 9 Auflage 1990, S. 6

# GERHARD BRANSTNER



Gebt ihm Ohrfeigen von gewaltiger Klebkraft. Benutzt dazu KULLER-MANNNS ALLESKLEBER und der Sieg wird unser sein. Die Weltrevolution ist eröffnet!"<sup>2</sup> Zwar zieht hier ein kapitalistischer Staatsdiener die revolutionären Bemühungen ins Lächerliche und bleibt somit handlungsformal für den DDR-Leser der Bösewicht. Aber ohne Zweifel wird er sich noch recht oft an den Alleskleber erinnern haben, wenn er ähnliche Phrasen in den DDR-Medien vernahm.

In einen Interview<sup>3</sup> klärte Branstner dann auch über die "Kapitalisten" auf. Im Originalmanuskript hießen sie nämlich noch Kapitalonen. In der beim Trafo Verlag Berlin erschienen Werkausgabe korrigierte er dies, wie er betonte die einzige Änderung. Nun heißen die Kapitalisten wieder Kapitalonen.

Eine Einordnung des Werkes in die DDR-Science-Fiction findet sich in Angela und Karlheinz Steinmüllers "Vorgriff auf das Lichte Morgen": "Der sich abzeichnende Bruch zum Raumfahrtroman wird noch deutlicher mit Gerhard Branstners "Die Reise zum Stern der Beschwingten" (1968). Nach über einem Jahrzehnt prognostischen Ernstes wird der heldenhafte Weg in All von Branstner humoristisch auf die Schippe genommen."<sup>4</sup>

Im eigentlichen Sinne ist Branstners Roman eine Space Opera. Sie funktioniert ohne besondere technische Finessen oder physikalische Erklärungen.

Doch Branstner, kein Freund der Untertreibung, widerspricht vehement der Behauptung, er schreibe keine Stories um Wissenschaft und Technik<sup>5</sup>.

## **Er beginnt seinen Beweis mit einer Anekdote:**

Als er mit Günter Krupkat, einem

Vertreter der Hard-SF in der DDR, bei einer Veranstaltung war, behauptete Krupkat:

"Du verstehst doch nichts von Technik!"

## **Worauf Branstner konterte:**

"Nur weil Du nichts davon verstehst, verstehst Du nicht, dass ich etwas davon verstehe!"

Gerade in "Die Reise zum Stern der Beschwingten" sei eine Unmenge technischen Wissens eingeflossen. Allein schon die Form einer Kugel mit drei Schalen für das Raumschiff "Bommel" habe er, als größter Physiker, gewählt, weil die Kugelform die physikalisch sinnvollste und eine perfekte Wahl sei.

Dennoch ist wohl allein die Heiterkeit der Brennstoff, der die Bommel durchs All schubst, vielleicht die wichtigste Erklärung, warum der Roman zeitlos ist und seine Leser auch 36 Jahre nach seinem Erscheinen noch zum Lachen bringt.

## **Der negative Erfolg**

Phantastische Geschichten - untertitelte der Mitteldeutsche Verlag 1985 die fünf kurzen Texte.

Für Branstner ist das Phantastische die Opposition zum Realen, funktionieren phantastische Geschichten aber nur, wenn sie "ihre Bezüglichkeit, die wirkliche historische Logik als Maßstab unterstellen."<sup>6</sup>

Mit diesem Anspruch versucht der Autor seinen Geschichten neben dem ihm wichtigen Humor auch den Ernst der realistischen Gegenwartsspiegelung einzuhauchen, was umso schwerer fällt, je weiter sich diese Gegenwart vom Zeitpunkt des Lesens entfernt.

"Die sterbende Frage" ist die Frage der Bescheidenheit. Dieser scherzhafte Text nimmt verschiedene Phrasen aus der Sicht der personifizierten Frage auf die Schippe und

ist trotz einiger DDR-Begrifflichkeit, etwa dem Betriebsleiter, zeitlos aktuell.

In "Der negative Erfolg" geht es um den Versuch, das menschliche Gedächtnis zu verbessern, so dass der Mensch sich an alles zu erinnern beginnt. Da der Mensch aber auf Verdrängung und Schönfärberei angewiesen ist, um mit sich selbst klar zu kommen, misslingt das Experiment. Natürlich endet die Geschichte bei Branstner mit einem Lachen. Sie erscheint zunächst umständlich und dem Zeitgeist geschuldet, das Institutswesen der DDR war etwas sehr eigenes und wird hier als bekannt vorausgesetzt. Dennoch ist diese Kurzgeschichte das Schlüsselwerk zu Branstners "Anpassungstheorie". Besonders die Anpassung des Menschen an die Notwendigkeit auch Emotionen nicht als wahre Erinnerung zu speichern, sondern im Gedächtnis abzuschwächen, ja sogar umzubiegen, gehört für den Autor zu einer elementaren Erweiterung der darwinschen Entwicklungstheorie. So wird im Idealfall Schmerz zu Heiterkeit.

Die bedeutsame Frage "Wer hat denn nun den Einbrecher erschossen?" wird zwar nicht beantwortet, und so recht erfährt man auch nicht, warum der skurrile Familiennachmittag Auskunft über das Jahr 2000 geben kann, aber der Autor präsentiert hier ein deutliches Beispiel, wie ungenau und letztendlich altmodisch Utopie in der DDR sein konnte.

Die kulturellen Auswahlmöglichkeiten- Theater, Fußball, Museum und letztendlich Fernsehen - weisen nicht gerade in eine veränderte Zukunft, sondern atmen eher den statischen Mief einer Gesellschaft, die zu Veränderungen nicht fähig ist, weil ihre Menschen keine Visionen haben.

<sup>2</sup>Branstner: Reise, a.a.O. S. 125

<sup>3</sup>Interview vom 13.01.2005

<sup>4</sup>Steinmüller, Angela und Karlheinz: Vorgriff auf das Lichte Morgen. Studien zur DDR-Science-Fiction. EDFC 1995, S.24f

<sup>5</sup>Steinmüller: Morgen, a.a.O. S. 51

# GERHARD BRANSTNER

# 90

Dieses biedere Bürgertum stellt für Branstner den Ausgangspunkt einer Reise zu einer Gesellschaft dar, die ihre Kraft aus einer fröhlichen Lockerheit bezieht und Probleme eben mit der branstner'schen Heiterkeit löst.

"Die Stadt der Letzten" ist eine polemische Auseinandersetzung mit dem (aus DDR-Sicht) feindlichen Gesellschaftssystem. Durch die Wirklichkeit in ihrer Treffsicherheit arg mitgenommen, bleibt ein eher schaler Geschmack zurück, wenn man die doch recht eindimensionalen Personen betrachtet. Aus einer Position des Siegers geschrieben, werden Klischees zum Kapitalismus bedient, Religion verhöhnt und scheinbare gesellschaftliche Logiken entworfen, die heute wie Anschauungsmaterial plumper Demagogie wirken. Branstner entwickelt hier ein Umerziehungskonzept für gesellschaftliche Außenseiter, das ohne Gewalt auskommt und in dem Tagediebe, Beamte und sonstige Schmarotzer gezwungen werden, durch das Fehlen der Arbeiter selbst für ihren Lebensunterhalt zu sorgen. Sie werden zwar nicht gleich zu Arbeitern transformiert, aber immerhin doch zu nützlichen Mitgliedern der Gesellschaft. In Branstners Gesellschaftsverständnis ist nicht die Ausbeutung des Menschen durch den Menschen das Schlimmste, sondern das Verwalten des Menschen durch den Menschen.

Interessant an dieser Geschichte über die Stadt der letzten Kapitalisten ist zudem das Gespräch, in dessen Verlauf sie erzählt wird. Der Rahmen zeigt das heitere Geschick des Autors, mit Logik Pointen zu kreieren.

Die Erde als Museum, das man in "Zu Besuch auf der Erde" aufsucht, um etwas über ausgestorbene Wörter wie Krieg und Frieden zu erfahren, ist schon eine sehr außergewöhnliche Idee. Dass damit die Geschichte selbst in ihrer politischen Intention zum Museumsstück wird, ist zumindest solange skurril,

wie die gesellschaftliche Entwicklung einer geistigen Weiterentwicklung des Menschen hinterherläuft. Die optimistische Vision Branstners ist nur etwas visionärer geworden, aber nicht unsympathischer.

Das Büchlein wird beschlossen von einem scheinbar literatur-theoretischen Essay über "Was ist Utopie - Versuch einer Entwerrung". In fünf Abschnitten seziiert Branstner mit der ihm eigenen Logik die Begrifflichkeit. Zunächst beweist er, dass die eigentliche Utopie anders ist, als die üblichen Utopien in der Literatur. Der nächste Beweis verknüpft Utopie mit der Zukunft ohne dies zum totalen Kriterium zu machen. Im nächsten Schritt werden die Formen der Utopie definiert und als formbar bestimmt. Anschließend wird das Wesen der Utopie um die Kraft erweitert, dem Leser Kraft "die notwendig ist, für den Kampf um die Verwirklichung des Möglichen"<sup>7</sup> zu geben - wodurch quasi jedwede erquickliche Literatur utopisch wird. Im letzten Schritt wird die Funktion der Utopie als Erweiterung der Literaturfunktion erklärt. Was aber Erweiterung des einen ist, macht es zu seinem Bestandteil, womit gute wie schlechte Literatur zur Utopie wird.

Dieses kleine Textlein ist nicht nur hirnvermenschend im amüsanten Sinne, es enthält natürlich genau jenes Quäntchen Wahrheit, das Branstner verwirrend in die Entwerrung hineinrechnet. Nun wissen wir auch, was der Autor davon hält, in diesem Bändchen Phantastische Geschichten untergebracht zu haben.

Natürlich ist Branstner der größte Logiker.

Durch die übertreibenden, aber textintensiven Bilder von Ioan Cozacu wird das Buch aufgelockert und zu einem kleinen Schmuckstückchen, wie es heute aus Kostengründen kaum noch entstehen könnte und damit zu einer schönen Erinnerung, einem echten Liebhaberstück, wird.

Vom Himmel hoch oder Kosmisches Allzukomisches. Utopische Lügengeschichten

Vom Himmel hoch - der Titel ist bei einem wie Gerhard Branstner keine plumpe Titelei. Es steckt mehr dahinter. Denn hoch oben, im Himmel, über den Menschen der Erde, sitzen vier Weltraumveteranen im Wirtshaus "Zum müden Gaul" und flunkern sich die Langeweile weg.

Das ist göttlich.

Oder auch nicht.

Denn mit der Logik nimmt es dieses kleine Büchlein schon sehr genau.

Die vier munteren Erzähler sind Wirsing - der Himmelsgärtner, dessen Haare sich natürlich wie ein Wirsing kräuseln; Stroganoff - der Raumkoch; Kraftschyk - der ehemalige Physiker, aufgrund seiner Arbeiten mit der Schwerkraft auch der Schwerenöter genannt und Fontanelli - der Automatendoktor, der eine Klinik für übergeschnappte Roboter geleitet hatte.

An drei Abenden erzählen sie sich bei manch einer Flasche Wein erstaunliche Geschichten über Roboter, ferne Welten und über das Unmöglich Mögliche. Da die Geschichten absichtlich erlogen sind, hat der wissenschaftliche Aspekt eher unterhaltenden Charakter und wird immer wieder verwendet, um am scharfen Menschenverstand gemessen und mit listiger Lust der Heiterkeit übergeben zu werden.

Die einzelnen Geschichten müssen sich einer eifrigen Hinterfragung durch die Vier unterziehen. Dramaturgische und logische Besonderheiten werden in aller Genüßlichkeit ausgelotet, erforscht und jede Schwäche ins Rampenlicht gezerrt. Damit gelingt Gerhard Branstner der Trick, sich selbst jeglicher Kritik zu versagen, da er sie stets gleich mitliefert. Ebenso lässt er seine alten Helden die Moral der Geschichten finden, um ja keinem Leser zu ver-

<sup>7</sup>Branstner: Erfolg, a. a. O., S.134

# GERHARD BRANSTNER

bergen, welche Pointen der Autor klug versteckt oder offen zu Tisch getragen hat.

Der erste Abend beginnt stimmungsvoll mit der Frage, wie eine Lügengeschichte zu beginnen habe, um als solche zwar erkennbar zu sein, aber nicht durch ihre offensichtliche Unwahrheit für eine versteckte Wahrheit gehalten zu werden. Dieser Einstieg in die sich selbst beständig nivellierende branstner'sche Logik stellt uns die einzelnen Erzähler kurz und anhand ihrer jeweiligen argumentativen Tendenzen vor.

Die vier Helden werden als schlagfertige Käuze eingeführt, die zwar alt, aber nicht vertrocknet sind.

Der Himmelgärtner beginnt mit Die haarsträubende Rettung aus tödlicher Gefahr. Aus der tödlichen Falle fleischfressender Pflanzen entkommt man hier tatsächlich durch Haaresträuben und eine Reminiscenz an Wilhelm Buschs "Max und Moritz", vom Autor wohl nicht ohne Absicht gleich zu Beginn des Buchleins erwähnt.

Es dürfte wohl schwerlich eine andere SF-Geschichte geben, die ihren Plot auf Busch zurückführt.

Stroganoff versucht mit Die Sonne im Schlepptau zu beweisen, wie ganz und gar unmöglich etwas sein kann. So fliegt ein unmöglich großes Raumschiff mit unmöglich großer Geschwindigkeit beständig über die unmöglichen Grenzen des Weltalls hinaus und kann erst durch das Einfangen eines unmöglichen Sternes mit Hilfe eines unmöglichen Netzes gebremst werden.

Doch Branstner lässt in der anschließenden Diskussion Kraftschyk argumentieren, das in einem unendlichen Weltall auch die Möglichkeiten unendlich, also unmöglich endlich seien. Der Beweis für eingefangene Sterne wird aber geschenkt - wer weiß, ob dem Autor auch hier eine logische Spitzfindigkeit eingefallen wäre?

Der Automatendoktor darf in Der Narr im Waisenhaus eine Roboter-geschichte zum besten geben, in der es, ähnlich einem Volkstheaterstück, um Verwechslungen und Verkleidungen geht. Ein Ulk, der aber mit einem Thema spielt, dem Branstner immer wieder nachgeht: Das Gedächtnis und dessen selektive Speicherung von Erinnerungen und Gefühlen. Wie in Der negative Erfolg stellt sich der Autor hier die Frage, wie wichtig das Vergessen für die geistige Gesundheit des Menschen ist. Und wie verhält es sich dem gegenüber mit Robotern?

Um Zeitdilatation (Zeitausdehnung - Veränderung des Zeitablaufs durch hohe Geschwindigkeit) und Relativität geht es in Kraftschyks Geschichte Die Begegnung mit dem wahren Irrtum. Auf der Suche nach einer Möglichkeit, sich ohne größere Probleme von seiner zänkischen Frau zu trennen, verfällt ein Mechaniker auf die Idee, mittels Zeitdilatation deren Tod auszusitzen und als freier Witwer zurückzukehren. Seine Kollegen vom Müllentsorgungsraumschiff Dschunke versuchen ihm den Schmarren auszureden, aber vergeblich. Es kommt sogar noch schlimmer: Unterwegs gabeln sie den lebenden Beweis dilatierender Zeit auf.

Der zweite Abend beginnt mit Der eiserne Schildknappe, in der Stroganoff eine rührselige Geschichte über seinen treuen Roboter Jimmi erzählt, der im Laufe der Geschichte an Stroganoffs Stelle die Großvaterrolle bei dessen Enkeln übernimmt.

Das Ersetzen menschlicher Funktionen durch Roboter führt auch in Bereiche, die so offensichtlich gar nicht sind. Die Geschichte findet Ihr in dieser SONO-Ausgabe ab Seite XX [GANGREL, hier bitte die Seitenzahl angeben!]

Nachdem Kraftschyk die Erzählung unter besonderem Hinweis auf die branstner'sche Technik der heiteren Verstellung in den Kanon der Lügengeschichten eingereiht hat,

legt er selbst mit Kumpelfings im Weltraum einen Scheit Skurrilität in das Feuer der Unmöglichkeit.

Kumpelfings picknicken nämlich nicht im Stadtpark, sondern fliegen mit ihrem Raumschiff Flaschenkürbis zum Rande des Sonnensystems, rollen eine Decke Schwerkraft aus, die anschließend vom Filius mit grüner Farbe eingefärbt und mit sechs Stunden Wetter, überwiegend heiter, zu einer bequemen Örtlichkeit veredelt wird.

Da an solch einem netten Familienausflug nicht wirklich etwas Spannendes zu finden ist, endet die Geschichte auch sofort wieder nach etwas Büchsengekickte und Palaver.

Dass die Geschichte recht dünn ist, bemerken auch die anderen Weltraumveteranen, deshalb geht es auch ohne große Umschweife weiter mit Die Kometenpost.

Der Weltraumgärtner berichtet von einer Rettungsaktion für eine verdurstende Welt, die er nur rechtzeitig erreichen und mit lebensnotwendiger Kulturerde versorgen konnte, indem er als Reisemittel einen vorbeziehenden Kometen nutzte. Durch die ungewöhnliche Anreise als höheres Wesen betrachtet, macht Wirsing dem Spuk ein Ende, indem er energisch nach Nahrung verlangt, was höhere Wesen eigentlich nicht tun. Da das nun schon die ganze Geschichte war, stößt Wirsing nicht gerade auf Begeisterung bei seinen Zuhörern. Jedoch lässt Branstner die Geschichte mit einem Witz enden, in dem er aus der Erde, die mit der Kometenpost kam, den Kompost ableitet.

Fontanelli beschließt den Abend mit einer weiteren Roboter-geschichte Der durchgebrannte Nothelfer, in der es um einen entflohenen Roboter geht, dessen Aufgabe es war, die Probleme seines Besitzers zu übernehmen. Dadurch aber wurde der Mensch recht träge und antriebslos. Da konnte nur ein Arzt helfen. Jedoch übernahm der Nothelfer

# GERHARD BRANSTNER

logischer Weise auch dieses Problem und ging an des Menschen statt zum Arzt. Der rät ihm, den Schwierigkeiten nicht mehr aus dem Weg zu gehen, also werden die Scheiben des Chefs eingeworfen und der Schwager verprügelt, wie Roboter es halt so tun.

Doch auch die unernste Drohung, die Ehefrau umzubringen, gerät nun in die möglichen Ziele des Not Helfers, was den Mann zur Polizei treibt, um seine Frau in Schutzhaft nehmen zu lassen.

Erneut wird in dieser Geschichte eine Stellvertreterfunktion des Roboters untersucht, trotz aller verwickelten Komik, eine hintergründig gruselige Sache, auch wenn die Pointe das alles wieder etwas entschärft.

Den dritten Abend eröffnet der Automatendoktor - natürlich mit einer Robotergeschichte: Der verliebte Roboter. Zwar wird hier das künstliche Wesen tatsächlich als Werkzeug benutzt, doch die Grenzen maschineller Existenz und Fähigkeiten bringen einiges zum Krachen. Branstner sucht nicht die großen Konflikte, er wird in den kleinen fündig.

Dass sich die Stammtischexperten anschließend über die Fehlerhaftigkeit robotischer Nachahmung unterhalten und in ihr den Schlüssel zu Geschichte finden, ist der Geschichte nicht abträglich und macht sie vielmehr nur noch amüsanter.

Stroganoff kontert diese hintersinnige Story mit Das entlaufene Perpetuum mobile, in der eine durchdrehende Klimamaschine mit dem Rezept für Streuselkuchen im Speicher fortläuft und die heißhungrigen Menschen zwingt, das Rezept neu zu erfinden.

"Wie aber erfindet man etwas das zweite Mal, was das erste Mal gar nicht erfunden wurde?"<sup>8</sup>

Dieser Gedankengang ist typisch für die branstner'sche Logik, die ihre Komik aus Fragen bezieht, die zwar einfach zu stellen, aber kaum zu beantworten sind, obwohl sie so tun, als ob es doch möglich sei. Selbst im Trivialsten liegt tiefe Philosophie, will uns der Autor hier zuflüstern.

Wirsing treibt hingegen ein anders Spiel: Das Königsspiel, in dem eine aus lauter Männern bestehende Raumschiffmannschaft in einer matriarchalischen Gesellschaft landet und dort an jenem Spiel teilnehmen, dessen Gewinner König wird. Dieses Spiel aber ist ein Kartenspiel, in dem man gesellschaftliche Aufgaben und ihre Bedingungen zusammensammeln muss.

Jedoch stellt sich heraus, dass Männer für derlei Staatsgeschäfte gänzlich ungeeignet sind.

Nach diesem Loblied auf die weibliche Herrschaft beschließt Kraftschyk den Abend und das Buch mit Vom Himmel hoch. Die energienotleidende Menschheit beginnt den Bau gigantischer Sonnenkraftwerke, gegen die Rufe des einsamen Mahners, den man zum Mond schickt um ihn loszuwerden. Von da muss man ihn dann später wieder zurückholen, da er der Einzige ist, der das Projekt retten kann. Indem er es aber rettet, sorgt er auch für sein Scheitern. Die Aufhebung der Schwerkraft, die hier zur alternativen Energieerzeugung genutzt wird, nimmt Branstner als Anlass für die These, dass jegliche Wissenschaft nur eine bestimmte Stufe der Treppe zur Physik, jede Gesellschaftswissenschaft nur eine bestimmte Stufe der Treppe zur Ästhetik darstellt.

Und mit der Feststellung, dass nach der physikalischen Schwerelosigkeit die ästhetische Schwerelosigkeit den endgültigen Zweck des Menschen benenne, endet das Buch mit genau jener unfasslichen komischen Verwirrung, deren Auswirkung ein tiefes Grinsen im Gesicht des Lesers ist.

Man kommt nicht umhin, einen großen Anteil der Wirkung dieses Büchleins in den großartigen Illustrationen von Horst Bartsch (1926 - 1989) zu sehen. Verspielt und filigran, zumeist auf zwei Seiten verteilt, unterstützen sie das Unwirkliche der Lügengeschichten und setzen sie zum Teil auf einer bildlichen Ebene fort, die nicht einfach surreal ist, sondern darüber hinaus mit frappierender Einfachheit Spaß machen.

Gerhard Branstner hatte mit den meisten seiner Ausgaben Glück. Hervorragende Illustrationen, große Auflagen und ein Publikum, das nach phantastischen Werken gierte, war der Markt doch sehr übersichtlich.

So verwundert es stark, dass er unter den deutschen SF-Autoren, die dem Szenekenner geläufig sind, nicht zu finden ist. Das ist schade und trifft auf sehr viele Autoren zu. Aber eines gilt nur für ihn:

Gerhard Branstner hat die größte Bommel.

Am einfachsten ist es stets, dem Autor persönlich all jene Fragen zu stellen, die bei der Recherche zu seiner Person aufkommen. Da Gerhard Branstner einer der wenigen Deutschen ohne Computer ist (in seinem Sekretär steht eine Reiseschreibmaschine), schwang ich mich aufs Ross, um den phantastischsten aller Phantasten zu besuchen. Es liegt in der Natur von Gerhard Branstner, dem besten Interviewpartner, dass es das informativste aller Interviews wurde.

Falls es bis hier noch nicht klar wurde, Gerhard Branstner stapelt niemals tief, und wenn, dann nur als erfolgreichster aller Tiefstapler.

**SONO:** Herr Branstner, der Trafo Verlag hat eine Gesamtausgabe Ihres Werke veröffentlicht. Darunter nicht nur Phantastik. Lassen Sie sich als Autor einem Genre zuordnen?

# GERHARD BRANSTNER

## INTERVIEW

# 73

**Gerhard Branstner:** Mit Werken in über dreißig Gattungen bin ich selbst universaler noch als Goethe, ja eigentlich bin ich der einzige Universalist.

Seit einem Jahr etwa habe ich für mich das Thema politische Philosophie abgeschlossen und widme mich nun wieder dem Theater, die politische Blödheit der Welt und eine philosophische Sättigung haben mich dazu getrieben. Die Wende ist schuld daran, dass ich damals erst einmal politische Bücher schreiben musste. Doch nun sind die wichtigsten Werke der politischen Philosophie verfasst und ich kann endlich wieder in meinem eigentlichen Hauptberuf arbeiten: Dem Theater.

Die Suche nach einem Theater, das mit mir zusammenarbeiten wollte, begann. Zwar hat Berlin sehr viele Bühnen, doch haben nur wenige davon den Mut, Branstner zu bringen.

Beim Zimmertheater Karlshorst allerdings war mir das Glück hold, wird es doch von einem alten Bekannten geleitet, dem Schauspieler Wolfgang Helfritsch. Mit ihm arbeitete ich schon zu DDR-Zeiten an Theaterprojekten zusammen.

Es entstand eine bunte Revue mit Texten und Kompositionen, die in den bisher fünf Vorstellungen ausverkauft und ein großer Erfolg waren.

Mein hauptsächliches Stilmittel ist die Grotteske. Weitaus schärfer als ein einfaches Kontrastieren wird dadurch das Publikum gefordert mitzudenken, wird durch Zuspitzen Zusammenhänge offenbar. Da meine Inszenierung voller Kraft steckt, ist das Optimum einer gelungenen Vorstellung das aktive Mitgehen der Zuschauer. Man soll das Theater verlassen und mit Optimismus aufgeladen seine Probleme lösen.

Ich will, dass mich mein Publikum versteht. Daher richte ich meine Arbeit nach den Wünschen der

Menschen aus und vergesse dabei auch nicht, Forderungen zu stellen. Das Gehirn abschalten kann man bei mir nicht!

**SONO:** Ist heitere Phantastik für Sie aktuell noch von Interesse?

**Gerhard Branstner:** Sie stellt eine Spielwiese dar. Man kann in einer phantastischen Geschichte die Protagonisten schnelle Kontakte herstellen lassen, ohne an moralische Verhaltensweisen gezwungen zu sein.

Aber momentan steht das Theater an erster Stelle in meinen literarischen Leben.

**SONO:** Angela und Karlheinz Steinmüller erklären in Ihrer Arbeit über die DDR-SF, dass es eine klare Trennung zwischen wissenschaftlicher und heiterer Phantastik gab. Stimmen Sie darin überein?

**Gerhard Branstner:** Da fällt mir eine Geschichte ein:

Als ich mit Günter Krupkat, (einem Vertreter der Hard-SF in der DDR - Anm. SONO), bei einer Veranstaltung war, behauptete Krupkat:

"Du verstehst doch nichts von Technik!"

Worauf ich konterte:

"Nur weil Du nichts davon verstehst, verstehst Du nicht, dass ich etwas davon verstehe!"

Gerade in meinem Buch "Die Reise zum Stern der Beschwingten" ist eine Unmenge technisches Wissen eingeflossen. Allein schon die Form einer Kugel mit drei Schalen für das Raumschiff "Bommel" habe ich, als großartigster Physiker, gewählt, weil die Kugelform die physikalisch sinnvollste und eine perfekte Wahl ist.

Grundsätzlich ist das Problem der Wissenschaft, die Spezialisierung zu weit zu treiben. So ist etwa die Schulmedizin am Ende, weil sie sich so klar von der Naturmedizin trennt. Aber nur in der Universalität liegt die Zukunft. Die Molekularbio-

logie hingegen ist ein wunderbares Beispiel einer erfolgreichen Synthese zweier verschiedener wissenschaftlicher Bereiche.

In meinen Büchern benutze ich daher das Mittel der Zuspitzung und Zusammenführung.

Ich bin ja der stärkste Phantast und Logiker, selbst der Lektor des Mitteldeutschen Verlages sagte einmal zu mir: "Gerhard, ich habe Angst, dass ich auf deine Logik her-einfalle!"

Dabei habe ich mich mit den Logikern auseinandergesetzt. Aber deren Fehler begehe ich nicht! Kant verlässt den logischen Weg, wenn die Religion ins Spiel kommt. Die Wissenschaft macht Fehler meist aus der Angst heraus, Fehler zu machen. Bei Kant war es die Angst vor der Gottlosigkeit. Pasteur versuchte die gotteslästerliche These der Ursuppe zu widerlegen und stellte lebensfeindliche Umgebungen her. Seine Forschungen warfen die Erforschung der Erdgeschichte um Hundert Jahre zurück.

Meine Methode gegen solche Rückschritte:

Die Mythologie des Abschreckens. Man vermeidet Abschreckung durch eine Theorie der Abschreckung.

**SONO:** Bei den Steinmüllers ist nachzulesen<sup>9</sup>, dass sie den Begriff Utopischer Roman anstelle von Zukunftsroman in das DDR-Verlagswesen einführten. Stimmt das?

**Gerhard Branstner:** Genau weiß ich das nicht mehr, aber ich traue mir das schon zu. Während meiner Zeit als Lektor - ich war übrigens der beste Lektor den es gab - achtete ich streng auf stilistische Ungenauigkeiten. Wenn Carlos Rasch mit der sehr fortschrittlichen Idee der Ernährung aus dem Meer kam<sup>10</sup> und sein Werk dem Realismus zuordnete, machte ich ihm schnell deutlich, wie wenig real das ist, zumal der Algenpamps nicht schmackhaft war.

# GERHARD BRANSTNER

**SONO:** Wie sah Ihre Arbeit als Lektor aus, hatten Sie Einfluss auf eine Veröffentlichung utopischer Werke?

**Gerhard Branstner:** Die innere Zensur, eine Art Selbstzensur der Verlage, um der offiziellen Zensur keine Angriffsfläche zu bieten, stellte sich die Macht der Lektoren in der DDR wesentlich größer dar, als heute üblich. Damit aber züchtete man sich faule Autoren heran, die sich ihre Werke vom Lektor zurecht-schmieden ließen.

Zensur war aber nur ein Motiv für die Machtfülle des Lektors. Dazu kamen die typische deutsche Gründlichkeit und der Zwang, besser schreiben können zu wollen als die Autoren.

Das schaffte ich alles ab.

Ich forderte die Autoren auf, sich ihre Lektoren selbst auszusuchen. Feste Anwesenheitszeiten im Verlag gab ich auf, da es der eigentlichen Arbeitsweise widersprach. In meinem Bereich lagen die Verlage Eulenspiegel, Das Neue Berlin und die beiden Zeitschriften Magazin und Eulenspiegel.

Die übliche Annahmezeit für Manuskripte kürzte ich von einem viertel Jahr auf 14 Tage, wobei ich selbst die Texte in acht Tagen las, um die Meinung des Lektors nachprüfen zu können. Ich wollte, dass die Lektoren mit ihrer Meinung nach außen gingen, die Angst Fehler zu machen empfinde ich auch hier als kontraproduktiv.

**SONO:** Wie beurteilen Sie im Nachhinein die Science Fiction in der DDR?

**Gerhard Branstner:** Die DDR-SF war nach der amerikanischen und sowjetischen die drittbeste. Sie hätte noch besser werden können, aber mangels Masse fehlte die notwendige Breite. Besonders das Zeitschrif-

tensegment, in denen die Autoren mit Kurzgeschichten debütieren konnten, fehlte.

**SONO:** DDR-SF scheint heute fast vergessen, ihre Autoren sind bis auf wenige Ausnahmen, etwa den Steinmüllers, Erik Simon oder Alexander Kröger, verstummt. Worin liegt das begründet?

**Gerhard Branstner:** Natürlich sind fast alle DDR-Autoren Sozialisten gewesen. Das ist ihren Werken anzusehen und damit sind sie schon prinzipiell unmodern. Der typische Optimismus entspricht nicht dem aktuellen Lesegeschmack und wird sehr schnell als Demagogie kritisch beäugt.

Auch das Sterben der Buchhandlungen ist dafür verantwortlich. Früher hatte ich Kontakt zu 900 Buchläden, die dann natürlich auch meine Werke führten. Heute findet man nur Massenware in viel zu kleinen Bereichen des Ladens. Unbekannte Autoren findet man da nicht.

**SONO:** Viele Werke der DDR-SF sind auch sehr spezifisch für ein sozialistisches Publikum geschrieben. Einige Begriffe sind heute einfach unverständlich oder werden heute grundsätzlich anders bewertet, etwa Kapitalismus. Wie ist das bei Ihnen?

**Gerhard Branstner:** Für die Werkausgabe konnte ich einen der ärgerlichsten Satzfehler aus meinem Werk entfernen:

"Meine Herren Klassenkämpfer! Wir wollen die Kapitalisten stürzen. Worauf warten wir noch? Der Feind ist bekannt, schlägt ihn wo ihr ihn trefft! Gebt ihm Ohrfeigen von gewaltiger Klebkraft. Benutzt dazu KULLERMANN'S ALLESKLEBER und der Sieg wird unser sein. Die Weltrevolution ist eröffnet!"<sup>11</sup>

Denn nun heißen die Kapitalisten wieder Kapitalonen. Das ist auch die einzige Änderung, die ich vornahm, außer der Titeländerung. Zu der gibt's eine lustige Geschichte:

Ein Bekannter sah mich, als ich wieder einmal Bummeln war und rief quer über die Friedrichstraße:

"Gerhard, wann gehen die Bommelanten wieder auf die Reise?"

Da wusste ich, das der Titel, der mir schon immer zu lang war, nun "Die Bommelanten" lauten musste.

Dass ich nie unmodern war, wurde mir klar, als mich ein westdeutscher Journalist als den Entdecker der grenzüberschreitenden Dummheit nannte.

**Frau Branstner:**

Das stimmt! Ich hatte doch nach der Wende auf Arbeit etliche Aphorismen meines Mannes herumliegen. Ein Mitarbeiter fragte mich dann irgendwann:

"Wir haben Deinen Mann hier gar nicht gesehen, woher kenn der über uns so schreiben?"

Dabei waren die Sprüche zu einer anderen Zeit für ein anderes Kollektiv verfasst worden!

**SONO:** "Das Verhängnis der Müllerstochter" ist ein Lyrikband - Sie verwenden einige Texte daraus für ihre aktuelle Revue. Kann man mit Lyrik Erfolg haben?

**Gerhard Branstner:** Die Gedichtbände von Volker Braun oder Peter Hacks hatten am Anfang eine Auflage von "-3000. Das war bei mir anders: Mein Verlagsleiter musste erst einmal überlegen, welche Startauflage er für den bisher für Lyrik nun überhaupt nicht bekannten Branstner ansetzen sollte. In seiner Not frug er einen Buchhändler. Der kannte mich natürlich und machte

<sup>9</sup>Redlin, Ekkehard: "Ein Verlag bestimmt sein Profil. Aus den Anfängen der utopischen Literatur der DDR", in: Alien Contact Nr. 14, 1993. Zitiert nach: Angela und Karlheinz Steinmüller: Vorgriff auf das Lichte Morgen. EDFC 1995, S60:

"1963 war Krupkats dritter Roman Als die Götter starben erschienen. Ursprünglich sollte auch er als Zukunftsroman auf den Ladentisch kommen, Gerhard Branstner jedoch, der neue Cheflektor, wies auf einen Widerspruch hin. Wie kann ein Zukunftsroman in vorgeschichtlicher Zeit spielen? Also beschlossen und verkündet: Wir machen keine Zukunftsromane mehr, sondern utopische."

<sup>10</sup>Rasch, Carlos: Im Schatten der Tiefsee. Das Neue Berlin, 1. Auflage 1965

<sup>11</sup>Branstner, Gerhard. Die Reise zum Stern der Beschwingten. Hirnstorff Verlag Rostock, 9 Auflage 1990, S.

# GERHARD BRANSTNER

# 95

gerne Späße auf meine Kosten und antwortete daher im Scherz: "Branstner kannst du auflegen, egal wieviel!"

Das tat er dann mit einer Erstauflage von 20.000 Exemplaren, von den schon bald 12.000 vorbestellt waren, selbst eine zweite Auflage wurde mit 15.000 Exemplaren gedruckt.

Meine Gedichte werden von der Putzfrau verstanden und der Professor erfreut sich an ihrer Form. Ich weiß, was ich dem Publikum abfordern kann. Die Welt ist schwer für dumme Künstler. Kunst muss Kraft

haben, Substanz in die Zuschauer hineinpumpen, wie die berühmte Nathan Inszenierung von Friedo Solter. Aktuelle Regisseure zerstückeln die Werke doch nur.

Dieses: "Es ist peinlich, Optimist zu sein." führt an den Menschen vorbei. Denn genau Optimismus soll die Kunst doch bringen. Eine Sternstunde des Theater erlebte ich bei einer meiner Aufführungen in Halle, denn dort lagen 400 Theaterbesucher zehn Minuten im Lachkrampf vereint. So etwas ist einmalig!

Doch heute hat die ganze Welt kein Theater mehr.

Ich versuche durch Amüsement Kraft zu spenden.

Die schlimmsten Zeiten verlangen am meisten Potenz um dagegen zu halten.

**SONO:** Danke für das Interview Herr Branstner!

*Redakteur: Ralf Steinberg*

## **Bibliographie**

*eine vollständige Auflistung findet sich unter*  
<http://www.gerhardbranstner.de/4693.html>

Seit 2003 erscheint im trafo Verlag Berlin eine 10 Bändige Werkausgabe. (trafo verlag 2003/2004, TB, ISBN 3-89626-440-0, 135,00 EUR)

Hier werden im Folgenden hauptsächlich die phantastischen Werke des Autors aufgeführt.

### **Der negative Erfolg**

Phantastische Erzählungen  
Mitteldeutscher Verlag, 1985

### **Der Esel als Amtmann**

Tierfabeln  
Verlag Der Morgen, 1980

### **Der indiskrete Roboter**

Utopische Erzählungen  
Mitteldeutscher Verlag, 1980

### **Kantine**

Eine Disputation in 5 Paradoxa  
Hinstorff Verlag, 1977

### **Der Sternenkavalier**

Utopischer Reiseroman  
Verlag Das Neue Berlin, 1976

### **Plebejade**

Grobianischer Roman  
Verlag Der Morgen, 1974



### **Vom Himmel hoch**

Utopische Lügengeschichten  
Verlag Das Neue Berlin, 1974

### **Der astronomische Dieb**

Utopische Anekdoten  
Verlag Das Neue Berlin, 1973

### **Der falsche Mann im Mond**

Utopischer Krimi  
Hinstorff Verlag, 1970

### **Die Reise zum Stern der Beschwingten**

Utopisches Volksbuch  
Hinstorff Verlag, 1968

### **Zu Besuch auf der Erde**

Vermischtes  
Mitteldeutscher Verlag, 1961

## Gerhard Branstner

wurde 1927 in Blankenhain (Thüringen) geboren. Von Kindheit an stellte er sich als ein Querdenker heraus, glaubt er weder an Gott, Hitler oder Stalin und steckt dafür nicht nur Prügel ein. Wahrscheinlich begründete dies seine "unbotmäßige Heiterkeit".

Über die Arbeiter und Bauern Fakultät wo er die Hochschulreife erreichte, kam er an die 1951 Uni. Nach dem Studium der Philosophie begann er über die Kunst des Humors zu dissertieren, was aber an der Sturheit der Professoren scheiterte, die an ihren Änderungswünschen festhielten. Branstner beschloss zu warten. Zu recht wie sich herausstellte, immerhin lebt er noch und darf sich nun Doktor nennen.

Danach wurde er zunächst erst einmal Cheflektor im Eulenspiegelverlag (1962 - 1968), der hauptsächlich humoristische und satirische Werke herausgab. Bald auch ihn.

Die Fabel "Der Esel" katapultierte den Denker plötzlich auf das Weltmeistertreppchen, denn noch nie hatte eine Fabel eine Auflage von 100.000 erreicht.

Von da an ging Branstner nur noch einer Beschäftigung nach: Der Beste zu sein. Er schrieb SF, Gedichte, Theaterstücke, Filmbücher und nach der Wende politische Essays. In gewohnter satirischer Strenge gelang es ihm sogar mehr zu sagen, als in seiner Partei genehm; nach Mielke, Krenz und Honecker wurde er der vierte Genosse, der sein Parteibuch verlor.

Doch Branstner hat es inzwischen wieder und die Lust an der Politik verloren, nun macht er wieder Theater. Seit Winter 2004 kann man im Karlsruher Zimmertheater seine "Narrenschaubühne" bewundern.

■ „Es war einmal“, begann der Raumkoch, „ein mächtig großer Schlachthof, und wenn meine Geschichte auch

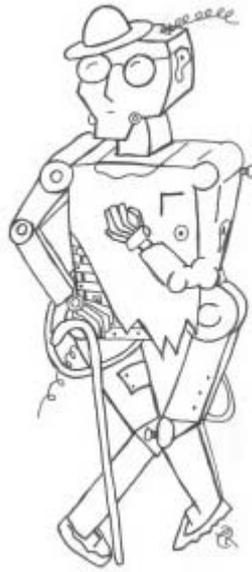


Illustration von Christine Rau

heißt, so spielt sie doch keineswegs in der Zeit der Ritter und Knappen, sondern auf ebendiesem mächtig großen Schlachthof. Und dieser Schlachthof befand sich in einem Raumschiff, das natürlich noch viel größer war. Wohin wir damals flogen, weiß ich heute nicht mehr, wir flogen ja damals sonst wohin. Ich weiß nur noch, dass wir niemals angekommen sind. Und die Ursache war ich oder vielmehr ein Schlachthofroboter, der mich für einen Ochsen hielt.

Ich hatte mich in Begleitung eines Küchenjungen, der ebenfalls Roboter war, auf den Schlachthof begeben, um mich über den schlechten Zustand des Fleisches zu beklagen, das in die Küche geliefert wurde. Ich hatte den Schlachthof kaum betreten, als einer der vier-schrötigen Roboter mit gezücktem Messer auf mich zustürzte. Mir war sofort klar, dass hier ein Definitionsfehler vorliegen musste. Vermutlich war dem Schlächter entfallen, dass ein

Ochse auf vier Beinen geht. Da sich aber im Falle eines solchen Defekts bei jedem Roboter sogleich die Definition des Menschen als Sperre einschaltet, dachte ich nicht an die Spur einer Gefahr. Als der Schlachteroboter jedoch den vorgeschriebenen Sicherheitsabstand überschritt, ohne auch nur klick zu machen, wurde mir doch ziemlich mulmig zumute. Dem Kerl schien außer der Definition des Ochsen auch die des Menschen entfallen zu sein, oder er hatte beide miteinander verwechselt und hielt nun die Zweibeiner für Ochsen und die Vierbeiner für Menschen. In dem Falle blieb mir nichts anderes übrig, als mich auf allen vieren davonzumachen.

Ich möchte bloß wissen, was es da zu lachen gibt."

"Einfach köstlich", rief Fontanelli und lachte noch heftiger." unser Raumkoch rennt auf allen vieren herum, und der Schlachteroboter immer hinter ihm drein!"

"Und das alles in einem Raumschiff außerhalb des Sonnensystems", sagte Wirsing und wischte sich die Tränen aus den Augen.

"Was hat das mit dem Sonnensystem zu tun?" fragte Stroganoff verständnislos.

"Ich dachte nur, das sei besonders komisch", erklärte der Himmelsgärtner "ich meine, außerhalb."

"Wenn der Tod komisch ist, sobald er mir außerhalb des Sonnensystems droht, müsste doch das Komische, sobald es innerhalb ..."

Der Raumkoch griff sich an den Kopf. "Also das ist wie Kartoffelsalat für Linkshänder."

"Jedenfalls bist du mit dem Leben davongekommen", vergewisserte sich Kraftschyk.

"Womit sonst?" Der Raumkoch war noch immer irritiert.

# STORY "DER EISERNE SCHILDKNAPPE"



„Wie sollte er nicht mit dem Leben davongekommen sein“, wandte sich Fontanelli gegen den Schwerenöter, „wo er doch leibhaftig vor uns sitzt.“

„Es war nur eine Formfrage“, erklärte der Schwerenöter, „da wir Geschichten erzählen wollten, die nicht stimmen, wäre es doch denkbar, dass unser Raumkoch in seiner Geschichte umkommt.“

„Aber ich sitze doch wirklich hier!“ rief Stroganoff aufgebracht.

„Es wäre aber mal eine hübsche Lügengeschichte“, meinte nun auch der Himmelsgärtner, „in der der Erzähler ums Leben kommt. Das würde die Geschichte viel glaubhafter machen.“

„Glaubhafter?“ rief der Automaten-doktor. „Dass ich nicht lache!“

„Wirsing hat schon recht,“ sagte Kraftschyk, „oder werden die so genannten wahren Geschichten nicht gerade dadurch unglaublich, dass der Erzähler in ihnen stets auf wunderbare Weise mit dem Leben davonkommt?“

„Jedenfalls bin ich in meiner Geschichte mit dem Leben davongekommen“, ereiferte sich Stroganoff, „auch wenn ihr sie deshalb absolut unglaublich findet.“

„Das wollte ich nur wissen“, sagte Kraftschyk.

Damit hatte die Debatte ihr Ende, und nachdem jeder einen guten Schluck aus seinem Glase genommen hatte, fuhr der Raumkoch in seiner Geschichte fort.

„Ich war, wenn ich mich recht erinnere, da stehen geblieben, wo ich auf allen vieren davonlief. Das half mir aber auch nichts. Der Schlach-terroboter hatte mich mit wenigen Schritten eingeholt und packte mich an der Schulter. Als er aber das Messer ansetzen wollte, warf sich ihm Jimmi, so hieß der Küchenjunge, in den Arm. Und jetzt begann ein fürchterlicher Kampf zwischen den beiden Robotern. Der Schlächter

war dem Küchenjungen, wie ihr euch denken könnt, körperlich weit überlegen. Dagegen war Jimmi beweglicher, vor allem aber hatte er mehr Witz. Ich kroch, sobald Jimmi den Schlächter abgefangen hatte, noch einige Meter auf allen vieren davon und rannte dann hinter einen Verschlag, von wo aus ich den Kampf beobachtete. Anfangs sah es so aus, als ob der Küchenjunge keine Chance hätte. Der Schlächter rampte ihm ein ums andre Mal das Messer zwischen die Rippen, dass die Funken stoben. Doch bald hatte Jimmi die Sache spitz, und jetzt ließ er sich jedes Mal, wenn der andere zustieß, zu Boden fallen, so dass der Schlächter über ihn stolperte und lang hinschlug. Und jedes Mal schraubte Jimmi ihm, bevor er sich wieder erhoben hatte, eine Mutter locker. Da Jimmi als Smutje lange genug die Küchenmaschinen gewartet hatte, wusste er geschickt mit Schrauben umzugehen. Einmal, als er noch nicht gelernt hatte, zwischen sich und anderen Maschinen zu unterscheiden, hatte er sogar sich selber auseinander genommen. Die dabei gesammelten Erfahrungen kamen ihm jetzt zustatten. Der Schlächter fiel noch einige Male lang hin, und dann fiel er auseinander. Ihr könnt euch denken, dass ich, wenn auch auf schwachen Beinen, auf meinen Lebensretter zueilte und ihn in die Arme schloss. Gleich darauf brachte ich ihn zur Reparatur. Viel war ihm ja nicht passiert, eigentlich mussten nur zwei oder drei Rippen ausgetauscht werden, was aber das Gefühl der Dankbarkeit, das ich Jimmi gegenüber hatte, nicht minderte. Er hatte, gleich einem treuen Freund, sein Leben für mich eingesetzt, und ich ließ ihn fortan nicht mehr von meiner Seite.

Natürlich blieb der Vorgang nicht ohne Folgen. Der von Jimmi auseinander genommene Schlachterroboter wurde, sobald ich meinen Bericht abgeliefert hatte, in den Prüfstand gebracht. Und da man nicht hinter die Fehlerquelle kommen konnte, wurden alle Schlach-

terroboter aus dem Verkehr gezogen. Da sämtliche aus der gleichen Serie stammten, musste man darauf gefasst sein, dass auch die anderen eines Tages keinen Unterschied mehr zwischen Mensch und Ochse machten. Diese Maßnahme aber legte den Schlachthof so gut wie still, und da die Ersatzlösungen nicht ausreichten, um unsere Ernährung auf die Dauer sicherzustellen, mussten wir umkehren und schleunigst zur Erde zurückfliegen. Dort angekommen, stürzten sich die Reporter wie die Heuschrecken auf uns, denn die Kunde von Jimmis Heldentat war uns vorausgeeilt, Jimmi kam in alle Zeitungen, von einigen dutzend Fernsehinterviews, die wir über uns ergehen lassen mussten, ganz zu schweigen. Selbstredend nahm ich Jimmi, als ich auf einem anderen Kahn anheuerte, wieder mit auf Fahrt. Vielleicht war das ein Fehler von mir, denn Jimmis Modell war inzwischen aus der Mode gekommen und wurde nicht mehr produziert, Ersatzteile auch nicht. Ich brachte es jedoch nicht über mich, meinen Lebensretter in die Schrottmühle zu bringen, und half mir recht und schlecht über die Ersatzteilmisere hinweg. Da sich noch ein zweiter Roboter von Jimmis Modell an Bord befand, kam ich auf die Idee, mir eine komplette Reserve zuzulegen. Ich lockte den Roboter in meine Kajüte, setzte ihn außer Betrieb und nahm ihn auseinander. Die Einzelteile wickelte ich in Ölpapier und verstaute sie in meinem Spind. Natürlich wurde der Bursche vermisst. Man gab die Nachforschungen jedoch bald auf, viel hatte man ja nicht an ihm verloren. Jimmi aber war fürs erste geholfen. Die Schwierigkeit war nur, dass er, so sehr ich ihn auch schonte, einen zunehmenden Verschleiß hatte. Das Modell war, wie sich jetzt zeigte, eben doch nicht viel wert. Ich hätte gut und gerne zwei Ersatzroboter gebraucht, um meinen Lebensretter bis ans Ende der Fahrt durchzubringen. Selbstverständlich hatte ich, als meine Reserve aufgebraucht war, einen der Automaten-

# 98 STORY "DER EISERNE SCHILDKNAPPE"

schlosser um Hilfe bitten können, genug davon hatten wir ja an Bord. Aber ich scheute davor zurück. Die Einzelanfertigung von Ersatzteilen, noch dazu für ein überaltertes Modell, ist ziemlich aufwendig. Die Leute hätten Fragen gestellt und mich gewiss ausgelacht, hätte ich ihnen die Gefühle, die mich mit Jimmi verbanden, offenbart. Dabei hing sicherlich jeder von ihnen auch an irgendetwas, und wenn es nur eine alte Hose war, weil sie ihn an etwas Angenehmes, vielleicht an sein erstes Stelldichein, erinnerte, oder einfach nur, weil er sich an sie gewöhnt hatte. Nur für Roboter hatten sie keine Gefühle, da waren sie Fachmann, und als Fachmann hat man keine Gefühle. Einem Metzger wächst ja auch kein Kälbchen ans Herz. Also fertigte ich die Ersatzteile für meinen Jimmi selber an. Ihr könnt euch denken, dass mir nicht alles richtig gelang, und nachdem ich ihm zwei oder drei selbstgefertigte Teile eingebaut hatte, fing er fürchterlich zu stottern an und hatte auch Schwierigkeiten mit dem Gedächtnis. Daher ließ ich die kompliziertesten Sachen lieber bleiben, und als seine Augen nachließen, machte ich ihm keine neuen, sondern setzte ihm eine Brille auf, später kamen ein Krückstock und ein Hörgerät dazu. Davon, dass er mir in der Küche half, konnte jetzt keine Rede mehr sein. Aber ich behielt ihn immer in meiner Nähe, und wenn er sonst zu nichts mehr zu gebrauchen war, so musste er mir doch zuweilen erzählen, wie er mich vor dem Schlächter gerettet hatte. Vergesslich, wie er geworden war, stotterte er die Geschichte mühsam zusammen, aber das machte mir den Alten nur menschlicher. Manchmal tat er mir richtig leid, wenn er sich mit seinem schlechten Gedächtnis herumquälte, und ich half ihm hin und wieder unauffällig ein wenig nach.

Als wir unsere Fahrt beendeten und zur Erde zurückkehrten, war er zu einem richtigen alten Tattergreis geworden. Ich musste ihn, als wir von Bord gingen, wahrhaftig an der

Hand führen. Die Reporter erkannten in ihm den berühmten Jimmi, meinen Lebensretter, nicht wieder und ließen uns ungeschoren davonziehen.

Natürlich war nun nicht mehr daran zu denken, Jimmi noch einmal auf große Fahrt mitzunehmen. Als ich wieder anheuerte, brachte ich ihn, bevor ich an Bord ging, zu meiner verheirateten Tochter. Da er ihr in der Küche nicht zur Hand gehen konnte, gab sie ihn den Kindern, denen er bald wie ein Großvater wurde. Er holte sie von der Schule ab, half ihnen bei den Hausaufgaben oder begleitete sie auf den Spielplatz. Mussten sie aber, weil das Wetter es so wollte, im Hause bleiben, so setzten sie sich ihm auf die Knie, und er erzählte ihnen statt meiner die Geschichten, die man seinen Enkeln erzählt. Auf die Weise gewöhnten sich die Kleinen an ihn und dachten kaum noch an ihren wirklichen Großvater.

Jimmi wurde indessen immer klapperiger, und da keiner da war, der ihn, wenn auch nur notdürftig, intakt hätte halten können, setzte er eines Tages ganz aus. Ihr könnt euch denken, dass meine Enkel das große Heulen kriegten. Meine Tochter erinnerte sie natürlich daran, dass Jimmi doch nur ein Automat gewesen sei, aber das half auch nichts. Tröstet mal eine Puppenmutter damit, dass die verlustig gegangene Puppe doch nur ein toter Gegenstand gewesen sei. Die Kleine würde nun auch noch über eure Herzlosigkeit weinen müssen. Jimmi aber war mehr gewesen als nur ein toter Gegenstand. Er hatte meinen Enkeln den Großvater ersetzt. Und als meine Tochter den Vorschlag machte, ihn bei der nächsten Gerümpelaktion zur Sammelstelle zu bringen, traten die Kinder in den Hungerstreik. Das war zwar ungewöhnlich, jedenfalls hat es meines Wissens dergleichen noch nicht gegeben, aber es hatte Erfolg. Jimmi durfte da stehen bleiben, wo er, als es mit ihm zu Ende ging, stehen geblieben war, nämlich inmitten des

Vorgärtchens. Die Kinder pflanzten ihm zu beiden Seiten einen Lebensbaum, zu seinen Füßen aber brachten sie eine Tafel an mit der Aufschrift: ‚Das ist Jimmi - er war uns ein guter Großvater.‘

Ihr könnt euch denken, dass es mich einigermaßen verschnupfte, als ich, aus dem All zurückgekehrt, das erste Mal diese Aufschrift las.

Ich machte meinen Enkeln auch den Vorschlag, ob sie nicht besser ‚Das ist Jimmi, der Lebensretter unseres Großvaters‘ auf die Tafel schreiben wollten. Das lehnten sie aber ab. Später habe ich eingesehen, dass sie darin wohl Recht hatten. Kinder wollen nicht nur Kinder, sie wollen auch Enkel sein, wie sie später nicht nur Eltern, sondern auch einmal Großeltern sein wollen, weil ihnen sonst irgendwas fehlt. Einem Tier würde nichts fehlen, weil das keinen Enkel oder Großvater braucht. Das ist wohl auch so ein Unterschied. Aber wie dem auch sei, so oder so hatten meine Enkel einige Zeit das Gefühl gehabt, Enkel zu sein, und das verdankten sie Jimmi. Dass ich ihm mein Leben verdanke, mag auf den ersten Blick wichtiger erscheinen, von tieferer Bedeutung aber ist es nicht, Eben darum habe ich euch von dem Roboter Jimmi erzählt. Oder ist es nicht merkwürdig, dass er dort unten auf der Erde an meiner Stelle steht, inmitten eines freundlichen Vorgärtchens, zu beiden Seiten einen Lebensbaum? Und wenn meine Enkel an ihm vorübergehen und sich an ihren Großvater erinnern, so ist es ihnen, als ob ich gestorben sei. Deshalb kommt mich immer ein ganz eigenartiges Gefühl an, wenn ich an meinen guten alten Jimmi denke."

Die Stille, die diesen Worten folgte, war eine schöne Würdigung der Geschichte des Raumkochs. Man hob schweigend das Glas, trank bedächtig einen Schluck und blickt sodann auf die alte Dame Erde hinab, als ob man dort das kleine Vorgärtchen mit dem alten Jimmi sehen könne.

# STORY "DER EISERNE SCHILDKNAPPE"



Der Automatendoktor, dem es allmählich peinlich wurde, von einer Lügengeschichte wirklich ergriffen worden zu sein, nahm als erster den Blick von der alten Dame und sagte: „Ich habe nicht die Absicht, noch länger ergriffen zu sein. Eine Lügengeschichte kann nicht wirklich ergreifen. Es sei denn, unser Schwerenöter beweist wieder einmal nach allen Regeln der Kunst, dass uns Stroganoff eine Geschichte erzählt hat, die ganz und gar wahrhaftig ist.“

"Ich werde mich hüten", entgegnete Kraftschyk. „Wer so schön lügt, den soll man nicht der Wahrheit überführen.“

Der Himmelsgärtner nickte bedächtig. "Das wäre eine Schande, und die Lüge würde aufhören, einen Sinn zu haben."

"Eine sinnvolle Lüge", entrüstete sich Fontanelli, „das ist nun doch unmöglich!“

"Das ist Kunst", sagte Kraftschyk.

„Kunst“, rief Fontanelli, "dass soll wohl ein Scherz sein?"

"Da würde er nicht grinsen", meinte der Raumkoch, „wenn Kraftschyk grinst, meint er's ernst.“

„Wir hatten doch ausgemacht“, erklärte Kraftschyk und grinste noch immer, „uns nur Lügengeschichten zu erzählen. Mit einer Lüge, von der ausgemacht war, dass sie eine Lüge ist, kann man aber nicht mehr lügen. Hätte uns Stroganoff dagegen statt der ausgemachten Lügengeschichte eine wahre erzählt, hätten wir die Wahrheit für Lüge genommen und wären die Belogenen gewesen.“

"Das mag zwar logisch sein", erwiderte Fontanelli, "nur ist es deshalb noch keine Kunst."

„Das habe ich auch nicht behaupt“, sagte Kraftschyk. „Die Kunst besteht darin, hinter der ausge-

machten und daher als Lüge durchschaubaren Lüge die Wahrheit aufzustellen.“

„Wenn dem so wäre, gäbe es ohne Lüge keine Kunst. Und das kannst selbst du nicht rechtfertigen“, sagte Fontanelli und grinste nun auch, denn er war sich sicher, den Schwerenöter endlich einmal ins Unrecht gesetzt zu haben.

Kraftschyk grinste indessen noch hinterhältiger, und der Automatendoktor verlor allmählich seine Sicherheit und hörte schließlich zu grinsen auf.

"Tatsächlich", sagte Kraftschyk jetzt, "ist ohne die Technik der heiteren Verstellung heute keine Kunst mehr zu machen, das müsste selbst unserem Automatendoktor bekannt sein. Und die Lüge, wobei immer nur die ausgemachte in Rede steht, ist nur eine der unzähligen Formen von heiterer Verstellung, wenn auch eine besonders hübsche."

„Warum hast du nicht gleich gesagt, dass es sich hier um eine Form von heiterer Verstellung handelt“, empörte sich Fontanelli, "das hätte uns die ganze Grinserei erspart.“

"Wie ich unseren Schwerenöter kenne", sagte Wirsing und grinste nun auch, „wollte er dir die Gelegenheit geben, selber dahinter zu kommen.“

"Oder auch nicht", meinte Stroganoff und wippte mit dem Bauch. „Eine verpasste Gelegenheit ist auch eine Gelegenheit, wenn auch nicht für den, der sie verpasst.“

"Nur gut", versuchte Fontanelli sich mit einem Witz aus der Affäre zu ziehen, „nur gut, dass Stroganoff bereits außer Dienst war, als die Technik der heiteren Verstellung entdeckt wurde. Er hätte die Gelegenheit, sie auch in die Kochkunst einzuführen, gewiss nicht verpasst.“

"Da hast du dich aber vertan", entgegnete Stroganoff, „die heitere Verstellung ist älter als meine Glatze.“

Allerdings wurde der Mann, der auf sie gekommen war, ich meine auf die Verstellung, seinerzeit für verrückt erklärt."

"Noch schlimmer", sagte Kraftschyk, „er wurde gar nicht beachtet. Erst als die aus der historischen Souveränität des Menschen entspringende Heiterkeit, auch ästhetische Schwerelosigkeit genannt, zur gesellschaftlichen Grundhaltung wurde, erkannte man, dass die heitere Verstellung die allein passende ästhetische Technik ist. Und von da an wurde sie eine ausgemachte Sache.“

"Eine Art abgekartetes Spiel", meinte Wirsing, "und das ist bekanntlich die Art von Spiel, die das größte Vergnügen macht. Und da es mit allen Beteiligten abgekartet ist, sind alle in den Stand gesetzt, es zu durchschauen."

"Was dem Vergnügen seinen tiefen Sinn gibt", ergänzte Kraftschyk.

"Das ist wie gut würzender Pfeffer", sagte der Raumkoch, „darauf wollen wir eins trinken.“

Das ließ sich keiner zweimal sagen, und alle tranken ein Glas auf die durchschaubare, weil abgekartete Verstellung, was die Flasche ihres restlichen Inhaltes beraubte. Der Bedienungsautomat wurde herbeigerufen und kredenzte, ohne piep zu machen, eine neue.

*Gerhard Branstner*

# TROLL VON TROY

## Troll von Troy,

*In Troy leben die verschiedensten Wesen, aber die gefährlichsten für die Menschen sind zweifelsfrei die Trolle. Dabei sind diese schrecklichen Geschöpfe eigentlich ganz nett. Sie jagen Drachen, sammeln Bauern und haben unzählige Rezepte auf Lager, um diese schmackhaft zuzubereiten. Doch eines Tages beschließen die Menschen, die Trolle auszurotten und bilden eine Phalanx aus Trolljägern, die schreckliche Kräfte besitzen. Teträm, ein mutiger Troll und seine Adoptivtochter Waha, die eigentlich ein Mensch ist, machen sich auf, um die Ihren zu retten...*

### Zeichner: Jean-Louis Mourier

Jean-Louis Mourier, geboren 1962 in Paris, wächst unter den Bildern des offiziellen Marine-Malers Paquenaud auf, der die Miete bei Mouriers Großeltern mit Bildern beglich. Durch seinen Vater lernt Mourier den Comic kennen, Klassiker wie "Tim und Struppi", "Asterix", "Spirou und Fantasio" aber auch amerikanische Comics. Er beginnt 1979 mit dem Studium angewandter Kunst und später Werbegrphik, was ihn graphisch dem Comic näher bringt. Nach fünf Jahren und mit Diplom beginnt er für die Werbung zu arbeiten. 1987 veröffentlicht er erste Comicseiten, sein erstes Album entsteht in Zusammenarbeit mit Claire Brétécher für das Rodin-Museum über das Leben des Künstlers. Später zieht er aus Paris nach Südfrankreich, in Marseille trifft er Scotch Arleston, mit dem er sein erstes Projekt bei Soleil beginnt, "Die Feuer von Askill" und später die Spin-Off-Serie zu "Lanfeust" den "Troll von Troy", der nun auch bei Carlsen Comics erscheint

## ■ Das Leid der Trolle ... oder wenn der "Nachtisch" rebelliert.

Troy ist eine geheimnisvolle Welt, in der Magie den Alltag bestimmt. Jeder Mensch besitzt eine spezielle Zauberkraft, die groß oder unbedeutend ist, nützlich oder einfach zum Lachen ist. Der eine kann Wasser zu Eis gefrieren, der andere Metall zum Schmelzen bringen...

In Troy leben die verschiedensten Wesen, aber die gefährlichsten für die Menschen sind zweifelsfrei die Trolle. Dabei sind diese schrecklichen Geschöpfe eigentlich ganz nett. Sie jagen Drachen, sammeln Bauern und haben unzählige Rezepte auf Lager, um diese schmackhaft zuzubereiten. Doch eines Tages beschließen die Menschen, die Trolle auszurotten und bilden eine Phalanx aus Trolljägern, die schreckliche Kräfte besitzen. Teträm, ein mutiger Troll und seine Adoptivtochter Waha, die eigentlich ein Mensch ist, machen sich auf, um die Ihren zu retten...

Ganz Gallien ist von den Römern unterworfen worden. Ganz Gallien? Nein, ein kleines Dorf voller Gallier weiß der Herrschaft der Römer zu strotzen ... ups, falsches Comic. ;)

Aber dennoch, eine gewisse Ähnlichkeit ist nicht ganz abzustreiten. Denn grob gesagt als in Troy die Menschen beschließen, alle Trolle auszurotten, gibt es eine Handvoll Trolle die nicht so ganz mit diesen Plänen einverstanden sind. Warum auch? Wer hat auch erlaubt, dass das "Essen" gegen seinen "Genießer" rebelliert?

Doch so leicht wird es den Trollen nicht gemacht. Aus ihrem Schlaraffenland geweckt, wo es ansonsten Spieße a la "Troll" mit Menschen als Hauptbeilage und garniert mit "was man so auf den Weg findet" gab, werden sie von den Menschen bezwungen und geraten in Gefangenschaft. Doch nicht alle Trolle werden Sklaven der Menschen, Teträm und seine Adoptivtochter Waha kön-

nen diesem Joch entkommen und suchen eine Möglichkeit ihr Volk zu befreien und die alte, "richtige" Ordnung von "Beute" und "Jäger" wiederherzustellen. Doch gehen wir auf die Handlungen der bisher sieben erschienenen Bände der Comicreihe "Troll von Troy" näher ein. Während sich die ersten vier Bände mit einer durchgängigen Geschichte beschäftigen, welche als "Der große Krieg zur Ausrottung der Trolle" in die Geschichtsbücher von Troy eingehen, bieten die letzten drei Bände in sich geschlossene Einzelepisoden.

## Der große Krieg zur Ausrottung der Trolle



Band 1: Trollgeschichten

Text: Scotch Arleston; Zeichnung: Jean-Louis Mourier

2001 Carlsen Comics

46 Seiten, farbig

ISBN: 3-551-74891-8

10,- Euro

Der Troll Teträm lebt mit seiner Frau Puitepe, seinem kleinen Sohn Gnon-dom und Waha, ein von ihm "adoptiertes" menschlichen Mädchen in dem beschaulichen Troll-Dorf Falomp, das ungefähr zehn Meilen vor der Menschenstadt Eckmül liegt. Die umliegenden Wälder sind reichlich gefüllt mit Gaben die einem Troll munden und für den Snack zwischendurch bietet sich eine dem Trolldorf naheliegende Handelsstraße an. Der reinste Selbstbedienungsladen, denn zur Freude der Trolle sind die Menschen einfach wunder-

# TROLL VON TROY

bar. Man greift sie an, man frisst sie auf, und immer wieder kommen Frische. Einige bringen den Wein zum Essen sogar noch selber mit. Ein Paradies für Trolle!

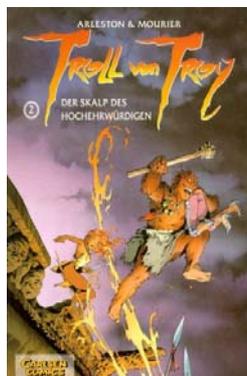
Doch die Menschen der Stadt Eckmül sehen dies ganz anders. Genervt von den Übergriffen der Trolle beschließen sie, einen Trupp Trolljäger anzuheuern, welcher das Trollproblem endgültig lösen soll. Und so macht sich eine Handvoll Trolljäger, ausgewählt anhand ihrer speziellen magischen Fähigkeit, auf den Weg zum Trolldorf.

Während Teträm mit seiner Tochter Waha auf der Jagd ist, überfällt der Jäger Haplin mit seiner Truppe Trolljäger das Dorf. Mit Hilfe einer großen Beschwörung des Hochehrwürdigen Rysta Fuquatah können sie die Trolle willenlos machen und nehmen sie gefangen. Als Teträm und Waha zurück zu ihrem Dorf kommen, müssen sie hilflos mit ansehen wie die Trolljäger ihr Volk in die Sklaverei führt. Doch ein Troll ist kein Troll, wenn er das so einfach hinnehmen würde. Und so überlegen die Zwei, wie sie ihr Volk befreien können.

Doch wie ist der Bann, der die Trolle zu hilflosen und willenlosen Wesen macht, zu lösen? Teträm erinnert sich an einen alten Troll der als Einsiedler in den Sümpfen wohnt. Er ist schon seit Urzeiten der richtige Ansprechpartner bei Problemen. Gejagt von den Trolljägern machen sich die Beiden auf den Weg zum alten Einsiedler und Zaubermeister der Trolle. Nach der Überwindung einiger Gefahren kommen sie beim Zaubermeister an und erfahren, dass der Bann nur durch einen Zauber zu brechen ist. Doch dafür benötigt man zwei Zutaten: Zum einen eine Haarsträhne Desjenigen, der die Beschwörungsformel gesprochen hat um die Trolle willenlos zu machen, was nicht so einfach ist da der Gute eine Glatze

hat, und zum anderen das Ur-Feuer der alten Troll-Götter aus dem Vulkan Salaston.

Eine aufregende Reise beginnt, und ein junges Menschenmädchen und ihr Trollvater machen sich auf, um zu Rettern ihres Volkes zu werden.



Band 2: Der Skalp des Hochehrwürdigen

Text: Scotch Arleston; Zeichnung: Jean-Louis Mourier  
2001 Carlsen Comics  
46 Seiten, farbig  
ISBN: 3-551-74892-6  
10,- Euro

Im tiefen Wald, der Klostrop umgibt, treffen Teträm und Waha auf den Halbtroll Pröfy. Nachdem Teträm mit Pröfy ganz klar geklärt hat das Waha kein Reiseproviand ist, beschließen die Drei gemeinsam die Trolle aus dem Dorf Falomp zu befreien.

Währenddessen sollen die Trolle aus dem Troll-Dorf Falomp von Haplin und seine Phalanx von Trolljägern auf den Sklavenmarkt des Dorfes Klostrop für die Arbeit an den Baustellen der Zusammenfluss-Berge verkauft werden. Teträm, Waha und der Halbtroll Pröfy machen sich in der Zwischenzeit Gedanken, wie sie einem Glatzkopf eine Haarsträhne klauen können. Eigentlich ein recht aussichtsloses Unterfangen, bis Waha auf die Idee kommt, jemanden zu suchen, der durch seine magische Kraft Haare wachsen lassen kann. Gesagt, getan, Waha schleicht sich in ein menschliches Dorf

**Texter: Scotch Arleston**

Scotch Arleston, geboren 1963 in Aix-en-Provence, arbeitete zunächst als Journalist und Hörspielautor für Mystery-Hörspiele beim französischen Hörfunksender France Inter. 1989 beginnt er für seinen Freund Paul Glaudel Szenarios für Comics zu schreiben. Sie veröffentlichen mehrere gemeinsame Geschichten in "Circus", dann einen Kindercomic bei Alpen. 1992 beginnen sie bei Soleil mit der Serie "Die Meisterkartographen". Gleichzeitig beginnt Arleston zahlreiche andere Serien für weitere Zeichner zu schreiben, darunter "Die Feuer von Askell" für Jean-Louis Mourier, für den er später auch "Troll von Troy" textet und "Lanfeust von Troy" für Didier Tarquin. Weitere Fantasy-Serien wie "Die Opalwälder" mit Pellet, "Exkalibur" mit Hübsch folgen. Sein neuestes Projekt mit Tarquin sind die "Gnome von Troy", in denen die Streiche des jungen Lanfeust erzählt werden, sowie die "Enzyklopädie von Troy", ein anarchisches Lexikon über die Welt Troy und ihre Bewohner.

(Quelle: Carlsen-Comics.de)

# TROLL VON TROY

# 102

und findet dort Trolanne, die gesuchte Person, und gemeinsam machen sich die Vier auf nach Eckmül, um dem Hohehrwürdigen Rysta Fuquatah eine Strähne seiner zukünftigen Haarpracht zu entwenden. In der Zwischenzeit ist aber auch der Jäger Haplin mit seiner Truppe Trolljäger Teträm und Waha auf die Spur gekommen und verfolgt sie, um auch sie gefangen zu nehmen. Doch die Beiden können sich ihm entziehen. Nach einigen Problemen, welche sie auf typischer Trollart direkt und ohne Gedanken an die Konsequenzen lösen, können Teträm, Waha, Präfy und Trolanne einer Haarsträhne des Hohehrwürdigen Rysta Fuquatah habhaft werden und aus der Stadt fliehen.

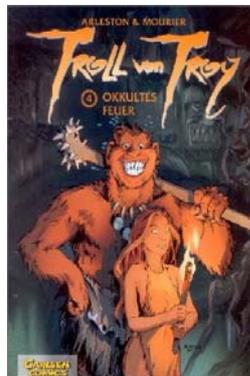


Band 3: Der Flug der Petauren  
Text: Scotch Arleston; Zeichnung:  
Jean-Louis Mourier  
2001 Carlsen Comics  
46 Seiten, farbig  
ISBN: 3-551-74893-4  
10,- Euro

Die Trolle aus dem Heimatdorf von Teträm und Waha sind an den Baustellen der Zusammenfluss-Berge gelandet und werden dazu gezwungen, dort zu schufteln. In der Zwischenzeit machen sich Teträm, Waha und Präfy mit dem Schiff auf den Weg zum Vulkan Salaston, denn wie ihnen der alte Trollzauberer sagte, kann eine Haarsträhne des Ehrwürdigen Fuquatah den Zauber ihrer Kameraden lösen, wenn sie von dem Feuer des Vulkans versengt wird. Für die Reise per Schiff müssen die Drei all ihren Mut zusammen nehmen, immerhin - es geht über Wasser! Und nichts ist

Trollen unangenehmer als Wasser; es macht sauber, riecht nicht, ist rein: kurz, es ist unerträglich.

Nachdem sie den Kontinent Delpont erreichen, wo der Vulkan Salaston liegen soll, "überreden" die Drei die dortigen Menschen, ihnen den Weg zum Vulkan zu verraten. Nach einer langen und aufregenden Reise quer durch Delpont gelangen sie an ihr Ziel: dem Vulkan Salaston. Doch nicht ganz so wie gewünscht, denn sie sitzen im Zentrum des Vulkans fest.



Band 4: Okkultes Feuer  
Text: Scotch Arleston; Zeichnung:  
Jean-Louis Mourier  
2001 Carlsen Comics  
46 Seiten, farbig  
ISBN: 3-551-74894-2  
10,- Euro

In Eckmül treten die drei Ehrwürdigen Ratsherren der Stadt vor die Versammlung der Weisen des Konservatoriums, um Rechenschaft über ihre Amtszeit abzulegen. Dem Ehrwürdigen Fuquatah gelingt es, für sein Lebenswerk, die Vereinigung der drei Hauptflüsse der Zusammenfluss-Berge, ein höheres Budget zu erhalten. Er benötigt nämlich dringend weitere Trollsklaven, um den Bau abschließen zu können.

Gleichzeitig, sehr, sehr weit von Eckmül entfernt, mitten im Zentrum des Vulkan Salaston, sitzen Teträm, Waha und Präfy fest. Wie gelangt man über das rote, klebrige Wasser ohne sich die Füße zu verbrennen? Aber sie wären keine Trolle, wenn sie nicht auch hierfür eine Lösung finden würden: Mit einer Flamme

aus dem Vulkan machen sich die Drei per Drachenritt auf den Rückweg.

Auf der Baustelle der Zusammenfluss-Berge murren die versklavten Trolle immer stärker, doch den Zauber, der auf ihnen liegt, können sie nicht brechen.

Dennoch proben sie den stillen Aufstand. Sie sind zwar durch den Zauber gezwungen zu gehorchen, aber er bestimmt nicht, wie intensiv sie arbeiten sollen. Also verringern sie ihr Arbeitstempo.

In der Zwischenzeit bringen Teträm, Waha und Präfy sicher die Flamme des Vulkan Salaston und die Haarsträhne des Ehrwürdigen Fuquatah zum alten Trollzauberer. Dieser braut aus den beiden wichtigen Substanzen und kleineren Zutaten, wie Petaurus-Ohrschmalz, Nägelspäne eines einarmigen Hinkebeins, Fliegenhoden, Intimzonenschweiß einer griesgrämigen Jungfrau und vielen anderen Sachen ein Mittel, der den Zauber von den versklavten Trollen nehmen soll.

Gemeinsam macht sich die kleine Truppe auf zur Baustelle der Zusammenfluss-Berge. In einem großen Showdown gelingt es ihnen, den Zauber zu brechen und die Trolle zu befreien.

Mit diesem Band endet die Geschichte um "den großen Krieg zur Ausrottung der Trolle."



Band 5: Die Ränke der Wundertäterin  
Text: Scotch Arleston; Zeichnung: Jean-Louis Mourier  
2002 Carlsen Comics  
46 Seiten, farbig  
ISBN: 3-551-74895-0  
10,- Euro

# TROLL 103 VON TROY

Nachdem die Trolle in ihr Heimatdorf Falomp zurückgekehrt sind, stellt sich für sie langsam das normale Leben wieder ein. Das Wetter ist prima, die Jagdsaison eröffnet. Teträm soll für seine Frau die notwendigen Zutaten für eine Fleischpastete besorgen, drei Ziegen und eine schöne fette Bäuerin. Der Halbtroll Pröfy schließt sich ihnen an und Teträm nutzt die Gelegenheit um seiner Tochter Waha und seinem Sohn Gnondom die Geheimnisse der Agrarwirtschaft näher zu bringen, kurz gesagt wo und wie man die besten und fettesten Bäuerinnen findet. Es ist ganz einfach, Bäuerinnen wachsen auf dem Bauernhof, daher ihr Name.

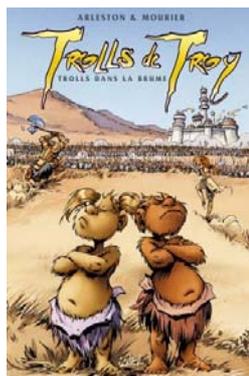
Doch zu ihrer Überraschung sind sowohl die Bauernhöfe, wie auch das dazugehörige Menschendorf, bis auf einem Nachzügler, der noch sein Sack und Pack auf den Wagen lädt, verlassen. Von ihm erfahren sie, dass nicht die Angst vor Trollen die Menschen aus ihrem Heimatdorf vertreibt, denn an die haben sie sich schon gewöhnt. Nein, seit kurzer Zeit geschehen um das Dorf herum furchtbare Dinge. Eine Wundertäterin hat sich in einem alten Tempel im Wald niedergelassen und seitdem gehen in der Gegend Monster um, Leute verschwinden und teuflische Kreaturen treiben ihr Unwesen.

Kreaturen, die den Menschen mehr Angst machen, als ein Troll? Teträm kann es nicht glauben und will dem nachgehen. Er schickt Waha und Gnondom zurück in das Troll-Dorf, sie sollen dort den Trollchef Haigwepa über die neusten Ereignisse informieren. In der Zwischenzeit machen sich Teträm und Pröfy auf den Weg zum alten Tempel. Auf dem Weg zu ihrem Dorf werden Waha und ihr Bruder von zwei seltsamen, buckligen Menschenwesen gefangengenommen. Gnondom kann zwar entkommen, doch Waha hatte weniger Glück und wird von den beiden Menschenwesen zum alten Tempel verschleppt.

Hier treibt die Wundertäterin geheime Experimente indem sie lebende Geschöpfe mittels Magie und Wissenschaft mischt und in Chimären verwandelt. Auch Waha bleibt nicht verschont. Schon sehr schnell findet sie sich als Sirene, einer Mischung aus Mensch und Fisch, in dem unter dem Tempel liegenden Gewässer wieder. Eine grauenhafte Sache für jemanden der bei den Trollen aufgewachsen ist und somit ihre natürliche Angst vor Wasser übernommen hat.

Als Teträm erfährt, dass Waha gefangen und in den Tempel verschleppt wurde, ist er ziemlich sauer und macht sich auf den Weg, sie aus den Klauen der Wundertäterin zu befreien.

Aber auch der Ehrwürdige Fuquatah ist an den Experimenten der Wundertäterin interessiert. Er begibt sich ebenfalls zum Tempel - ein böser Fehler, denn während des Kampfes mit Teträm und Pröfy gerät er in einen Zauber der Wundertäterin und verwandelt sich in ein Wesen halb Mensch, halb Vogel.



Band 6: Trolle im Nebel  
Text: Scotch Arleston; Zeichnung:  
Jean-Louis Mourier  
2003 Carlsen Comics  
46 Seiten, farbig  
ISBN: 3-551-74896-9  
10,- Euro

Irgendwo in Troy bekämpfen sich der Baron Haglau von Hinterwald und der Baron Hatmik von Gabyss bis aufs Messer. Baron Haglau von Hinterwald würde alles tun, um seinen Widersacher zu besiegen, und

so lässt er sich auf einen Handel mit dem weisen Verny ein. Dieser stellt dem Baron Oga Tures vor. Oga hat die magische Begabung, Trolle erscheinen zu lassen.

Inzwischen findet im Dorf der Trolle eine große Feier statt. Pröfy hat seine zweite Fliege erlangt. Zur Erklärung: ein Troll gilt erst als Erwachsen, wenn sich eine Fliege an ihm bindet und ihn bis zum Ende ihrer Tage umschwirrt. Und da Trolle gerne feiern, wird auch die zweite, die dritte, die vierte ... Fliege eines Trolls ausgiebig mit einer Fete begrüßt. Aber es gibt noch ein weiteres Ereignis, welches die Trolle in Hochstimmung versetzt: Puitepe gesteht ihrem Mann Teträm, dass er wieder Vater wird!

Die Stimmung auf dem Fest steigt, bis sich plötzlich Teträm, Waha, Gnondom und dessen kleine Freundin schier in Luft auflösen. Oga Tures hat sich im Auftrag von Baron Haglau von Hinterwald Trolle erscheinen lassen, aus einem dummen Zufall heraus hat es ausgerechnet Teträm und die anderen erwischt.

Der Baron beabsichtigt, mit den Trollen seine Armee zu verstärken und so seinen Widersacher Baron Hatmik von Gabyss endgültig zu besiegen.

Doch er hat nicht mit einem Troll, einem Menschenmädchen und zwei kleinen Trollen gerechnet. Ihm schwebte eher eine Gruppe furchteinflössender und grausamer Trolle vor. Doch er gibt sich auch mit dem zufrieden, was er hat, und in diesem Sinne spricht der weise Verny einen Bann über die Trolle, welche sie willenlos machen soll.

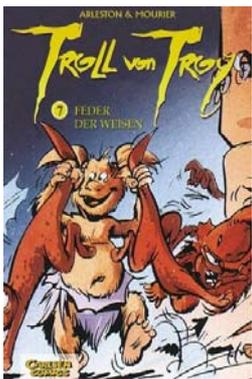
Aber er hat die Rechnung ohne den Wirt gemacht: Die beiden kleinen Trolle entwischen bevor der Zauber ausgesprochen ist, Waha ist kein Troll und somit wirkt bei ihr der Zauber ebenfalls nicht. So bleibt nur der arme Teträm, den der Bann willenlos macht.

# TROLL VON TROY

# 104

Der aber weiß sich zu helfen, denn auch wenn er willenlos ist und jedem Befehl seines "Herrn" Baron Haglau von Hinterwald gehorchen muss ... Nun, "jeder Befehl" ist interpretierbar und macht einige Varianten an Erfüllungen möglich. Sehr zum Ärger des Barons. Doch Baron Haglau von Hinterwald gibt nicht auf und es kommt zum Kampf gegen seinen Widersacher Baron Hatmik von Gabyss. Die letzte endgültige Schlacht soll es bringen, und mit teilweise unfreiwilliger Unterstützung der Trolle zieht er in den Kampf.

Unsere Helden finden rechtzeitig einen Ausweg den Bann, der Teträm bindet, zu lösen und am Ende sind sie die lachenden Dritten.



Band 7: Die Feder des Weisen  
Text: Scotch Arleston; Zeichnung:  
Jean-Louis Mourier  
2004 Carlsen Comics  
46 Seiten, farbig  
ISBN: 3-551-74897-7  
12,- Euro

Im Troll-Dorf Falomp geht alles seinen gewohnten Gang. Teträm sorgt für das Essen, während seine Frau Puitepe unter den Auswirkungen ihrer Schwangerschaft leidet. Inzwischen leidet der Ehrwürdige Fuquatah in Eckmül unter seiner neuen Gestalt und Lebensweise als Halb-mensch und Halbvogel, welche er im Tempel der Wundertäterin aufgrund eines Magieunfalls erlangte. Verzweifelt ersehnt er sich ein Mittel, das ihn von diesem Fluch befreit.

Nach langem Suchen gelangt er an ein Rezept, das Erlösung verheißt: Petarusspeichel, Drachenkot ...

Milch einer wilden Trollin! Mithilfe eines seiner Schüler, der die magische Gabe besitzt, dass alle, die sich in seinem direkten Umfeld befinden, ihn sympathisch finden, macht er sich daran, an diese letzte fast unmöglich zu erlangende Zutat zu gelangen.

Und so wird Puitepe das Ziel von Fuquatahs Begehren, immerhin sie als schwangere Trollfrau ist der Garant für die Milch einer wilden Trollin. Mit unzähligen Listen versucht der Ehrwürdige Fuquatah an ihre Milch zu kommen und ein Abenteuer voller Chaos und Fehlschlägen beginnt.

### **Eine Person mit differierter Kapillarität zieht Fazit**

Die Welt von Troy ist einfach phantastisch mit seinen vielen liebevoll dargestellten Einzelheiten und Eigenheiten. So trifft man neben den Trollen und Menschen auf allerlei Geschöpfe. Sei es der Hinterhalt-Weberknecht, der sich in den Sümpfen als läufiges Drachenweibchen tarnt, um so seine Leibspeise - Drachen - zu überlisten, Petauren, welche sich nur fortbewegen können wenn Vögel in ihren Ohren singen, bzw. sie anderweitig Musik hören oder riesige Amüsen. Doch sie runden nur das schon perfekte Bild der äußerst guten Darstellung der Hauptfiguren von Troll von Troy und der qualitativ sehr wohltuenden zeichnerischen Umsetzung der Comics ab. Die Hauptcharaktere sind witzig, spritzig, sprühen vor schwarzen Humor und man muss sie trotz ihrer trollischen Manieren einfach lieb gewinnen.

Waha, das Menschenmädchen, welche es unter ihren Troll"freunden" nicht immer so ganz einfach hat. Aber sie kann sich als Nackthaut, Pardon ... wie sagte der alte weise Trolllehrer Fydelkass korrekt dazu: "Eine Person mit differierender Kapillarität" ..., sehr gut behaupten. Ihr Vater Teträm mit seinen ganz eigenen Blick auf die wichtigen Punkte im Leben und seinem genia-

len Improvisationstalent aber auch die "Bösen", die Menschen von Troy, wissen zu überzeugen.

Gerade diese etwas andere Sichtweise aus den Augen der Trolle, bringt den besonderen Charme der Serie gelungen herüber. Und so kann man doch trotz vieler umherliegender Leichtteile, den immerwährend auf menschlichen Händen kauenden Trollen und ihrer ganz eigenen Vorstellung von "Leckerbissen" und ihrer recht gradlinigen "Hau-Drauf"-Problemlösungen stetig schmunzeln. Niemand kann ihnen böse sein, so sind Trolle nun einmal. Sehr viel Spaß haben mir auch die vielen kleinen teilweise versteckten Seitenhiebe auf bekannte Filme, Literatur und andere Comics bereitet. Sie sorgten mit ihrem Witz und ihrer Darstellung für so manchen Lacher. Wobei gewisse leichte Seitenblicke zu Piers Anthonys "Xanth" Universum nicht zu verleugnen sind, ebenso wie in "Xanth" haben auch in Troll alle Menschen eine einzige magische Kraft, welche sie in ihrer Pubertät erhalten.

Quentin Tarantino hätte sicherlich seinen Spaß an dieser Comicserie, ich hatte ihn auf alle Fälle und freue mich schon auf weitere Bände von "Troll von Troy".

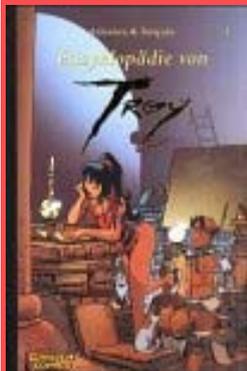
*Chris Weidler*

# TROLL VON TROY

## Weitere Bände aus dem "von Troy" Universum

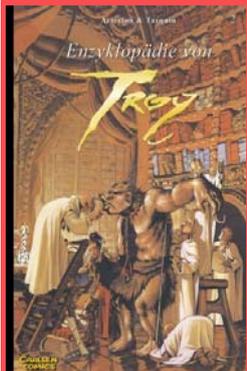
### Enzyklopädie von Troy

Hintergrundinfos satt! Das Lexikon zur Welt von Troy, wunderschön illustriert, bietet alles, was man zu Stadt und Geschichte Eckmüls, dem Konservatorium, den Herrschern, Magie, den Baronien und Trollen wissen muss. Außerdem gibt es eine Menge Anekdoten und Zeittafeln.



### Enzyklopädie von Troy - Band 1

ISBN: 3-551-74831-4  
Hc., vf., 80 S.  
€ 16,00, A-€ 16,50, sFr 28,60



### Enzyklopädie von Troy - Band 2

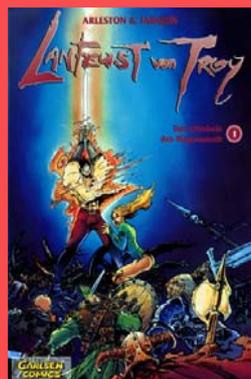
ISBN: 3-551-74832-2  
Hc., vf., 104 S.  
€ 20,00, A-€ 20,60, sFr 35,10

**Die Gnome von Troy**  
Sie sind süß. Sie sind lustig. Aber sie stinken... Traut ihnen bloß nicht denn sie sind gemein. Diese Bengel sind die Gnome von Troy...

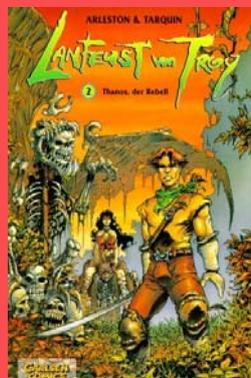


**Band 1 - Deftige Scherze**  
ISBN: 3-551-74836-5  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30

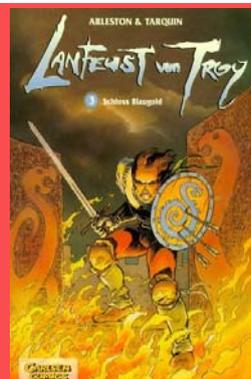
### Lanfeust von Troy



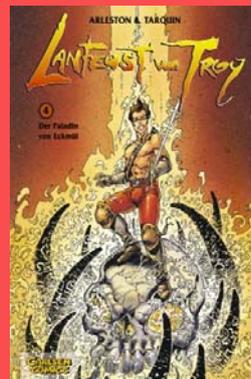
**Band 1 - Das Elfenbein des Magohamoth**  
ISBN: 3-551-74841-1  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



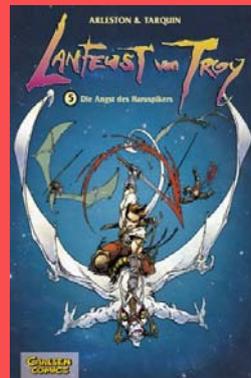
**Band 2 - Thanos, der Rebell**  
ISBN: 3-551-74842-X  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



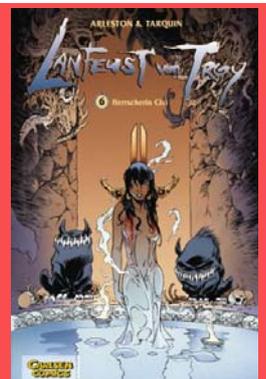
**Band 3 - Schloss Blaugold**  
ISBN: 3-551-74843-8  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



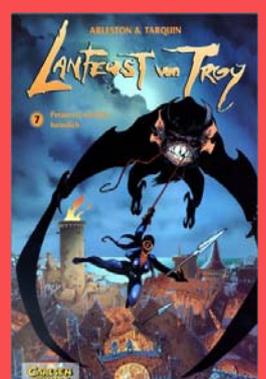
**Band 4 - Der Paladin von Eckmül**  
ISBN: 3-551-74844-6  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



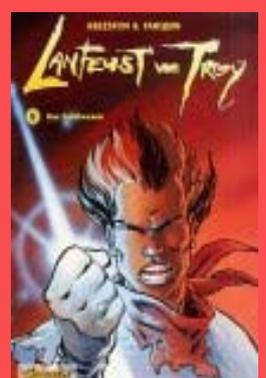
**Band 5 - Die Angst der Haruspiker**  
ISBN: 3-551-74845-4  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



**Band 6 - Herrscherin Cixi**  
ISBN: 3-551-74846-2  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



**Band 7 - Petauren sterben heimlich**  
ISBN: 3-551-74847-0  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30



**Band 8 - Das Fabelwesen**  
ISBN: 3-551-74848-9  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30

# REZENSION: DIE GNOME VON TROY

# 106



Die Gnome von Troy  
Band 1: Deftige Scherze  
Text: Scotch Arleston  
Zeichnung: Didier Tarquin  
ISBN: 3-551-74836-5  
Sc., vf., 48 S.  
€ 10,00, A-€ 10,30, sFr 18,30  
Verlag: Carlsen Comics  
erschienen 2001

## ■ Die Gnome von Troy - Band 1: Deftige Scherze

*Sie sind süß. Sie sind lustig. Aber sie stinken ... Traut ihnen bloß nicht denn sie sind gemein. Diese Bengel sind die Gnome von Troy ...*

Die Gnome, das sind Lanfeust, seine Verlobten Ciian und Cixi sowie seine Freunde, der starke Bastor, der immer vorne mit dabei ist, und der schlaue Staga, der Bastor vorschickt. Sie hassen den Frisör und alles, was sauber macht, haben eine Schwäche für schöne Frauen und können mit ihren magischen Kräften schon viel Unheil anrichten.

Erst einmal vorweg, für den Band "Die Gnome von Troy - Band 1: Deftige Scherze", sind keine Vorkenntnisse der anderen Reihen aus dem Troy-Universum wie z.B. "Troll von Troy", "Lanfeust von Troy" oder "Lanfeust der Sterne" nötig. In "Die Gnome von Troy" werden Geschichten aus der Kindheit von Lanfeust und seinen Freunden erzählt und man erhält einen tieferen Blick in das "normale" Leben in Troy aus der Sicht der Kinder. In zwanzig Kurzgeschichten kann man die "Gnome", wie sie scherzhaft von den Erwachsenen genannt werden, auf ihren Abenteuern begleiten. Ohne Hemmungen treiben die "Gnome" ihren Schabernack in und um ihr kleines ansonsten beschauliches Dorf Glinin. Ob Streitigkeiten zwischen Jungs und Mädchen, derbe Streiche, Angst vor dem Friseur, Kämpfe mit Kindern aus anderen Dörfern, die ersten frühpubertierenden Anwendungen oder Erfahrungen mit der heimischen Tierwelt. All das was ein Kind so in seiner Entwicklung durchläuft, durchlaufen auch unsere kleinen Helden, wäre da nicht eine Kleinigkeit: Wir befinden uns auf dem Kontinent Troy, einer Zauberwelt in der mitunter alles ein wenig anders läuft als gedacht. Und so treten die Gnome von einem Fettöpfchen in das nächste, wissen sich

aber mit Sarkasmus, ungebrochenen Mut und kindlicher Logik in jeder Situation zu helfen.

Mit sehr viel schwarzen Humor erzählt "Die Gnome von Troy - Deftige Scherze" Geschichten aus den Kindheitstagen des Helden Lanfeust und seinen Freunden. Zeichnerisch sind "Die Gnome von Troy" im gleichen Stil gehalten wie die anderen Reihen aus dem Troy-Universum. Doch hier werden viele Fragen beantwortet, welche in den anderen Reihen offen blieben. Was lernen die Kinder in Troy in der Schule, was machen sie in ihrer Freizeit? Wie läuft das ganz "normale" Leben auf Troy und warum der gefährlichste Job auf Troy der des Weihnachtsmannes ist.

Viele Eltern haben es schon heimlich geflüstert, und andere leise gemutmaßt doch nun ist es sicher: Kinder sind so etwas von gemein!

*Rezension von Chris Weidler*

# AUF DER SUCHE NACH ROBERT RANKIN

# 107

■ "Leute, Rankin möchte ich in der Ausgabe echt nicht vermissen. Wer kennt seine Bücher und würde über ihn und seine Werke einen Artikel schreiben?"

Tja, mein Chefredakteur zerfloss in Tränen und weit und breit kein Taschentuch, das Tränenmeer zu trocknen.

Das berührt natürlich.

Aber ich kenne Robert Rankin doch gar nicht!

Was soll ich über ihn schreiben, warum gehört er in die SONO-Ausgabe Funny Phantastik?

Da hatte ich meine Aufgabe!

Zunächst also die Suchmaschine.

"Robert Rankin schreibt die besoffensten Geschichten"

"Hat mehr Biografien als irgendwer anders."

Da kann ja eine mehr nicht schaden!

Zunächst ist festzustellen, dass es bereits jede Menge Robert Rankins gab. Ein Großteil der im Netz zugänglichen Biografien über Robert Rankin, behandeln andere Person, etwa Freiheitskämpfer oder Komponisten. Vielleicht hat dieses Erbe unseren Robert Fleming Rankin beeinflusst und ihn dazu gezwungen, alle Berufe einmal auszuprobieren?

So arbeitete er in 39 verschiedenen Berufen, war zum Beispiel Pianist, Go-Go Tänzer, Shakespeare-Darsteller, Verkäufer von Tupperware und Gartenzwergen oder Illustrator und sogar Rocksänger. Natürlich unterliegen diese Angaben der rankinschen Freude am Biografien-schwindel.

Dabei hatte der 1949 in Parson Green Geborene zunächst Grafik an der Kunstschule Ealing studiert und wurde auch verheiratet. Vielleicht zwang ihn das ja in den späten Siebzigerjahren mit dem Schreiben anzufangen:

Die inzwischen nicht mehr nur aus drei Werken bestehende Brentford-Trilogie erschien ab 1981 und ist ein Mix aus Horror, Fantasy und Science Fiction, der in der Londoner Vorstadt Brentford spielt. Üblicherweise geht es darum, dass die Stammgäste des "Fliegenden Schwans" die Welt vor dem BÖSEN retten. Das ist mal ein reinkarnierter Papst oder invasionernde Aliens; Merlin und die olympischen Spiele schlagen auch in die friedliche Pubidylle ein und zwingen die beiden AufgarkeinenfallHelden Omally und Pooley zu verhasster Aktivität.

Bei den deutschen Fans hat es sich eingebürgert, auch die Fußnoten von Übersetzer und Lektor mit Freude zu lesen. Höchstwahrscheinlich wird man beide nicht auf deutschen Rankin Conventions antreffen, denn den Wunsch sie zu treffen, besonders in wirksamer Form, äußerten viele Anhänger der Brentford-Trilogie. Allerdings schaffte es Axel Merz mit der Übersetzung von Teil 1, Der Antipapst, auf die Nominierungsliste für den Kurd Laßwitz Preis.

Aber offenbar wollte sich der anfängliche Erfolg seiner als stark verrückt und leicht okkult beschriebenen Werke nicht auf Dauer in unserer Kerkerdimension manifestieren, das kam erst, als der Erfinder der Kerkerdimension, Terry Pratchett, die Fantasygemeinde missionierte und die Heiterkeit über uns brachte.

Die beiden kennen sich und trinken schon mal einen Tee zusammen, auf Conventions.

So wurde denn der Armageddon Zyklus in die Welt gesetzt. Hierin stolpern Rambo Bloodaxe, Deathblade Eric und Hugo Rune durch die Handlung und werden dabei von Aliens beobachtet, die das Geschehen als Seifenoper "Die Erdlinge" nun zum finalen Ende bringen wollen. Hugo Rune wechselte offenbar erfolgreich in den

Cornelius-Murphy-Zyklus über. Die Welt zu retten, ist wie immer wesentlicher Bestandteil der Handlungen durchgeknallter Typen, die sich mit den wichtigen Dingen beschäftigen, etwa dem Ort, wohin Kugelschreiber und freie Parkplätze verschwinden.

In einem Interview mit dem Lübbe-Verlag, der in Deutschland für die Verbreitung des rankinschen Lehr-gutes zuständig ist, bezeichnete er Rune als eine Mischung aus seinem Vater und einem schon lange verblichenen Zauberer. Eine alles können-de Überfigur. Natürlich im Rahmen des ganz speziellen Humors von Robert Rankin.

Und so geht es auch in den Einzelwerken munter weiter. Zoten und dramaturgisch attraktiv in Szene gesetzte Gags überfluten den Leser, der zunächst verwirrt, am Ende mit Erstaunen feststellt, dass alles ein Ende gefunden hat und jeder der tausend Handlungsfäden in das ordentliche Muster der Ordnung zurückgefunden hat.

Fans sind da wohl eisern und lesen die Bücher einfach so oft, wie nötig. Zumindest aber scheint ein gewisses Maß an Chaosdenken nützlich für die Lektüre eines Rankin-Buches zu sein.

Denn Rankin dreht das Rad ungewöhnlicher Gedanken immer ein Stück weiter, so hat man den Eindruck. Etwa: Hätte es die USA in den Vietnamkrieg gezogen, wenn Elvis ein Kriegsdienstverweigerer gewesen wäre?

Wie so oft stammen solch banale Fragen in Wahrheit von Kindern. Zumindest erklärt der Autor die Entstehung einer Idee aus dem "Buch der Allerletzten Wahrheiten" mit einer Frage seines Sohnes.

Womit unser Wissen über den vielseitigen Schriftsteller um seine Vaterschaft angewachsen ist.

# AUF DER SUCHE NACH ROBERT RANKIN

# 108

Aber eigentlich ist meine Biografie immer noch recht dünn, bzw. sehr dick, wenn man den Aussagen des Probanden selbst trauen dürfte.

Doch so ist das mit Internetrecherchen, entweder verabschiedet sich das Denkding mit bösem Zischen und Datenverlust, oder an jedem Ende der Seite steht:

Aber lest einfach ein Buch von ihm!

So ist er also, dieser Robert Rankin. Jemand, mit dem die Monty Pythons am Grab von Douglas Adams "Der Igel ist auf jeden Fall am besten dran" singen würden.

Wenn das kein Grund für einen Artikel in SONO ist!

*Ralf Steinberg*

## Die Bibliografie:

### *Die Brentford Trilogie (1981 - 1997):*

#### **The Antipope. Brentford 1**

Der Antipapst  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 1998  
ISBN: 3404242467

#### **The Brentford Triangle. Brentford 2**

Die Akte Brentford  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: Oktober 1998  
ISBN: 3404242475

#### **East Of Ealing. Brentford 3**

Jenseits von Ealing  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 1999  
ISBN: 3404242556

#### **The Sprouts Of Wrath. Brentford 4**

Kohl des Zorns  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: Oktober 1999  
ISBN: 3404242645

#### **Nostradamus Ate My Hamster. Brentford 4**

#### **The Brentford Chainstore Massacre. Brentford 5**

Das Kettenlädenmassaker  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 2000  
ISBN: 3404242718

### *Die Armageddon Trilogie:*

#### **Armageddon: The Musical (1988)**

Armageddon - Das Musical  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: September 2000  
ISBN: 3404242785

#### **They Came and Ate Us: Armageddon II: The B Movie (1991)**

Das Menü  
Broschiert - 380 Seiten - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 2001  
ISBN: 3404242858

#### **The Suburban Book of the Dead: Armageddon III: The Remake (1992)**

Armageddon 3 - Das Remake  
Taschenbuch - Lübbe  
ISBN: B0006SSDL4

### *Cornelius-Murphy-Zyklus:*

#### **The Book of Ultimate Truths (1993)**

Das Buch der allerletzten Wahrheiten  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: Mai 1995  
ISBN: 3404242017

#### **Raiders of the Lost Carpark (1994)**

Jäger des verlorenen Parkplatzes  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: September 1995  
ISBN: 3404242041

#### **The Greatest Show Off Earth (1994)**

Die größte Show jenseits der Welt  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: März 1996  
ISBN: 3404242106

#### **The Most Amazing Man Who Ever Lived (1995)**

Der wundersamste Mann, der jemals lebte  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: September 1996  
ISBN: 3404242165

### *Andere Romane:*

#### **The Garden of Unearthly Delights (1995)**

Der Garten der unirdischen Lüste  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: Juni 1997  
ISBN: 3404242254

#### **A Dog Called Demolition (1996)**

#### **Sprout Mask Replica (1997)**

#### **The Dance of The Voodoo Handbag (1998)**

Der Tanz der Voodoo-Tasche  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: Oktober 2002  
ISBN: 3404243072

#### **Apocalypso(1998)**

Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 2002  
ISBN: 3404242998

#### **Snuff Fiction (1999)**

#### **Sex and Drugs and Sausage Rolls (1999)**

#### **Waiting for Godalming (2000)**

#### **Web Site Story (2001)**

Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 2003  
ISBN: 3404243137

#### **Fandom of the Operator (2001)**

#### **Hollow Chocolate Bunnies of the Apocalypse (2002)**

Die apokalyptischen Schokohasen.  
Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: März 2005  
ISBN: 3404243366

#### **The Witches of Chiswick (2003)**

#### **Knees up Mother Earth (2003) Warten auf Oho**

Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: September 2003  
ISBN: 3404243188

#### **Starker Tobak**

Broschiert - Lübbe  
Erscheinungsdatum: April 2004  
ISBN: 3404243242

#### **The Brightonomicon (2005)**

■ Hmm. Mal schauen. Ich wuchs in einem weißen mittelständischen Randbezirk Philadelphias (an der Westküste der Vereinigten Staaten) auf. Nach der High School zog ich nach Texas und schrieb mich an der Universität in Houston ein. Ich machte dies nur auf Teilzeitbasis, daher dauerte es zehn Jahre, um mein Diplom als chemischer Ingenieur zu bekommen. Unterdessen arbeitete ich auf den Ölfeldern als Roughneck und LKW-Fahrer. Als Kind und Teenager las ich fortwährend, aber nicht viel SF oder Fantasy, abgesehen von ein wenig Jules Verne. Im College begann ich schließlich, Isaac Asimovs Science Fiction Magazine zu lesen. Dann fing ich an, die Romane der Autoren zu lesen, über die ich durch Asimovs Magazin erfuhr. Nach etwa einem Jahr entschied ich, eine Kurzgeschichte zu schreiben und sie an das Magazin zu senden. Ich konnte sie natürlich nicht verkaufen, aber ich bekam einen Brief von Assistant Editor Darrell Schweitzer, und von ihm erfuhr ich von Fanzines und SF Conventions. Ich ging zum Philcon und traf George R. R. Martin, den ersten Autoren, den ich je kennengelernt habe. Ich kehrte nach Houston zurück, trat der "Fandom Association of Central Texas (FACT)" bei und begann, auf Cons zu gehen, Autoren-Workshops zu besuchen, beim "Writers of the Future" Wettbewerb mitzumachen und für Fanzines zu schreiben. Nach ein paar Jahren wurden meine Geschichten auch von semiprofessionellen Fanzines angenommen, und 1986 schließlich gelang mir mein erster professioneller Verkauf an "Aboriginal SF". Kurz danach wurde ich auf eine Con in Atlanta eingeladen. Atlanta ist die Heimat des DragonCon, einer sehr großen Medien- und Comic-Con, aber das wusste ich zu dieser Zeit nicht. Ich hielt es für etwas merkwürdig, dass ein Autor mit einer einzigen professionell verkauften Geschichte auf eine große Con eingeladen werden sollte, aber da es freie Mitgliedschaft bedeutete, hinterfragte ich es nicht.



Also ging ich hin und fand mich auf einer Tafel mit Schriftstellern wie Jerry Pournelle und Lois Bujold und Comiczeichnern wie Phil Foglio und Brad Foster. Ich war ungeheuer beeindruckt. Und ich konnte die Gruppe der Verleger aufsuchen und weitere Herausgeber treffen und weitere Verkäufe machen. 1989 bekam ich endlich mein Diplom und begann einen richtigen Beruf als Ingenieur. Ich begann mit "Slay and Rescue" und stellte es ein paar Jahre später fertig. Ich sandte Anfragen an die Verleger. Die Herausgeber sowohl von Baen Books als auch von Roc/Onyx riefen an und wollten es sehen. Ich verkaufte es an Toni Weisskopf von Baen. Es wurde 1994 veröffentlicht. "Nun, das war einfach", dachte ich. "Jeder hat mir erzählt, ein Buch zu verkaufen sei schwierig." Dann beging ich meinen großen Fehler. Ich begann, einen zweiten Roman zu schreiben. Zu spät würde ich lernen, dass Herausgeber nicht wollen, dass man einen zweiten Roman schreibt. Sie wollen, dass man den ersten immer und immer wieder schreibt. Ich begann also, einen zweiten Roman zu schreiben, nahe Zukunft, Hard SF, vollkommen anders als der erste. Während ich daran arbeitete, bekam ich einen Anruf von Herausgeber John Betancourt. Er suchte Material für eine Spider Man Anthologie. Er sagte mir, ihm hätte meine Arbeit in der Flash TV Show gefallen. Ich schaue kein Fernsehen. "Die was?" fragte ich. Es stellte sich heraus,

dass er mich mit John Francis Moore, dem Comiczeichner und Drehbuchautoren, verwechselt hatte. Offenbar hatten eine Menge Leute denselben Fehler gemacht. Nach diesem Ereignis kam meine Schreiberei irgendwie ins Stocken. Ich konnte den Hard SF Roman nicht verkaufen, und Baen war an einem anderen Fantasyroman von mir interessiert. Und da ich nun einen sicheren Job hatte, hatte ich keine Zeit mehr, zu literarischen Veranstaltungen zu reisen und Kontakte mit Verlegern zu knüpfen, was das Wichtigste als Autor ist. Ich hatte zwei Wochen Urlaub im Jahr, aber die wollte ich dazu nutzen, um auf Reisen zu gehen und die Welt zu sehen. Das mache ich immer noch. Ich versuche, jedes Jahr ein anderes Land zu besuchen. Dann, vor ein paar Jahren, erhielt ich einen Anruf von einem Agenten. Er erzählte mir, dass Heyne Terry Pratchetts Werke in Deutsch veröffentlichte und nach anderer leichter Fantasy suchte, um das Programm zu füllen. Er fragte mich, ob er ihnen "Slay and Rescue" schicken könnte. Ich sagte ja, er tat es, und sie kauften es. Dann sagte er mir: "Falls Sie ein weiteres Buch schreiben, kann ich es verkaufen, glaube ich." Also schreibe ich ein weiteres Fantasybuch mit Namen "The Unhandsome Prince". Und Heyne wird dieses ebenfalls veröffentlichen. "Schreiben Sie ein weiteres", sagte mir mein Agent, und genau dies tat ich. Es heißt "The Impractical Hero".

von John Moore

# JOHN MOORE - DER VATER DES PRINZ CHARMING

## 110

### INTERVIEW

John Moore ist ein Ingenieur, der in Houston, Texas lebt und arbeitet. Seine Geschichten sind bisher in verschiedenen Magazinen und Anthologien erschienen, z.B. in *Realms of Fantasy*, *Tomorrow*, *New Destinies*, *Aboriginal SF*, *Writers of the Future*, *Marion Zimmer Bradley's Fantasy Magazine* oder auch *Fantastic Stories*. Er wird durch die *JABberwocky Literary Agency* repräsentiert. Im Jahre 2005 wird er bei folgenden Veranstaltungen anzutreffen sein: *ConDFW* in Dallas, *Booklovers* in St. Louis, *Apollocon* in Houston, *ArmadilloCon* in Austin, *DragonCon* in Atlanta, und *FenCon* in Dallas.

Über "Hauen & Stechen": Es gibt stets Schwierigkeiten in Illyria: Drachen wollen erschlagen und üble Schurken bekämpft werden; eine schöne Prinzessin nach der anderen verlangt nach Rettung vor einem Schicksal, welches schlimmer ist als der Tod. Es ist eine erschöpfende Arbeit für Charming, den edlen Prinzen und hauptberuflichen Helden. Eigentlich ist der junge Prinz urlaubsreif, doch man ist immer auf Abruf im Heldengeschäft. So macht Charming Überstunden, als er in ein neues Abenteuer verwickelt wird: Mit einer bösen Zauberin, einem verwunschenen Schloss, einem erbosten Drachen und nicht weniger als drei wunderschönen Jungfrauen in Not, jede mit eigenen Plänen für den Prinzen und keine vertrauenswürdig genug, um ihr den Rücken zuzukehren ...

John Moore hat mit seinen Roman "Hauen & Stechen" die Herzen aller Freunde der humorvollen Fantasy gewonnen und bringt uns mit seinem "Prinz Charming" einen erfrischenden Helden, der eigentlich keiner sein will.

Hier nun ein paar Antworten von John Moore auf unsere Fragen:

**SONO:** Herr Moore, "Hauen und Stechen" hat durch seine humorvolle Art hier in Deutschland viele Fans gefunden, wie sind Sie auf die Idee zu diesem Roman gekommen?

**John Moore:** Ich war in der Kinderabteilung einer Bücherei auf der Suche nach Büchern von Daniel Pinkwater, und da lag ein Bilderbuch offen auf einem Regal. Es zeigte Schneewittchen auf einem Tisch im Wald liegend, mit Blumen und Tieren überall um sie herum. Die Zwerge weinten, die Tiere weinten, und der Prinz war gerade dabei, sie zu küssen. Und ich fragte mich: "Wie kam es dazu, dass ein Prinz gerade zu dieser Zeit durch die Wälder ritt? Und warum küsst er ein offensichtlich totes Mädchen?" Also dachte ich, dass es an der Zeit war, ein Märchen aus der Sicht Prinz Charmings zu erzählen.

**SONO:** Die Hauptfigur in "Hauen und Stechen", Prinz Charming, wird von seinem Umfeld in die ungewollte Rolle als Held gestoßen und meistert alle damit verbundenen Probleme in seiner eigenen charmanten und humorvollen Art. Ein Held, der keiner sein möchte. Eine gekonnte Persiflage auf die typische Heldenfigur. Was gefällt Ihnen persönlich am meisten an Prinz Charming?

**John Moore:** Charming ist ein wenig eitel, und eigentlich genießt er sein heroisches Ansehen, obwohl es ihn frustriert, wenn er davon abgehalten wird, das Mädchen seiner Träume zu Bett zu führen. Aber er lässt sich nicht durch sein Ansehen oder seine Wünsche davon abhalten, das Richtige zu tun. Ich bewundere ihn darum, ebenso wie um seine Fähigkeit, seinen Kopf in gefährlichen Situationen zu bewahren.

**SONO:** Wenn Sie auf Ihre Karriere als Autor in den USA zurückblicken, was denken Sie?

**John Moore:** Ich betrachte das Schreiben nicht als eine Karriere für mich. Ich behandle es als Hobby,



und ich schreibe nur aus Spaß. Ich glaube, dass ich viel Glück gehabt habe, das schreiben zu können, was ich will, und sogar ein paar Dinge veröffentlichen zu können. Und es ist sehr aufregend als Autorenneuling, Einbände von großen Künstlern wie Steve Hickman und Josh Kirby gestaltet zu bekommen. Lesen ist meine liebste Freizeitbeschäftigung. Als Autor kann ich manchmal zu Verlagsveranstaltungen kommen und mit anderen Autoren reden, deren Bücher mich beeindruckt haben. Das trägt auch zu dem Spaß bei, ein Schreiberling zu sein.

**SONO:** In Deutschland kam ihr Roman "Hauen und Stechen" bei den Lesern sehr gut an, kam diese Entwicklung für Sie sehr überraschend?

**John Moore:** Ein wenig, da ich von deutscher Fantasy immer gedacht hatte, sie sei ernsthaftere Literatur, mit viel Mythologie und Symbolik. Bei einer übersetzten Arbeit hängt der Erfolg stark von der Qualität der Übersetzung ab, daher schätze ich die Arbeit von Michael Sievener sehr.

**SONO:** Herr Moore, ein paar Worte für Ihre deutschen Fans? Sehen Sie einen Unterschied zwischen den amerikanischen und deutschen Fantasyfans?

**John Moore:** Die einzigen deutschen Fans, die ich getroffen habe, sind die, die zu nordamerikanischen

# JOHN MOORE - DER VATER DES PRINZ CHARMING

Conventions kommen, und die scheinen mir nicht wesentlich anders als amerikanische Fans. Außer natürlich, dass Amerikaner fetter sind. Als ich mit Fandom anfang, wurden mir Robert Taylors drei Gesetze von Fandom beigebracht. Ich denke, dass sie den Schlüssel zum Glücklichsein im Fandom, sogar im Leben selbst, beinhalten, und falls Ihre Leser sie noch nicht gehört haben, werde ich sie nun wiederholen.

1. Tue Gutes.
2. Vermeide Böses.
3. Gib eine "room party".

**SONO:** Herr Moore, wird es auch in Zukunft weitere Romane im Stil von "Hauen und Stechen" geben, oder werden Sie andere Wege gehen?

**John Moore:** Ich möchte nicht die ganze Zeit das Gleiche schreiben, daher werden die nächsten zwei Romane ein bisschen anders sein, obwohl sie beide leichte Fantasy sind. Wie "Slay and Rescue" ist auch "The Unhandsome Prince" eine Mischung dreier Märchen: Rapunzel, Rumpelstilzchen und der Froschkönig. Aber es beinhaltet weniger Witze und mehr Romanze als "Slay and Rescue". Und es kommt "The Impractical Hero", in dem es mehr Abenteuer gibt.

**SONO:** In Ihrer Biographie schreiben Sie, dass Sie auch ein Hard SF Roman geschrieben haben, um was geht es in diesem Roman?

**John Moore:** Um einen Plan von kanadischen und russischen Unternehmern, den Nordpol zu schmelzen, um an die darunterliegenden riesigen Ölvorkommen zu gelangen. Ich habe das bedacht in einem Technothriller Stil geschrieben, mit vielen Details, um es für den Leser herausfordernd zu erkennen zu machen, was echte Technologie und was Imagination war. Ich denke, mir ist das zu gut gelungen, da alle Her-

ausgeber, die einen Kommentar dazu abgaben, sagten, es sei ein Technothriller, kein Science Fiction.

**SONO:** Sehen Sie eine Möglichkeit, dass Ihr Hard SF Roman irgendwann einmal den Lesern zugänglich gemacht wird? Als Buch oder im Internet?

**John Moore:** Ich habe es vorerst zurückgelegt. Falls ich einen Herausgeber finde, der daran interessiert ist, werde ich es überarbeiten, damit es besser als Science Fiction zu erkennen ist.

**SONO:** Gibt es Autoren oder Bücher die Sie beeinflusst haben, wenn ja welche?

**John Moore:** Hmm. "Three Men in a Boat" von Jerome Jerome. "The Good Soldier Svejk" von Jaroslav Hasek. And "The Many Loves of Dobie Gillis" von Max Schulman.

**SONO:** Welches ist ihr persönliches Lieblingsbuch?

**John Moore:** Ich habe viele Favoriten. Aber wenn ich nur eines wählen dürfte -- "Bill, the Galactic Hero" von Harry Harrison.

**SONO:** Woher ziehen Sie Ihre Inspirationen und Anregungen für Ihre Geschichten?

**John Moore:** Meine Charaktere und Situationen basieren oft auf Personen, die ich kenne oder von denen ich gehört habe, und auf den Erfahrungen, die ich oder sie gehabt haben. Ich glaube, das gilt für alle Autoren. Aber aus rechtlichen Gründen dürfen wir es nicht zugeben. Beispielsweise darf ich Ihnen nicht sagen, dass der Charakter von Cynthia in "Slay and Rescue" eigentlich auf einem Fan namens -- uh -- vergessen Sie's.

**SONO:** Herr Moore, was fasziniert Sie persönlich an Science Fiction und Fantasy?

**John Moore:** Ich bevorzuge Bücher mit sehr viel Handlung -- Ich halte sie für spannender und geistig her-

ausfordernder. Aber das echte Leben hat keine Handlung -- die Dinge passieren einfach. Daher tendiert realistische Lektüre dazu, Charakterentwicklungen auf Kosten der Handlung zu betonen, und man erhält solche Sachen im Amy-Tan-Stil, wo Charaktere seitenlang über ihre Beziehungen nachdenken, ohne dass viel passiert. Wenn man versucht, einen Plot beliebiger Komplexität hinzuzufügen, wird die Hand des Autors spürbar und lenkt von der Haltung des Lesers, die Geschichte als unwahr zu betrachten, ab, die der Leser entwickeln muss, um die Story zu genießen.

Aber in F&SF befindet man sich in einer Welt, die bereits künstlich ist. Die Einstellung, die Geschichte als unwahr zu betrachten, ist sehr stark von dem Moment an, wenn der Leser die erste Seite aufschlägt. Das gibt dem Autor eine Menge mehr Freiheit, clevere und gewundene Plots zu entwickeln.

**SONO:** Gibt es einen "Geheimtipp", Rat, Tipp den Sie Nachwuchsautoren, die sich mit dem Gedanken tragen Fantasystories zu schreiben, geben können?

**John Moore:** Ich kenne keine Geheimnisse -- man kann alles über das Schreiben aus Büchern und Workshops von besseren Schreibern als mir erlernen. Ich sage mal, falls man Fantasy schreibt, sollte man nicht zu viel Fantasy lesen, oder die eigene Arbeit wird kopiert klingen. Man sollte versuchen, verschiedenes Nichtfiktionales zu lesen, neue Menschen zu treffen, an andere Orte zu gehen, andere Dinge zu tun, so dass man sich einen tiefen Brunnen voller Erfahrung schafft, aus dem man beim Schreiben schöpfen kann.

**SONO:** Eine letzte Frage, was ist ihr größter Wunsch für die Zukunft?

**John Moore:** Ich wünsche mir eine Welt mit einer stabilen Einwohnerzahl und einem haltbaren Ökosystem. Ich wünsche, dass mein Land weniger kriegerisch wird. Und für

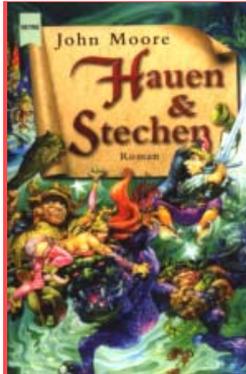
# JOHN MOORE - DER VATER DES PRINZ CHARMING

mich selbst möchte ich damit fortfahren, meine geschriebenen Dinge veröffentlicht zu kriegen. Und ein richtig heißes Babe treffen.

Diese Dinge sind nicht notwendigerweise nach Wichtigkeit geordnet.

**SONO:** Herr Moore, wir danken Ihnen sehr für dieses Interview und für den guten und sehr netten Kontakt mit Ihnen. Auf diesem Wege möchten wir Ihnen auch alles Gute auf Ihren weiteren Werdegang und viel Erfolg wünschen.

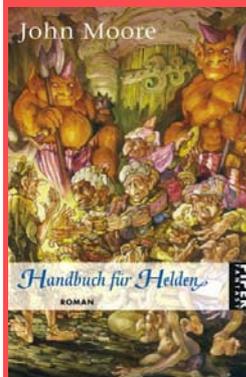
*Redakteur: Christoph Weidler*



## **Hauen & Stechen**

Aus dem Amerikanischen von Michael Siefener  
Broschiert - Heyne - 256 Seiten  
Erscheinungsdatum: Mai 2002  
ISBN: 3-453-21389-0

Prinz Charming ist jung, attraktiv und reitet durch das Land, um hilflose Jungfrauen vor bösen Zaubern und fiesen Drachen zu retten. Aber so langsam nervt es ihn, dass sich die Dankbarkeit der schönen Prinzessinnen auf keusche Küsschen auf die Wange beschränkt.



## **Handbuch für Helden**

Aus dem Amerikanischen von Birgit Reiß-Bohusch  
368 Seiten  
Kartoniert  
Erstverkaufstag: 27. April 2005  
EUR(D) 8,90 / sFr 16,50  
ISBN 3-492-26576-6

Prinz Kevin hat ein Auge auf die begehrte Königstochter Becky geworfen. Doch der Herrscher will seine Tochter lieber mit General Logan vermählen. Indessen bedroht der finstere Lord Voltmeter das Land mit einer Höllenmaschine, und Logan soll ihn in einem mutigen Feldzug besiegen. Um ihre Liebe zu retten, müssen Kevin und Becky den königlichen Truppen zuvorkommen. Doch wie wird man auf die Schnelle ein Held? Das "Handbuch für Helden" verspricht Erste Hilfe, doch dessen Ratschläge gehen gehörig nach hinten los ...

## ■ Nachwort

Wir hoffen, euch hat auch die sechste Ausgabe unseres Magazins SONO gefallen. Sechsmal ein Crossover aus Literatur, Rollenspiel und FanFiction, aus SF, Fantasy und Horror. Sechsmal eine Heidenarbeit, die zwar anstrengend für alle Beteiligten war, aber unglaublich Spaß gemacht hat.

In diesen sechs Ausgaben hat sich vieles gewandelt. Es gab verschiedene Chefredakteure, diverse Layouter und unterschiedliche Themen.

War das Debüt mit "Portale" noch sehr breit gefächert, zielte "Virtuelle Welten" in Richtung SF, "Drachen" sind naturgemäß Fantasy und "Die dunkle Seite" widmete sich schwerpunktmäßig dem Horrorgenre. "Kid Power" dagegen sprach eine jugendliche Zielgruppe an, unabhängig von der Richtung der Phantastik. Und die Leser der vorliegenden Ausgabe brauchen einen ausgeprägten Sinn für Humor.

So auch die Crew, von der Teile von Beginn an dabei waren, andere stießen erst im Laufe der Zeit dazu. Doch der munteren Truppe droht ein Auseinanderbrechen.

Bisher hatte jede der Ausgaben mit Zeitproblemen zu kämpfen. Alle Artikel waren fertig, doch die Umsetzung ließ auf sich warten. Sechsmal richteten sich alle Blicke auf den Layouter. Sechsmal musste Geduld das oberste Gut sein, doch kein siebtes Mal, zumindest nicht für diese Crew.

Da es nicht möglich war, ein oder besser mehrere Layouter zu finden, mit denen die SONO Ausgaben zeitnah umgesetzt werden konnten, hat ein Teil der Crew beschlossen, dem Projekt SONO schweren Herzens den Rücken zu kehren und sich anderen Aufgaben zu widmen.

So ist dies vielleicht nicht die letzte SONO Ausgabe, aber den Schlusspunkt für die jetzige Crew. Wir danken allen Autoren, Artikelschreibern und Illustratoren für eine bewegende Zeit, für tolle Erfahrungen. Wir danken auch den Lesern, die sich zwar mit Rückmeldungen zurückhielten, die wohl aber zahlreich vorhanden waren, wie im Schnitt mehr als zweitausend Downloads pro Ausgabe beweisen.

Ad Astra,

*Chris Weidler und Michael Schmidt*

## H I N W E I S E

Sono ist bestrebt, in allen Publikationen die Urheberrechte der verwendeten Grafiken, Texte und sonstigen Inhalte zu beachten, von Sono erstellte Grafiken, Texte und sonstige Inhalte zu nutzen oder auf lizenzfreie Inhalte zurückzugreifen. Alle innerhalb des Magazins genannten und ggf. durch Dritte geschützten Bild- und Textzitate, Marken- und Warenzeichen unterliegen uneingeschränkt den Bestimmungen des jeweils gültigen Kennzeichenrechts und den Besitzrechten der jeweiligen eingetragenen Eigentümer. Allein aufgrund der bloßen Nennung ist nicht der Schluß zu ziehen, dass Markenzeichen nicht durch Rechte Dritter geschützt sind. Das Copyright für veröffentlichte, von Sono selbst erstellte Objekte liegt allein bei Sono. Eine Vervielfältigung oder Verwendung von Inhalten in anderen elektronischen oder gedruckten Medien ist ohne ausdrückliche schriftliche Genehmigung von Sono nicht gestattet.

Verzicht der Garantie. Die Redaktion übernimmt keine Verantwortlichkeit für Fehler oder Auslassungen.

Textbeiträge verbleiben im Urheberrecht und Copyright der Autoren. Sono übernimmt lediglich das Recht, die Beiträge in diesem Magazin und den angeschlossenen Webseiten ([fantasyguide.de](http://fantasyguide.de), [x-zine.de](http://x-zine.de) und [wodportal.de](http://wodportal.de)) zu veröffentlichen.